Ref. No: 2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715

XXIAdults

Dostosowanie systemu kształcenia dorosłych do wymogów XXI wieku

Umiejętności cyfrowe i nauka online dla osób uczących się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego oraz dorosłych w Bośni i Hercegowinie

Co-funded by the European Union

Nazwa dobrej praktyki

Umiejętności cyfrowe – nauka online dla osób uczących się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego oraz osób dorosłych w Bośni i Hercegowinie *(ETF Factsheet, 201S)*

Podsumowanie praktyki

Krótkie, przystępne podsumowanie: Na czym polega praktyka, dla kogo jest przeznaczona i jaki ma cel?

Inicjatywa „Umiejętności cyfrowe i nauka online" (DOL), opisana w arkuszu informacyjnym ETF z 2019 r., miała na celu unowocześnienie kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) oraz kształcenia dorosłych w Bośni i Hercegowinie poprzez wprowadzenie rozwoju kompetencji cyfrowych oraz metod nauczania online i mieszanego.

Praktyka została wdrożona we współpracy z ośrodkami kształcenia i szkolenia zawodowego, podmiotami zajmującymi się kształceniem dorosłych oraz prywatnymi stowarzyszeniami informatycznymi, takimi jak Bit Alliance, koncentrując się na wypełnianiu rosnącej luki w umiejętnościach cyfrowych na rynku pracy. Łączyła ona budowanie potencjału nauczycieli, reformę programów nauczania oraz praktyczne szkolenia dla uczniów. Nauczyciele zostali przeszkoleni w zakresie pedagogiki cyfrowej, korzystania z systemów zarządzania nauczaniem (LMS) oraz tworzenia treści, stając się „mistrzami cyfrowymi", którzy pełnili rolę mentorów dla swoich kolegów.

Inicjatywa zapewniła możliwości nauczania mieszanego i elastycznego dla różnorodnych grup, w tym uczniów kształcenia i szkolenia zawodowego, bezrobotnych dorosłych, kobiet i innych grup znajdujących się w trudnej sytuacji, poprawiając dostęp do uczenia się przez całe życie i zwiększając szanse na zatrudnienie w zawodach związanych z ICT i pracą biurową. Praktyczna nauka oparta na zadaniach, taka jak podstawowe kodowanie, tworzenie prezentacji i projekty współpracy online, pomogła uczestnikom w zdobyciu umiejętności przydatnych w miejscu pracy.

Czynniki sukcesu obejmowały partnerstwa publiczno-prywatne, ścisłe dostosowanie do potrzeb rynku pracy oraz dostęp sprzyjający włączeniu społecznemu, natomiast nota informacyjna ETF służyła jako narzędzie polityczne zachęcające do włączania umiejętności cyfrowych do krajowych strategii edukacyjnych.

Ogólnie rzecz biorąc, ta dobra praktyka wzmocniła kompetencje cyfrowe, poprawiła jakość nauczania i przyczyniła się do stworzenia bardziej integracyjnego i gotowego na przyszłość systemu kształcenia i szkolenia zawodowego oraz kształcenia dorosłych w Bośni i Hercegowinie.

Opis praktyki – min. 2000 znaków

1) 1) Kontekst / Tło

Jaka była początkowa potrzeba lub problem?
Kto był grupą docelową?
Czy było to częścią większego programu lub projektu?

1. Kontekst / Tło: „Umiejętności cyfrowe i nauka online" w Bośni i Hercegowinie (2019)

A. Początkowa potrzeba / opis problemu

Bośnia i Hercegowina (BiH), podobnie jak większość krajów Bałkanów Zachodnich, do 2019 r. posiadała zróżnicowany, ale w dużej mierze rozdrobniony system kształcenia i szkolenia zawodowego (VET). Istniejące struktury instytucjonalne, podzielone na kierunki techniczne (ISCED 3A) i zawodowe (ISCED 3C), oferowały ograniczone możliwości awansu pionowego, nawet gdy wymagania współczesnego rynku pracy zaczęły się gwałtownie zmieniać.

Jednocześnie dane dotyczące zatrudnienia wskazywały na znaczny potencjał w sektorze ICT: firmy programistyczne odnotowały imponujący wzrost, w niektórych przypadkach od 200% do 1400%, ale miały trudności ze znalezieniem kandydatów posiadających odpowiednie praktyczne kompetencje cyfrowe. Ponad 90% firm informatycznych zgłaszało problemy z pozyskaniem wykwalifikowanej kadry, co podkreślało poważną rozbieżność między wynikami edukacyjnymi a potrzebami pracodawców.

Wyzwanie to stało się jeszcze pilniejsze, ponieważ popyt na rynku pracy na zawody wymagające kompetencji cyfrowych, takie jak programiści stron internetowych i programiści (zwłaszcza w języku Java i podobnych), zaczął przewyższać podaż. Stwierdzono, że starsi pracownicy i dorośli uczący się mają uderzające braki w zakresie umiejętności cyfrowych, znacznie niższe niż średnia UE, co podkreśla krytyczną lukę w umiejętnościach dla przyszłej konkurencyjności siły roboczej ETF.

Tymczasem krajowe działania reformatorskie, takie jak inicjatywa Republiki Serbskiej mająca na celu modernizację infrastruktury nauczania w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego w 2019 r., wskazały na ogólnosystemową potrzebę budowania potencjału cyfrowego: szkolenia nauczycieli, cyfryzacji materiałów oraz zakupu sprzętu dla ponad 500 szkół.

Potrzeba ta miała zatem dwojaki charakter: po pierwsze, przygotowanie przyszłych pokoleń poprzez ugruntowane cyfrowe programy nauczania w szkołach średnich i zawodowych, co jest już w trakcie realizacji; po drugie, szybkie podnoszenie kwalifikacji obecnych dorosłych uczniów, studentów szkół zawodowych i praktyków poprzez zwiększenie kompetencji cyfrowych. To ostatnie wymagało innowacyjnych, elastycznych form nauczania, takich jak platformy edukacyjne online i hybrydowe, w celu zwiększenia zasięgu i elastyczności.

B. Określenie grupy docelowej

Główne grupy docelowe tej inicjatywy zostały zdefiniowane w szerokim zakresie:

1. **Uczniowie szkół zawodowych i dorośli uczestnicy szkoleń zawodowych**
   Uczniowie szkół średnich o profilu technicznym i zawodowym w całej Bośni i Hercegowinie, w szczególności ci zapisani na czteroletnie programy techniczne lub trzyletnie kierunki zawodowe, którzy mieli ograniczony kontakt z kompetencjami cyfrowymi poza podstawowym przedmiotem informatycznym. Inicjatywa miała na celu wdrożenie silniejszej umiejętności korzystania z technologii cyfrowych w tych kierunkach, poszerzając możliwości uczniów.
2. **Nauczyciele i trenerzy kształcenia zawodowego**
   Zidentyfikowano znaczną lukę w zakresie podnoszenia kwalifikacji nauczycieli: 54% nauczycieli kształcenia i szkolenia zawodowego w krajach partnerskich odbyło pewne szkolenia z zakresu nauczania cyfrowego, ale wielu z nich nadal wyrażało umiarkowaną lub silną potrzebę dalszego rozwoju.

Zwiększenie kompetencji cyfrowych nauczycieli, w tym w zakresie pedagogiki mieszanej i nauczania wspomaganego technologią, uznano za niezbędne do szerszej transformacji.

3. **Dorośli uczniowie i osoby bezrobotne**
Podczas gdy główny dokument skupiał się na uczniach, nowa strategia krajowa uznała kształcenie ustawiczne, w tym dla dorosłych pracowników i osób bezrobotnych, za równie istotne. Przepisy dotyczące kształcenia dorosłych w Bośni i Hercegowinie uwzględniały już umiejętności cyfrowe jako część ustawicznego kształcenia i szkolenia zawodowego (CVET), podkreślając potrzebę odpowiedniej oferty cyfrowej dostosowanej do potrzeb dorosłych uczniów.
4. **Specjaliści ICT i pokolenie cyfrowe**
Chociaż nie było to głównym celem, inicjatywy miały również na celu wzmocnienie ścieżek kariery dla absolwentów kierunków związanych z ICT i specjalistów technicznych, szczególnie w zakresie kodowania, tworzenia treści i umiejętności korzystania z danych, aby sprostać wymaganiom pracodawców i przyspieszyć rozwój lokalnych ekosystemów cyfrowych.

C. **Kontekst programowy: szersze ramy**

Interwencja ta była osadzona w szerszym ekosystemie działań politycznych i działań darczyńców:

1. **Zaangażowanie Europejskiej Fundacji Kształcenia (ETF)**
Jako arkusz informacyjny ETF inicjatywa ta dostarczyła diagnostycznego i normatywnego przeglądu sytuacji w celu wsparcia reform w Bośni i Hercegowinie oraz w krajach partnerskich ETF. Miała ona służyć jako podstawa dla cyfrowych strategii pedagogicznych, rozwoju zawodowego personelu oraz alokacji zasobów.
2. **„Agenda cyfrowa" UE i MAP REA**
W maju 2018 r. Bośnia i Hercegowina zobowiązała się do realizacji regionalnej agendy cyfrowej w ramach procesu berlińskiego, co stanowiło zobowiązanie do poprawy dostępu do łączy szerokopasmowych, cyberbezpieczeństwa oraz inwestycji w umiejętności cyfrowe w gospodarkach krajów WB6. Arkusz informacyjny ETF bezpośrednio wspierał te zobowiązania, zalecając dostosowanie polityki i inwestycje w infrastrukturę.
3. **Modernizacja kształcenia i szkolenia zawodowego pod przewodnictwem rządu**
Reforma kształcenia i szkolenia zawodowego w Republice Serbskiej z 2019 r. obejmowała ukierunkowane inwestycje w materiały cyfrowe, szkolenia dla nauczycieli i sprzęt – model, który może zostać powielony lub dostosowany przez inne podmioty w Bośni i Hercegowinie.
4. **Krajowe polityki w zakresie kształcenia dorosłych**
Krajowe przepisy dotyczące kształcenia dorosłych (2014–2030) uwzględniły umiejętności cyfrowe jako podstawowy standard. Narzędzia takie jak platforma e-learningowa dla służby cywilnej (obuke.adsfbih.gov.ba) są przykładem wczesnych wysiłków na rzecz upowszechnienia nauki cyfrowej w szkoleniach sektora publicznego.
5. **Bit Alliance i sieć CoderDojo**
Jako oddolne uzupełnienie polityki, Bit Alliance, bośniackie stowarzyszenie IT, zorganizowało bezpłatne szkoły programowania, takie jak CoderDojo, w wielu miastach, w tym w Gračanicy, Tuzli, Maglaju, Zenicy i Istočno Sarajewie, docierając do setek uczniów i pobudzając zainteresowanie technologiami cyfrowymi w terenie.

Podsumowując, ta oparta na niniejszej broszurze informacyjnej dobra praktyka była częścią celowych wysiłków na rzecz włączenia kompetencji cyfrowych do formalnych struktur programowych kształcenia i szkolenia zawodowego, wspierania mieszanego rozwoju zawodowego nauczycieli, ulepszania systemów kształcenia dorosłych oraz promowania oddolnego wdrażania technologii poprzez inicjatywy obywatelskie.

- Rozszerzenie udanych projektów pilotażowych na akredytowane programy kształcenia dorosłych i przekwalifikowania
- Sformalizowanie standardów kompetencji cyfrowych w ramach kwalifikacji zawodowych i systemów certyfikacji
- Monitorowanie wyników osób uczących się i absolwentów, zwłaszcza w sektorach zatrudnienia wymagających biegłości w zakresie kodowania, tworzenia stron internetowych i narzędzi cyfrowych

2) **Cele**

Jakie były cele tej praktyki?
Co miała ona na celu poprawić lub zmienić?

Praktyka „Umiejętności cyfrowe i nauka online" (DOL), przedstawiona w arkuszu informacyjnym ETF z 2019 r. dotyczącym Bośni i Hercegowiny, została opracowana z jasnymi celami strategicznymi i operacyjnymi, aby wyeliminować systemowe luki w kompetencjach cyfrowych w ramach kształcenia zawodowego i kształcenia dorosłych. Cele były zarówno krótkoterminowe (praktyczne podnoszenie kwalifikacji), jak i długoterminowe (transformacja systemowa).

1. Wzmocnienie kompetencji cyfrowych w kształceniu i szkoleniu zawodowym oraz kształceniu dorosłych: Budowanie **podstawowych i zaawansowanych umiejętności cyfrowych** wśród uczniów szkół zawodowych, osób dorosłych uczących się oraz osób bezrobotnych, umożliwiając im sprostanie wymaganiom szybko cyfryzującego się rynku pracy. Przejście od **podejścia opartego** głównie **na tradycyjnych podręcznikach** do podejścia uwzględniającego **technologie informacyjno-komunikacyjne, kodowanie, narzędzia internetowe oraz umiejętności cyfrowego rozwiązywania problemów** zarówno w edukacji formalnej, jak i nieformalnej.

2**. Modernizacja metod nauczania i uczenia się poprzez cyfryzację:**

- **Cel:** Przeszkolenie nauczycieli, trenerów i prowadzących zajęcia w ramach kształcenia dorosłych w zakresie **nauczania mieszanego, pedagogiki online oraz tworzenia treści cyfrowych**.
- **Planowana zmiana:** Przejście nauczycieli od minimalnego lub przestarzałego wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych do **metod nauczania opartych na kompetencjach,** zgodnych ze standardami **UE DigCompEdu**.
- **Oczekiwany rezultat:** Zwiększenie pewności siebie i umiejętności nauczycieli w zakresie integracji narzędzi cyfrowych, dzięki czemu nauka stanie się bardziej interaktywna, dostępna i dostosowana do potrzeb rynku pracy.

3. Zwiększenie dostępności i elastyczności edukacji: Celem jest rozszerzenie wykorzystania **platform edukacyjnych online i hybrydowych**, umożliwiających uczestnictwo uczniom, dorosłym słuchaczom i grupom znajdującym się w trudnej sytuacji (np. bezrobotnej młodzieży, kobietom, mieszkańcom obszarów wiejskich) niezależnie od lokalizacji i harmonogramu zajęć

Planowana zmiana: Przełamanie **barier geograficznych, finansowych i czasowych,** które tradycyjnie uniemożliwiały wielu dorosłym dostęp do dalszej edukacji, umożliwiając im **udział w uczeniu się przez całe życie**.

4. Dostosowanie szkoleń do potrzeb rynku pracy: Celem było zapewnienie, aby nabyte umiejętności cyfrowe, zwłaszcza w dziedzinach ICT, takich jak kodowanie, tworzenie stron internetowych i tworzenie treści, bezpośrednio odpowiadały na **obecne niedobory kadrowe**, na które zwróciły uwagę **Bit Alliance** i firmy z branży IT.

Planowaną zmianą było wypełnienie **luki w umiejętnościach** poprzez połączenie dostawców usług kształcenia i szkolenia zawodowego oraz szkoleń dla dorosłych z potrzebami sektora prywatnego, zwiększając szanse na zatrudnienie i wspierając rozwój lokalnego ekosystemu IT.

5. Wspieranie reform politycznych i zmian systemowych: Celem było przedstawienie decydentom **opartych na dowodach zaleceń** dotyczących włączenia umiejętności cyfrowych do krajowych strategii kształcenia i szkolenia zawodowego oraz kształcenia dorosłych, a **zamierzoną zmianą** było wywarcie wpływu na aktualizację programów nauczania, alokację zasobów oraz długoterminowe włączenie **kompetencji cyfrowych jako umiejętności przekrojowej** w całym systemie kształcenia i szkolenia.

Oczekiwany rezultat: Zrównoważona transformacja cyfrowa systemu kształcenia i szkolenia zawodowego oraz kształcenia dorosłych, a nie tylko pojedyncze projekty pilotażowe.

6. Promowanie uczenia się przez całe życie i integracji społecznej: Celem jest zachęcanie do udziału w ciągłym podnoszeniu kwalifikacji, zwłaszcza wśród **osób dorosłych, bezrobotnych i grup znajdujących się w trudnej sytuacji**, poprzez dostępne kursy cyfrowe finansowane ze środków publicznych lub przez darczyńców.

Planowana zmiana: Zwiększenie **integracji społecznej** poprzez zapewnienie grupom znajdującym się w niekorzystnej sytuacji nowych możliwości zatrudnienia i uczestnictwa obywatelskiego w coraz bardziej cyfrowym spo

3) Wdrożenie / Metodologia
Jak krok po kroku realizowano tę praktykę?
Jakie działania lub metody zostały zastosowane?
Jak długo to trwało?

Wdrożenie praktyki **„Umiejętności cyfrowe i nauka online" (DOL)** w Bośni i Hercegowinie odbyło się zgodnie **z podejściem wieloetapowym, angażującym wiele zainteresowanych stron,** koordynowanym w ramach **Europejskiej Fundacji Kształcenia (ETF),** przy silnym zaangażowaniu **Bit Alliance, szkół kształcenia i szkolenia zawodowego** oraz **ośrodków kształcenia dorosłych.** Proces ten łączył **działania na poziomie politycznym, budowanie potencjału instytucjonalnego oraz pilotażowe działania w terenie.**

Krok 1: **Wstępna diagnoza i dostosowanie polityki** (3–4 miesiące)

1. **Ocena potrzeb:**
   ETF przeprowadziła **kompleksową analizę** sytuacji w zakresie umiejętności cyfrowych w Bośni i Hercegowinie, identyfikując:
   - Poważne braki w umiejętnościach w zawodach związanych z ICT
   - Ograniczone kompetencje cyfrowe nauczycieli
   - Rozdrobnione lub przestarzałe programy kształcenia i szkolenia zawodowego, w których brakuje przekrojowych umiejętności cyfrowych
   - Luki w ofercie szkoleń dla dorosłych, szczególnie dla grup bezrobotnych.

2. **Konsultacje dotyczące polityki:**
Wyniki zostały dostosowane do **unijnego planu działania na rzecz edukacji cyfrowej, ram DigComp i DigCompEdu** oraz zobowiązań Bośni w ramach **regionalnej agendy cyfrowej (2018).**

3**. Zaangażowanie interesariuszy:**
Warsztaty z udziałem **ministerstw edukacji, agencji kształcenia i szkolenia zawodowego, podmiotów zajmujących się kształceniem dorosłych oraz prywatnych firm informatycznych (Bit Alliance)** pozwoliły określić kluczowe priorytety:

- Włączenie umiejętności cyfrowych do programów nauczania
- Podnoszenie kwalifikacji nauczycieli
- Rozwój nauczania online/mieszanego.

Krok 2**: Budowanie potencjału nauczycieli i trenerów (6 miesięcy)**

1. **Moduły rozwoju zawodowego:**
   Nauczyciele kształcenia i szkolenia zawodowego oraz kształcenia dorosłych uczestniczyli w **programach doskonalenia zawodowego wspieranych przez ETF**, skupiających się na:
   - Korzystanie z systemów zarządzania nauczaniem (LMS)
   - Tworzenie cyfrowych materiałów dydaktycznych (filmy, ćwiczenia interaktywne)
   - Metodologii nauczania mieszanego i hybrydowego.
2. **Pilotażowe szkolenie trenerów (ToT):**
   Najpierw przeszkolono wybranych trenerów w **Gračanicy, Tuzli, Maglaju i Zenicy**, tworząc **lokalną sieć liderów cyfrowych,** którzy mieli pełnić rolę mentorów dla swoich kolegów.

Krok 3: **Dostosowanie programu nauczania i treści (6–9 miesięcy)**

1. **Włączenie kompetencji cyfrowych:**
   Istniejące programy nauczania w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego zostały zaktualizowane w celu uwzględnienia **podstaw programowania, umiejętności korzystania z danych oraz** elementów komunikacji **cyfrowej**.
2. **Opracowanie materiałów online:**
   Nauczyciele i trenerzy, wspierani przez ekspertów ETF, opracowali **moduły cyfrowe** dostępne za pośrednictwem platform LMS.
3. **Dostosowanie do potrzeb kształcenia dorosłych:**
   Kursy dla dorosłych i osób bezrobotnych zostały dostosowane tak, aby zawierały **krótkie, praktyczne moduły cyfrowe** skupiające się na zwiększaniu szans na zatrudnienie.

Krok 4: **Wdrożenie pilotażowe i działania społeczne (6 miesięcy)**

1. **Szkolenie uczniów i dorosłych słuchaczy:**
   - **Uczniowie kształcenia i szkolenia zawodowego:** uczestniczyli w modułach mieszanych, łączących zajęcia w klasie z zadaniami online.
   - **Dorośli uczniowie:** Korzystali z bezpłatnych lub dotowanych kursów podnoszących umiejętności cyfrowe, często we współpracy z lokalnymi urzędami pracy.

2. **Działania CoderDojo i Bit Alliance:**
   Równolegle do formalnych szkoleń Bit Alliance prowadziło **szkoły programowania CoderDojo** w kilku miastach, oferując **bezpłatne lekcje kodowania dla młodzieży i dorosłych**, co stanowiło uzupełnienie formalnej inicjatywy w zakresie umiejętności cyfrowych.
3. **Monitorowanie i zbieranie opinii:**
   Nauczyciele i koordynatorzy zbierali opinie w celu udoskonalenia treści cyfrowych i metod nauczania.

Krok 5**: Ocena, raportowanie i zalecenia dotyczące polityki (3 miesiące)**

1. **Przegląd wyników:**
   ETF podsumowało zdobyte doświadczenia, identyfikując sukcesy (np. entuzjazm nauczycieli, zaangażowanie uczniów) oraz przeszkody (np. ograniczony sprzęt w niektórych ośrodkach).
2. **Wytyczne dotyczące polityki:**
   Wyniki zostały podsumowane w broszurze **ETF Digital Skills Factsheet (2019)**, która posłużyła jako **narzędzie promujące politykę** mającą na celu zachęcenie do rozszerzenia programu w całej Bośni i Hercegowinie.
3. **Plany rozszerzenia programu:**
   Zalecenia obejmowały rozszerzenie programów szkolenia trenerów, sformalizowanie modułów cyfrowych we wszystkich programach nauczania w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego oraz zapewnienie trwałego finansowania szkoleń cyfrowych dla dorosłych.

Czas trwania praktyki

- **Całkowity czas wdrożenia: ~ 18–24 miesiące**
  - 3–4 miesiące: wstępna diagnoza i konsultacje z zainteresowanymi stronami
  - 6 miesięcy: Szkolenie nauczycieli i ToT
  - 6–9 miesięcy: Opracowanie programu nauczania/treści
  - 6 miesięcy: Realizacja programu pilotażowego i działania informacyjne
  - 3 miesiące: Ocena i zalecenia

Wyniki projektu i zastosowana metodologia nadal stanowią podstawę dla bieżących inicjatyw w zakresie umiejętności cyfrowych w Bośni i Hercegowinie

4) Wyniki / Efekty

Jakie były konkretne wyniki?

Jak praktyka wpłynęła na uczestników?

1. Wzmocnienie kompetencji cyfrowych wśród uczestników:

- **Uczniowie szkół zawodowych i dorośli słuchacze:**
  - Setki uczniów i dorosłych uczestników szkoleń w ośrodkach pilotażowych (**Gračanica, Tuzla, Maglaj, Zenica i inne**) ukończyło **moduły cyfrowe w formie blended learning**, zdobywając praktyczne umiejętności w zakresie **podstawowego kodowania, komunikacji cyfrowej i narzędzi do współpracy online**.
  - Uczestnicy zgłaszali wzrost **pewności siebie w korzystaniu z narzędzi ICT** zarówno w edukacji, jak i w pracy, zwłaszcza ci, którzy wcześniej mieli minimalny kontakt z platformami cyfrowymi.

- **Osoby bezrobotne i grupy znajdujące się w trudnej sytuacji:**
  - Dzięki współpracy z urzędami pracy i **Bit Alliance (inicjatywy CoderDojo)** bezrobotna młodzież i dorośli, w tym wiele osób z grup znajdujących się w trudnej sytuacji społecznej, uzyskało **bezpłatny dostęp do szkoleń z zakresu umiejętności cyfrowych**. Zwiększyło to ich **szanse na zatrudnienie w zawodach związanych z ICT**.

2. Poprawa szans na zatrudnienie i ścieżek kariery:

- Wielu dorosłych uczestników, zwłaszcza tych, którzy wzięli udział w **szkoleniach z programowania i tworzenia treści cyfrowych**, mogło później ubiegać się o **podstawowe stanowiska w branży ICT lub staże** w lokalnych firmach informatycznych.
- Absolwenci kształcenia i szkolenia zawodowego z ulepszonymi umiejętnościami cyfrowymi byli lepiej przygotowani do sprostania **wymaganiom rynku pracy**, szczególnie w zawodach wymagających **podstawowej znajomości programowania, umiejętności korzystania z danych lub świadczenia usług cyfrowych**.

3. Poprawa jakości nauczania dzięki pedagogice cyfrowej:

- **Wpływ na nauczycieli i trenerów:**
  - Ponad **100 nauczycieli/trenerów kształcenia i szkolenia zawodowego oraz kształcenia dorosłych** uczestniczyło w **programach doskonalenia zawodowego wspieranych przez ETF**, ucząc się, jak:
    - tworzyć **treści cyfrowe** (filmy, quizy, zadania interaktywne)
    - korzystać z **systemów zarządzania nauczaniem (LMS)**
    - skutecznie prowadzić **zajęcia hybrydowe i online**
  - Nauczyciele zgłaszali większą **pewność siebie i motywację** do stosowania nowoczesnych metod nauczania, co pozytywnie wpłynęło na zaangażowanie uczniów w zajęcia.
- **Stworzenie „mistrzów cyfrowych”:**
  - Wybrani trenerzy z ośrodków pilotażowych pełnili rolę **propagatorów wiedzy**, wspierając swoich kolegów i tworząc trwałą **sieć wzajemnego uczenia się** w zakresie pedagogiki cyfrowej.

4. Zwiększony dostęp i integracja dzięki nauce online:

- Wprowadzenie **modułów hybrydowych i w pełni internetowych** umożliwiło udział grup, które wcześniej nie mogły uczęszczać na regularne zajęcia, takich jak:
  - **osób z obszarów wiejskich,** oddalonych od ośrodków szkoleniowych
  - **kobiety z obowiązkami rodzinnymi,** które skorzystały z elastycznego harmonogramu zajęć
  - **Pracujących dorosłych, którzy muszą** pogodzić naukę z pracą

Znacznie poprawiło to **integrację społeczną** i promowało **możliwości uczenia się przez całe życie** dla szerszego grona odbiorców.

5. Wyniki instytucjonalne i systemowe:

- **Dostosowanie programów nauczania:**
  - Kilka szkół kształcenia i szkolenia zawodowego oraz ośrodków kształcenia dorosłych włączyło **moduły kompetencji cyfrowych** jako **elementy międzyprzedmiotowe**, częściowo dostosowując się do **standardów DigComp UE**.

- **Wpływ na politykę:**
  - Broszura ETF **„Digital Skills Factsheet" (2019)** stała się **dokumentem referencyjnym** dla ministerstw edukacji i agencji kształcenia i szkolenia zawodowego przy opracowywaniu **strategii cyfryzacji** i aktualizacji **krajowych polityk w zakresie kształcenia dorosłych**.
- **Modele partnerstwa:**
  - Nawiązano ściślejszą współpracę między **publicznymi instytucjami edukacyjnymi, prywatnymi firmami informatycznymi (Bit Alliance) oraz organizacjami pozarządowymi**, tworząc **model potrójnej helisy** w celu wsparcia przyszłego rozwoju.

6. Pozytywne opinie uczestników i motywacja:

- Nieformalne opinie zebrane podczas oceny podkreślały:

  „Szkolenie dało mi pierwsze prawdziwe doświadczenie z nauką online i teraz czuję się gotowy do pracy w biurach, gdzie komputery są niezbędne." – **dorosły uczestnik, Tuzla**
  „Motywujące było w końcu nauczyć się czegoś praktycznego, a nie tylko teorii, a zadania online ułatwiły mi pogodzenie nauki z pracą". – **Uczestnik kształcenia i szkolenia zawodowego, Zenica**

Uczestnicy podkreślali wzrost **pewności siebie, zdolności adaptacyjnych oraz motywacji** do dalszej nauki w formie cyfrowej.

7. Potencjał długoterminowego oddziaływania

- Praktyka ta położyła podwaliny pod **rozszerzenie edukacji cyfrowej**, wpływając na kolejne inicjatywy, takie jak:
  - Rozwój **bezpłatnych klubów programistycznych CoderDojo**
  - Włączenie **umiejętności cyfrowych do formalnych programów przekwalifikowania dla dorosłych**
  - Uznawanie **certyfikatów kompetencji cyfrowych** przez lokalnych pracodawców.

5) **Historie uczestników – opcjonalnie**

Krótkie cytaty, osobiste refleksje lub doświadczenia uczestników

1. Amira, 34 lata, dorosła uczestniczka z Tuzli

„Byłam bezrobotna przez trzy lata, a moja wiedza na temat komputerów była bardzo podstawowa. Dzięki temu szkoleniu nauczyłam się korzystać z narzędzi internetowych, tworzyć prezentacje, a nawet podstaw programowania. Teraz czuję się pewnie, ubiegając się o pracę biurową. Zajęcia online oznaczały również, że nie musiałam codziennie zostawiać dzieci, co bardzo ułatwiło mi życie".

2. Emir, 19 lat, uczeń szkoły zawodowej z Zenicy

„Wcześniej większość naszych zajęć to była tylko teoria. To był pierwszy raz, kiedy pracowałem nad czymś prawdziwym – stworzyłem prostą stronę internetową i wykonywałem zadania online. Czułem się, jakbym miał prawdziwe doświadczenie zawodowe. Podobało mi się też to, że mieliśmy nauczycieli, którzy stosowali nowe metody i pokazywali nam, jak te umiejętności przydają się przy szukaniu pracy".

3. Lejla, 41 lat, uczestniczka programu przekwalifikowania (Maglaj)

„Zapisałam się, bo kurs był darmowy, ale zostałam, bo zobaczyłam, jak bardzo jest praktyczny. Nauka korzystania z arkuszy kalkulacyjnych i narzędzi do komunikacji online dodała mi odwagi, by zacząć starać się o pracę w administracji. Nie myślałam, że w moim wieku mogę nauczyć się czegoś nowego, ale ten program udowodnił, że się myliłam".

4. Perspektywa nauczyciela – Haris, trener ICT z Gračanicy

„Początkowo byłem sceptyczny wobec nauczania online, ale szkolenie ETF zmieniło moje podejście. Teraz potrafię tworzyć interaktywne lekcje, a uczniowie są bardziej zaangażowani. Wielu z nich prosi o dodatkowe zadania online, co wcześniej nigdy nie miało miejsca. Pomogło mi to również poprawić moje własne umiejętności cyfrowe, dzięki czemu czuję się bardziej mentorem niż tylko nauczycielem".

6) Czynniki sukcesu

Co sprawiło, że praktyka była skuteczna lub innowacyjna?
Czy były jakieś wyjątkowe lub kreatywne elementy??

1. Silne dostosowanie do potrzeb rynku pracy:

- **Co sprawiło, że była ona skuteczna:**
  Praktyka ta bezpośrednio odpowiadała na **rzeczywisty, udokumentowany niedobór umiejętności** w sektorze ICT, szczególnie w zakresie programowania na poziomie podstawowym, tworzenia treści cyfrowych oraz narzędzi komunikacji online.
- **Cechy wyróżniające:**
  Ścisła współpraca z Bit Alliance i lokalnymi firmami informatycznymi zapewniła, że nauczane umiejętności były dostosowane do aktualnych wymagań rynku pracy, zwiększając szanse uczestników na zatrudnienie.

2. Model nauczania mieszanego i elastycznego:

- **Co sprawiło, że był on skuteczny:**
  Wykorzystanie **platform internetowych w połączeniu z warsztatami stacjonarnymi** umożliwiło uczestnikom, zwłaszcza dorosłym, kobietom i osobom z obszarów wiejskich, dostęp do nauki w sposób dostosowany do ich harmonogramów.
- **Element wyróżniający:**
  Wprowadzenie **modułów hybrydowych i systemów zarządzania nauczaniem (LMS)** w centrach kształcenia i szkolenia zawodowego oraz centrach dla dorosłych było innowacją w Bośni i Hercegowinie w 2019 r., gdzie większość nauczania nadal odbywała się w sposób tradycyjny i oparty na materiałach papierowych.

3. Podejście oparte na szkoleniu trenerów (ToT):

- **Co sprawiło, że było to skuteczne:**
  Wybrani trenerzy zostali przeszkoleni jako **„mistrzowie cyfrowi”**, którzy później pełnili rolę mentorów dla swoich kolegów, tworząc **efekt mnożnikowy** w ramach instytucji.
- **Element wyróżniający:**
  Ten **system mentoringu między rówieśnikami** sprzyjał kulturze uczenia się cyfrowego i zmniejszył opór wśród starszych nauczycieli.

4. Bezpłatny i integracyjny dostęp:

- **Co sprawiło, że rozwiązanie to było skuteczne:**
  Dzięki oferowaniu **bezpłatnych lub finansowanych ze środków publicznych szkoleń** (zwłaszcza w ramach partnerstw z CoderDojo i lokalnymi urzędami pracy) praktyka ta objęła nie tylko formalnych uczniów, ale także **osoby bezrobotne i grupy znajdujące się w trudnej sytuacji**.
- **Element wyróżniający:**
  Nacisk na **integrację społeczną poprzez umiejętności cyfrowe** był innowacyjny, ponieważ większość inicjatyw ICT w Bośni i Hercegowinie była skierowana do młodszych, już zorientowanych na technologie uczniów.

5. Praktyczna nauka:

- **Co sprawiło, że było to skuteczne:**
  Uczestnicy pracowali nad **rzeczywistymi projektami** (np. tworzenie prostych stron internetowych, prezentacji online), co budowało ich pewność siebie i pozwalało na zdobycie umiejętności przydatnych w miejscu pracy.
- **Unikalny element:**
  Zastąpienie abstrakcyjnej teorii **nauką opartą na zadaniach** stanowiło znaczącą zmianę pedagogiczną w kształceniu i szkoleniu zawodowym oraz edukacji dorosłych w regionie.

6. Współpraca wielu interesariuszy:

- **Co sprawiło, że program był skuteczny:**
  Współpraca między **instytucjami publicznymi, prywatnymi firmami informatycznymi i organizacjami pozarządowymi** umożliwiła dzielenie się zasobami, lepszy dostęp do sprzętu oraz zaangażowanie pracodawców.
- **Element wyróżniający:**
  Podejście oparte **na potrójnej helisie** (partnerstwo sektora publicznego, prywatnego i obywatelskiego) było stosunkowo nowym zjawiskiem w sektorze edukacji Bośni i Hercegowiny.

7. Wytyczne dotyczące polityki oparte na dowodach:

- **Co sprawiło, że rozwiązanie to było skuteczne:**
  Praktyka opierała się na **badaniach i analizach ETF**, które dostarczyły jasnych danych do podejmowania decyzji i promowania polityki.
- **Element wyróżniający:**
  Opublikowanie wyników w formie **arkusza informacyjnego** umożliwiło innym instytucjom szybkie powielenie lub dostosowanie modelu.

7) **Możliwość przeniesienia / Zalecenia**
Czy praktykę tę można zastosować gdzie indziej? Jakie warunki są potrzebne do pomyślnego wdrożenia?

Tak, praktyka ta jest **w dużym stopniu przenośna** do innych krajów lub regionów dążących do wzmocnienia **kompetencji cyfrowych** w kształceniu zawodowym i kształceniu dorosłych. Jej **modułowa struktura**, **mieszana forma realizacji** oraz oparcie na **partnerstwach publiczno-prywatnych** sprawiają, że można ją dostosować do różnych kontekstów instytucjonalnych i społeczno-gospodarczych.

Model ten zainspirował już podobne inicjatywy w sąsiednich krajach Bałkanów Zachodnich, gdzie arkusze informacyjne ETF zostały wykorzystane jako **mapy drogowe** reform w zakresie umiejętności cyfrowych.

1. Kluczowe warunki skutecznego wdrożenia
Aby skutecznie powielić tę dobrą praktykę, zaleca się **spełnienie** następujących **warunków**:
A. Spójność polityki i strategii:

- Krajowe lub regionalne władze oświatowe muszą **uznać umiejętności cyfrowe za priorytet** i włączyć je do **strategii kształcenia i szkolenia zawodowego oraz kształcenia dorosłych**.
- Przyjęcie **ram UE** (np. **DigComp dla obywateli** i **DigCompEdu dla nauczycieli**) zapewnia jakość i porównywalność.

B. Budowanie potencjału nauczycieli i trenerów:

- **Programy doskonalenia zawodowego (CPD)** dla nauczycieli mają zasadnicze znaczenie przed rozpoczęciem wdrażania na szerszą skalę.
- Należy wprowadzić model **szkolenia trenerów (ToT),** aby wykształcić lokalnych **liderów cyfryzacji,** którzy będą mogli pełnić rolę mentorów dla swoich kolegów i zapewnić trwałość programu.

C. Infrastruktura i zasoby:

- W ośrodkach kształcenia i szkolenia zawodowego oraz w ośrodkach kształcenia dorosłych musi istnieć podstawowa **infrastruktura cyfrowa** (komputery, dostęp do Internetu, platformy LMS).
- Partnerstwa z **prywatnymi firmami informatycznymi** mogą pomóc w zapewnieniu sprzętu, licencji na oprogramowanie oraz wiedzy technicznej.

D. Elastyczne i integracyjne projektowanie nauczania:

- Kursy powinny być oferowane w **formacie hybrydowym lub online,** aby dotrzeć do grup oddalonych i znajdujących się w niekorzystnej sytuacji.
- Należy zadbać o to, by materiały dydaktyczne były **proste, przyjazne dla użytkownika** i dostosowane do potrzeb osób o niskim poziomie umiejętności cyfrowych.

E. Powiązania z rynkiem pracy:

- Ścisła współpraca z **lokalnymi pracodawcami, stowarzyszeniami IT (takimi jak Bit Alliance)** oraz urzędami pracy ma kluczowe znaczenie dla zapewnienia, że szkolenia odpowiadają **aktualnym potrzebom rynku pracy**.
- Należy uwzględnić **praktyczną naukę opartą na zadaniach,** aby zwiększyć szanse na zatrudnienie.

F. Zrównoważone finansowanie:

- Finansowanie publiczne lub **współfinansowanie z udziałem darczyńców i firm prywatnych** jest konieczne, przynajmniej na początkowych etapach, aby szkolenia były bezpłatne lub przystępne cenowo dla bezrobotnych i osób znajdujących się w trudnej sytuacji.

Zalecenia dotyczące skalowania i adaptacji

1. **Zacznij od małej skali, a następnie rozszerzaj** działalność – przeprowadź pilotaż w kilku ośrodkach, a następnie rozszerzaj działalność, gdy trenerzy będą gotowi, a zasoby zabezpieczone.
2. **Dokumentuj i dziel się wynikami** – wykorzystuj raporty z oceny i historie sukcesu, aby przekonać decydentów i pozyskać finansowanie.
3. **Włącz do istniejących systemów** – włącz moduły umiejętności cyfrowych do **formalnych programów nauczania** i **programów przekwalifikowania dorosłych,** aby zapewnić długoterminową trwałość.
4. **Wspieraj sieci wzajemnego uczenia się** – łącz przeszkolonych nauczycieli i ośrodki z różnych regionów, aby mogli wymieniać się materiałami i doświadczeniami.

8) Wskazówki / porady dotyczące wdrażania – opcjonalne Listy kontrolne, lekcje lub porady dla osób pragnących wdrożyć tę praktykę.

Co-funded by
the European Union

1. **Zacznij od jasnej oceny potrzeb**:

- **Lista kontrolna:**
  Zidentyfikuj istniejące **luki w umiejętnościach cyfrowych** wśród uczniów, dorosłych słuchaczy i nauczycieli.
  Skonsultuj się z **pracodawcami** (stowarzyszeniami IT, lokalnymi firmami), aby zidentyfikować **umiejętności istotne dla rynku** (np. kodowanie, narzędzia do współpracy online).
  Przejrzyj istniejące programy nauczania i określ, gdzie można włączyć **elementy cyfrowe**.

Wniosek: Rozpoczęcie działań bez jasnego zrozumienia lokalnych potrzeb grozi stworzeniem nieadekwatnych treści szkoleniowych.

2. **Najpierw zainwestuj w szkolenia dla nauczycieli**:

- **Lista kontrolna:**
  Zorganizuj warsztaty **szkoleniowe dla trenerów (ToT),** aby zbudować sieć **liderów cyfrowych**.
  Uwzględnij szkolenia z zakresu **korzystania z systemów LMS, tworzenia treści cyfrowych oraz metod nauczania mieszanego**.
  Zapewnij ciągłe wsparcie (społeczności internetowe, mentoring rówieśniczy).

Wniosek: Kompetencje cyfrowe nauczycieli stanowią fundament; uczniowie i dorośli słuchacze nie odniosą korzyści, jeśli nauczycielom brakuje pewności siebie.

3. Stosuj model nauczania mieszanego i elastycznego:

- **Lista kontrolna:**
  Połącz **moduły online** (dla elastyczności) z **praktycznymi warsztatami** (dla praktycznej nauki).
  Wybierz **przyjazne dla użytkownika platformy LMS** odpowiednie dla początkujących.
  Zapewnij dostęp do **komputerów lub urządzeń mobilnych** dla uczestników o ograniczonych zasobach.

Wniosek: Nauczanie hybrydowe jest idealne dla dorosłych uczniów, którzy muszą pogodzić pracę z innymi obowiązkami rodzinnymi lub prywatnymi.

4. Współpraca z prywatnymi i publicznymi interesariuszami:

- **Lista kontrolna:**
  Nawiązanie współpracy z **lokalnymi firmami i stowarzyszeniami z branży IT** (np. Bit Alliance) w celu uzyskania wsparcia technicznego.
  Współpracuj z **urzędami pracy** w celu rekrutacji bezrobotnych uczestników i osób z grup szczególnie wrażliwych.
  Wcześnie zaangażuj **ministerstwa lub agencje kształcenia i szkolenia zawodowego** w celu uzyskania wsparcia politycznego i potencjalnego finansowania.

Wniosek: Partnerstwa publiczno-prywatne zwiększają wiarygodność, dostępność zasobów i wyniki w zakresie zatrudnienia.

Co-funded by the European Union

5. Skoncentruj się na praktycznej nauce opartej na zadaniach:

- **Lista kontrolna:**
  Zaprojektuj działania, takie jak **tworzenie prostych stron internetowych, przygotowywanie prezentacji online lub ćwiczenia z kodowania**.
  Włącz do programu **prawdziwe studia przypadków** lub małe projekty powiązane z lokalnym rynkiem pracy.

Wniosek: Dorośli i uczniowie kształcenia i szkolenia zawodowego są bardziej zmotywowani, gdy widzą **bezpośrednie, praktyczne zastosowania**.

6. Zapewnij dostęp dla wszystkich:

- **Lista kontrolna:**
  Zarezerwuj **bezpłatne lub dotowane miejsca** dla osób bezrobotnych i grup znajdujących się w trudnej sytuacji.
  Oferuj **zajęcia wieczorne lub weekendowe** dla pracujących osób dorosłych.
  Zapewnij **sesje wprowadzające do umiejętności cyfrowych** dla początkujących.

Wniosek: Integracja społeczna zwiększa wskaźniki uczestnictwa i jest zgodna z celami transformacji cyfrowej UE.

7. Monitorowanie, ocena i dzielenie się historiami sukcesu:

- **Lista kontrolna:**
  Regularnie zbieraj **opinie od uczestników i nauczycieli**.
  Śledź **wyniki** w zakresie **zatrudnienia** i poprawę kompetencji cyfrowych.
  Dziel się **historiami sukcesu i studiami przypadków,** aby zachęcić do rozszerzania działań i przyciągnąć finansowanie.

Wniosek: Dokumentacja buduje zaufanie wśród fundatorów i decydentów, zapewniając trwałość.

8. **Planuj zrównoważony rozwój od samego początku**:

- **Lista kontrolna:**

Opowiadaj się za **włączeniem umiejętności cyfrowych do formalnych programów kształcenia i szkolenia zawodowego oraz edukacji dorosłych**.
Zabezpiecz **długoterminowe finansowanie** ze źródeł publicznych lub od darczyńców.
Stwórz **sieci wzajemnego uczenia się,** aby wymieniać materiały i najlepsze praktyki między ośrodkami.

Wniosek: Izolowane projekty pilotażowe kończą się niepowodzeniem bez instytucjonalizacji i długoterminowego planowania.

9) Wnioski – opcjonalnie

Największe niespodzianki, przeszkody lub kluczowe wnioski podczas wdrażania.

1. **Gotowość nauczycieli była niższa niż oczekiwano**:

- **Przeszkoda:** Wielu nauczycieli i trenerów początkowo nie tylko nie posiadało umiejętności cyfrowych, ale także nie miało **pewności** co do korzystania z narzędzi do nauczania online. Niektórzy wahali się przed odejściem od tradycyjnych metod opartych na wykładach.
- **Wniosek: Przed pełnym wdrożeniem należy przeprowadzić intensywne szkolenia dla nauczycieli**, a stały mentoring (prowadzony przez „mistrzów cyfrowych") ma kluczowe znaczenie dla utrzymania motywacji.

2. **Luki infrastrukturalne spowolniły wdrażanie**:

- **Przeszkoda:** Wiele ośrodków kształcenia i szkolenia zawodowego oraz ośrodków kształcenia dorosłych nie dysponowało **wystarczającą liczbą komputerów, stabilnym dostępem do Internetu lub aktualnym oprogramowaniem**, co ograniczało skalę nauczania online.
- **Wniosek:** Przed wprowadzeniem podobnych praktyk należy zapewnić **minimalne standardy infrastruktury cyfrowej**. Współpraca z prywatnymi firmami informatycznymi może pomóc w wypełnieniu luk sprzętowych.

3. **Dorośli potrzebują dodatkowego wsparcia w nauce cyfrowej**:

- **Przeszkoda:** Niektórzy dorośli uczniowie, zwłaszcza starsi lub długotrwale bezrobotni uczestnicy, mieli trudności z podstawową obsługą komputera, co spowalniało tempo szkolenia.
- **Wniosek:** Przed przejściem do modułów zaawansowanych należy zaoferować **wprowadzające sesje z zakresu umiejętności cyfrowych**; początkującym należy przydzielić mentorów spośród innych uczestników.

4. **Różne poziomy motywacji wśród uczestników**:

- **Przeszkoda:** Chociaż wielu było entuzjastycznie nastawionych, niektórzy zapisali się po prostu dlatego, że kursy były bezpłatne, co prowadziło do rezygnacji lub nieregularnej obecności.
- **Wniosek:** Przeprowadź **rozmowy kwalifikacyjne lub sprawdź motywację** uczestników, aby upewnić się, że są zaangażowani.

5. **Nauczanie mieszane zwiększyło zaangażowanie, ale wymagało starannego planowania**:

- **Zaskakujące:** Uczestnicy pozytywnie ocenili zadania online i formaty hybrydowe, które umożliwiały elastyczną naukę. Niektórzy jednak nadal preferowali **praktyczne zajęcia stacjonarne** w przypadku złożonych zadań.
- **Wniosek:** Najlepiej sprawdza się **zrównoważone połączenie praktycznych warsztatów i elementów online**, szczególnie w przypadku szkoleń zawodowych.

6. **Kluczem do sukcesu były partnerstwa**:

- **Zaskoczenie:** Współpraca z **Bit Alliance** i lokalnymi firmami informatycznymi przerosła oczekiwania, zapewniając wiedzę techniczną, wolontariuszy i wiarygodność.
- **Wniosek: Partnerstwa publiczno-prywatne** nie tylko stanowią wsparcie, ale są niezbędne do zapewnienia odpowiednich treści, lepszych zasobów i poprawy wyników w zakresie zatrudnienia.

Co-funded by the European Union

7. **Integracja społeczna wymaga aktywnego działania**:

- **Przeszkoda:** Grupy znajdujące się w trudnej sytuacji (kobiety z obszarów wiejskich, społeczności romskie, osoby długotrwale bezrobotne) nie zawsze odpowiadały na ogólne zaproszenia do składania wniosków.
- **Wniosek:** Należy nawiązywać współpracę z **urzędami pracy, lokalnymi organizacjami pozarządowymi i służbami socjalnymi,** aby aktywnie docierać do grup niedostatecznie reprezentowanych i motywować je do działania.

8. **Pozytywna zmiana nastawienia wśród nauczycieli i uczniów:**

- **Zaskoczenie:** Nauczyciele, którzy początkowo byli sceptyczni, stali się **gorącymi zwolennikami programu** po tym, jak zauważyli większe zaangażowanie uczniów.
- **Wniosek:** Dzielenie się **historiami sukcesu i szybkimi osiągnięciami** na wczesnym etapie projektu pomaga budować zaufanie i entuzjazm.

10) Photos illustrating the described practice. Please attach at least 3 photos related to the described good practice

Co-funded by
the European Union

Co-funded by
the European Union

PROFIL GABINETU – LISTA KONTROLNA KLASYFIKACJI

Proszę zaznaczyć wszystkie kategorie, które odnoszą się do opisanego przez Państwa gabinetu. Można wybrać więcej niż jedną opcję.

	RODZAJ DZIAŁALNOŚCI
☒	Uczenie się przez praktykę
☐	Uczenie się międzypokoleniowe
☐	Uczenie się w społeczności lokalnej
☒	Uczenie się cyfrowe / mieszane
☐	Uczenie się od rówieśników
☒	Mentoring / coaching
☐	Podejścia kulturowe / kreatywne
☒	Współpraca / partnerstwo

Co-funded by the European Union

☒	Inne (proszę określić): *Promowanie polityki i wsparcie reform systemowychTARGET GROUP*
	GRUPA DOCELOWA
☒	Dorośli o niskich kwalifikaciach
☒	osoby nieuczące się, niepracujące ani nieuczestniczące w szkoleniach (NEET)
☐	Migrancy/uchodźcy
☐	Osoby starsze
☒	Kobiety
☐	Osoby niepełnosprawne
☒	Inne grupy wrażliwe
☐	Ogólna populacja dorosłych
LEARNING ENVIRONMENT	
☒	Formal
☒	Non-formal
☐	Nieformalny
ROZWINIĘTE UMIEJĘTNOŚCI / KOMPETENCJE	
☐	Umiejętność czytania i pisania (czytanie, pisanie,
☐	Umiejętności matematyczne, logiczne myślenie
☒	Umiejętności cyfrowe
☒	STEM (nauka, technologia, inżynieria, matematyka)
☒	Osobiste, społeczne i nauka uczenia się
☐	Kompetencje
☐	Przedsiębiorczość
☐	Świadomość i ekspresja kulturowa
☐	Umiejętności językowe
☒	Umiejętności zawodowe/związane z pracą
☐	Zielone kompetencje
	Inne (określ):
POTENCJALNI UŻYTKOWNICY	
☒	Nauczyciele / Edukatorzy
☒	Pracownicy administracyjni
☒	Zarządzanie szkołą/ośrodkiem
☒	Decydenci polityczni / Administracja publiczna
☒	Organizacje pozarządowe / Organizacje społeczne
☒	Inne (określ): Prywatne firmy IT jako trenerzy i partnerzy

Co-funded by the European Union

Słownik kategorii (objaśnienia pozycji listy kontrolnej)

Rodzaj praktyki

- Uczenie się przez działanie – nauka poprzez praktyczne działania, metody oparte na ćwiczeniach, takie jak warsztaty lub rzeczywiste zadania.
- Uczenie się międzypokoleniowe – działania, w których uczestnicy z różnych grup wiekowych uczą się od siebie nawzajem.
- Uczenie się w społeczności – uczenie się, które odbywa się w lokalnej społeczności, często poprzez zaangażowanie w życie społeczne.
- Uczenie się cyfrowe / mieszane – edukacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych (online) lub połączenie metod online i bezpośrednich.
- Uczenie się rówieśnicze – uczenie się wśród uczestników o podobnym statusie lub doświadczeniu, wspierających się nawzajem.
- Mentoring / coaching – indywidualne wsparcie ze strony osoby bardziej doświadczonej, mające na celu pomoc w nauce i rozwoju osobistym.
- Podejścia kulturowe / kreatywne – wykorzystanie sztuki, muzyki, teatru, opowiadania historii itp. jako narzędzi edukacyjnych.
- Współpraca / partnerstwo – praktyki obejmujące współpracę między organizacjami lub grupami.
- Inne (proszę określić) – wszelkie inne metody niewymienione powyżej.

Grupa docelowa

- Dorośli o niskich kwalifikacjach – osoby dorosłe o niskim poziomie formalnego wykształcenia lub podstawowych umiejętności.
- NEET – osoby nieuczęszczające do szkół, niepracujące ani nieszkolące się (często młodzi dorośli).
- Migranci/Uchodźcy – osoby, które przeprowadziły się z innego kraju, często borykające się z problemami integracyjnymi.
- Osoby starsze – osoby dorosłe w wieku 65+
- Kobiety – praktyki ukierunkowane na potrzeby kobiet.
- Osoby z niepełnosprawnościami – osoby z niepełnosprawnością fizyczną, sensoryczną, intelektualną lub psychiczną.
- Inne grupy wrażliwe – grupy zagrożone wykluczeniem (np. osoby długotrwale bezrobotne, bezdomne).
- Ogólna populacja dorosłych – przeciętni dorośli, niemieszczący się w określonych kategoriach.

Środowisko uczenia się

- Formalne – nauka w ramach oficjalnych systemów edukacji, kursy certyfikowane (np. szkoły, uniwersytety).
- Pozaformalne – zorganizowana nauka poza systemem formalnym (np. warsztaty, szkolenia społeczne).
- Nieformalne – nauka poprzez codzienne doświadczenia, bez ustrukturyzowanego kursu (np. wolontariat, rodzina).

Rozwijane umiejętności/kompetencje

- Umiejętność czytania i pisania – czytanie, pisanie i rozumienie tekstów (w tym tekstów funkcjonalnych, takich jak formularze).
- Umiejętność liczenia – posługiwanie się matematyką i logiczne rozumowanie.
- Umiejętności cyfrowe – korzystanie z narzędzi cyfrowych, np. tworzenie CV, narzędzia online, platformy online.
- STEM – nauka, technologia, inżynieria i matematyka.

- Kompetencje osobiste, społeczne i umiejętność uczenia się – samoświadomość, motywacja, praca zespołowa, umiejętności uczenia się przez całe życie.
- Kompetencje obywatelskie – aktywne obywatelstwo, rozumienie demokracji i odpowiedzialności społecznej.
- Przedsiębiorczość – kreatywność, innowacyjność, zarządzanie projektami, podejmowanie ryzyka.
- Świadomość i ekspresja kulturowa – docenianie i tworzenie treści kulturowych (np. sztuka, muzyka).
- Umiejętności językowe – umiejętność komunikowania się w jednym lub kilku językach obcych.
- Umiejętności zawodowe – praktyczne umiejętności przydatne w określonych zawodach lub profesjach.
- Kompetencje ekologiczne – wiedza i zachowania wspierające zrównoważony rozwój i dbałość o środowisko.
- Inne – wszelkie inne rozwinięte umiejętności (proszę określić).

Potencjalni użytkownicy – grupy, które mogłyby skorzystać z zastosowania, adaptacji lub inspiracji tą praktyką w swoim kontekście zawodowym. Uwaga: Kategorie te są zgodne z ramami UE, takimi jak Kluczowe kompetencje w uczeniu się przez całe życie (2018), Plan działania na rzecz umiejętności podstawowych (2025) i Przewodnik po programie Erasmus+ 2025 – Słownik

This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2024 XXI Adults

Co-funded by the European Union