

Innowacyjne metodologie i działania w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego

Dobre Praktyki

IMPROVE: "Innovative Methodologies and PRactices On VET"

E-Book of Best Practices



Projekt IMPROVE został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejszy materiał odzwierciedla jedynie stanowisko autora, a Narodowa Agencja i Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych. Projekt nr 2018-1-UK01-KA202-047912.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Dobre praktyki

Partner: Find An Internship

Kraj: Wielka Brytania

Kraj	ZJEDNOCZONE KRÓLESTWO
Kategoria	Kształcenie w miejscu pracy (WBL)
Tytuł Dobrej Praktyki	PROMOCJA WBL
Nazwa organizacji	CREATIVE ALLIANCE (partner wiodący)
Opis Dobrej Praktyki	<p>Zmniejszanie bezrobocia wśród młodzieży w UE pozostaje istotnym problemem, a rozwijanie jej umiejętności w celu sprostania potrzebom pracodawców i znalezienia pracy jest kluczowym elementem reakcji na to wyzwanie. Uczenie się w miejscu pracy (Work-based learning - WBL) wykorzystuje miejsce pracy jako potężne środowisko uczenia się, które przyczynia się do rozwoju tych umiejętności.</p> <p>Promote WBL nie tylko zidentyfikuje i podzieli się metodami, które pomogą uczynić uczenie się w miejscu pracy bardziej efektywnym, ale także dostarczy profesjonalistom VET wiedzy i narzędzi, aby to urzeczywistnić poprzez dedykowany kurs online. Nasze partnerstwo ma na celu pokazanie, że uczenie się w miejscu pracy w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego może być korzystne zarówno dla osób uczących się, jak i dla pracodawcy przyjmującego.</p> <p>Bariery stojące na drodze do osiągnięcia tego celu mogą być trudne do pokonania. Zidentyfikowane przez nas problemy obejmują słabe relacje i współpracę pomiędzy organizatorami kształcenia i szkolenia zawodowego a pracodawcami oraz znaczną lukę w umiejętnościach osób uczących się w zakresie umiejętności przekrojowych, a zwłaszcza ich zdolności do przedsiębiorczości. Specjaliści VET odgrywają kluczową rolę w rozwoju tej agendy, zarówno jako osoby budujące relacje z przemysłem, jak i jako osoby podnoszące umiejętności młodych ludzi. Promowanie WBL będzie wspierać szkolenie nauczycieli kształcenia i szkolenia zawodowego, aby pomóc uczniom w jak najlepszym wykorzystaniu uczenia się w miejscu pracy.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	Konsorcjum zrzesza organizatorów kształcenia i szkolenia zawodowego, przedsiębiorców i partnerów społecznych z 7 krajów UE: Wielkiej Brytanii, Hiszpanii, Włoch, Belgii, Grecji, Polski i Chorwacji. Za pośrednictwem tego konsorcjum opracujemy kurs szkoleniowy online dla profesjonalistów VET oraz różne dodatkowe narzędzia wsparcia. Dzięki temu chcemy wspierać instytucje VET w tworzeniu długoterminowej współpracy

	z przedsiębiorstwami różnej wielkości, aby stworzyć wysokiej jakości możliwości uczenia się w miejscu pracy dla swoich uczniów. Oczekuje się również, że poprzez promowanie WBL jako wkładu w bardziej efektywne doświadczenie edukacyjne dla uczniów, możemy przyczynić się do zwiększenia wczesnych wyników zatrudnienia.
linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i>	http://www.promotewbl.eu/wp-content/uploads/2018/10/IO1-Guide-on-Effective-WBL-in-VET.pdf http://www.promotewbl.eu/?p=5393

Kraj	Hiszpania, Belgia, Grecja, Finlandia, Estonia
Kategoria	Nauczanie przedsiębiorczości
Tytuł Dobrej Praktyki	Szkoły VET jako ośrodki przedsiębiorczości
Nazwa organizacji	Valnalon (Hiszpania), EVTA (Belgia), Knowl (Grecja), Militos Consulting S.A. (Grecja), Omnia (Finlandia), Vocational Center of Parnu County (Estonia), Syntra Flanders (Belgia), Tknika (Hiszpania).

<p>Opis Dobrej Praktyki</p>	<p>W ramach współfinansowanego przez UE projektu IncuVET (2014-2016) przewiduje się wspieranie i promowanie innowacyjnej roli szkół VET jako lokalnych/regionalnych ośrodków przedsiębiorczości, wykraczającej poza zwykłe udzielanie porad w zakresie zakładania przedsiębiorstw. Szkoły VET są w stanie zainicjować wielostronny proces, w którym władze lokalne, pracodawcy, nowe przedsiębiorstwa, nauczyciele i uczniowie spotykają się, aby kształtować sposób, w jaki nauczanie przedsiębiorczości jest włączone do programu nauczania i uczyć się od siebie nawzajem we współpracy, co ma cenny wpływ na szkoły, uczniów, rynek i całą społeczność.</p> <p>ZMIANA MYŚLI Projekt zapewnia otwartą przestrzeń, w której wszyscy zainteresowani (nauczyciele, pracodawcy, przedsiębiorcy, uczniowie, władze lokalne, organizacje społeczne) zaangażują się w proces odkrywania i dyskusji w celu rozszerzenia koncepcji roli, jaką przedsiębiorczość powinna odgrywać w społeczeństwie i edukacji.</p> <p>UNLEASHING NEW IDEAS Projekt realizowany jest zgodnie z zasadą "No Idea Left Behind". Kreatywność i zrównoważony rozwój zasługują na szczególną uwagę. W celu zapewnienia odpowiednich warunków dla nowych pomysłów, aby mogły one wypłynąć na powierzchnię w połączeniu z rzeczywistym światem, współpraca interdyscyplinarna i międzysektorowa są kluczowymi elementami tego równania.</p> <p>ADDING VALUE Projekt ma na celu zaproponowanie i zabezpieczenie warunków, w których niektóre z tych nowych pomysłów mogą opuścić "kraj myśli" i przekształcić się w rentowne przedsiębiorstwa, innowacyjne produkty, przełomowe usługi, nowe metody nauczania, integracyjne programy społeczne, wydarzenia kulturalne, dodając wartość i przyczyniając się do rozwoju gospodarczego, społecznego, kulturalnego i środowiskowego lokalnych rynków i społeczności, do których należą szkoły VET.</p>
<p>Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET</p>	<p>Projekt incuVET ma na celu znalezienie właściwej równowagi i artykulacji pomiędzy tymi trzema warstwami interwencji poprzez wykorzystanie i uczenie się z istniejących inicjatyw. Projekt opiera się na wymianie pomysłów, doświadczeń i praktyk pomiędzy partnerami konsorcjum poprzez cztery warsztaty w formie wizyt studyjnych w czterech krajach europejskich (Finlandia, Hiszpania, Grecja, Belgia), ale także poprzez współpracę z nowymi partnerami w całej Europie, wnosząc swoją wiedzę i praktyki do bazy wiedzy projektu i centrum informacji na temat kształcenia w zakresie przedsiębiorczości w Europie i roli szkół VET w tym zakresie.</p>
<p>linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i></p>	<p>https://www.incuvet.eu/#page-top</p>

Kraj	Belgia, Niemcy, Luksemburg, Zjednoczone Królestwo
Kategoria	Narzędzia dla VET w WEB 2.0
Tytuł Dobrej Praktyki	VET Toolbox
Nazwa organizacji	Enabel (Belgia), GIZ (Niemcy), LuxDev (Luksemburg) i British Council (Wielka Brytania).
Opis Dobrej Praktyki	<p>VET Toolbox to pięcioletni projekt (2017-2022) finansowany przez Unię Europejską. Zapewnia on kwalifikującym się krajom ukierunkowaną wiedzę specjalistyczną, finansowanie dotacji, narzędzia i doradztwo w celu poprawy skuteczności krajowych reform kształcenia i szkolenia zawodowego (VET), aby odpowiedzieć na potrzeby rynku pracy i zwiększyć szanse na zatrudnienie dla wszystkich.</p> <p>Projekt koncentruje się na trzech obszarach tematycznych:</p> <p>Programowanie kształcenia i szkolenia zawodowego oraz rynku pracy oparte na dowodach</p> <p>Zaangażowanie sektora prywatnego w kształcenie i szkolenie zawodowe oraz działania na rynku pracy</p> <p>Włączenie grup w niekorzystnej sytuacji do formalnego i pozaformalnego kształcenia i szkolenia zawodowego.</p> <p>VET Toolbox jest wdrażany przez partnerstwo agencji, w tym Enabel (Belgia), GIZ (Niemcy), LuxDev (Luksemburg) i British Council.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Wizja</p> <p>- Inspirowanie krajów partnerskich w ich wysiłkach, aby ich systemy kształcenia i szkolenia zawodowego zapewniały odpowiednie kształcenie i szkolenie zawodowe dla wszystkich, a tym samym przyczyniały się do zwiększenia szans na zatrudnienie dla wszystkich.</p> <p>Misja</p> <p>- Wnosimy wartość dodaną do procesów przygotowywania, wdrażania i monitorowania reform lub zmian w systemach kształcenia i szkolenia zawodowego, tak aby lepiej odpowiadały one potrzebom rynku pracy i były dostępne dla wszystkich. Robimy to poprzez <u>zapewnienie pomocy technicznej i finansowania innowacyjnych projektów oraz poprzez rozwijanie i dzielenie się wiedzą.</u></p>

	<p>- Wzmocnienie kluczowych organizacji, które chcą stosować programowanie oparte na dowodach, operacjonalizować zaangażowanie sektora prywatnego i zwiększyć włączenie grup znajdujących się w niekorzystnej sytuacji i podatnych na zagrożenia w kształcenie i szkolenie zawodowe oraz formalne i nieformalne działania na rynku pracy.</p> <p>Misją VET Toolbox jest promowanie kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) zorientowanego na popyt i sprzyjającego włączeniu społecznemu, a tym samym przyczynianie się do poprawy możliwości zatrudnienia na formalnym i nieformalnym rynku pracy dla wszystkich. Jednym z jego priorytetów jest stymulowanie zaangażowania sektora prywatnego w VET poprzez działania ukierunkowane na zmiany w zarządzaniu i kierowaniu dostawcami usług VET. W tym sensie VET Toolbox opiera się na europejskiej i międzynarodowej polityce współpracy i zaangażowania. W swoim Programie działań na rzecz zmian UE wezwała w 2011 r. do zapewnienia wysokiej jakości edukacji jako elementu kompleksowego wsparcia zrównoważonego wzrostu sprzyjającego włączeniu społecznemu na rzecz rozwoju społecznego i podkreśliła znaczenie zapewnienia pracownikom umiejętności odpowiadających potrzebom rynku pracy. Na szerszej scenie wewnętrznej Konsensus Szanghajski (UNESCO, 2012) zdecydowanie umieścił współpracę na rzecz wspierania wysokiej jakości kształcenia i szkolenia zawodowego sprzyjającego włączeniu społecznemu w strategicznej agencji międzynarodowej, a zaangażowanie to zostało ponownie potwierdzone w uniwersalnej agencji ustanowionej przez sformułowanie Celów Zrównoważonego Rozwoju w 2015 r.</p>
<p>linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</p>	<p>https://www.vettoolbox.eu/drupal_files/public/2018-11/tools_handbook_training_manual_en_1.pdf</p> <p>https://www.vettoolbox.eu/en/we-are</p> <p>https://www.britishcouncil.org/education/skills-employability/what-we-do/vet-toolbox-call-for-proposals</p> <p>https://www.vettoolbox.eu/drupal_files/public/2018-11/tools_handbook_training_manual_en_1.pdf</p>



Kraj	Portugalia, Szwecja i Rumunia
Kategoria	Otwarte zasoby edukacyjne dla nauczycieli i szkoleniowców VET
Tytuł Dobrej Praktyki	Globalna SRS - mobilna metodologia nauczania dla europejskich trenerów i poprawa jakości systemów VET
Nazwa organizacji	Artykuł Cristiny Almeidy i Liviu Moldovana
Opis Dobrej Praktyki	Jakość kapitału ludzkiego ma kluczowe znaczenie dla sukcesu Europy. Strategia Europa 2020 kładzie duży nacisk na kształcenie i szkolenie, aby promować "inteligentny, zrównoważony i sprzyjający włączeniu społecznemu wzrost". W tym kontekście nauczyciele i trenerzy kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) stali się kluczowi w całym systemie wiedzy: musimy zapewnić bardziej efektywnych trenerów i nauczycieli, mniej kosztowne metody szkolenia i doskonalenia umiejętności dla nich, a także bardziej zorientowane na pracę umiejętności. Według Komisji Europejskiej [12], rola nauczycieli i trenerów jest kluczowa w modernizacji VET, ze szczególnym uwzględnieniem ich rozwoju zawodowego i statusu w społeczeństwie. Przyszłość zdominowana przez zmiany stawia nowe wyzwania zarówno przed nauczycielami, jak i trenerami w kształceniu i szkoleniu zawodowym, co wiąże się z opracowywaniem nowych programów nauczania, zapewnianiem jakości i zarządzaniem, zadaniami pedagogicznymi i administracyjnymi.

<p>Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET</p>	<p>Celem artykułu jest przedstawienie głównych rezultatów projektu Leonardo da Vinci na rzecz transferu innowacji zatytułowanego "Mobilna metodologia nauczania dla europejskich trenerów i poprawy jakości systemów VET" (Global SRS), współfinansowanego przez Komisję Europejską. System odpowiedzi studenta (SRS) dla urzędzeń mobilnych jest usługą online, która zapewnia metodologię szkolenia, uczenia się i oceny w czasie rzeczywistym, wspieraną przez najnowszą technologię mobilną. Globalny projekt SRS zaprojektował europejski moduł dla SRS oparty na "szkoleniu trenerów", wspierany przez efekty uczenia się. Jego celem jest waloryzacja modułu szkolenia trenerów, skoncentrowanego na otwartych i mobilnych narzędziach uczenia się/nauczania. Opłaty ECVET są wprowadzane w ramach działań projektowych, w kierunku rozwoju wspólnych ram opartych na zasadach EQF i ECVET. Wyniki ewaluacji pilotażu w trzech krajach partnerskich: Portugalii, Szwecji i Rumunii zostały przedstawione. Zarówno trenerzy, jak i studenci pozytywnie odnieśli się do wykorzystania SRS. Najbardziej cenionym aspektem dotyczącym wykorzystania SRS w szkoleniu jest promocja aktywnego uczestnictwa i uczenia się.</p>
<p>linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</p>	<p>https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2212017313007299</p>

Kraj	Austria
Kategoria	Nauczanie poprzez grywalizację, symulacje i digital Storytelling
Tytuł Dobrej Praktyki	"Zagraj w grę edukacyjną"
Nazwa organizacji	FH JOANNEUM Gesellschaft mbH
Opis Dobrej Praktyki	<p>Projekt Learning Game badał potencjał zmiany perspektywy w kierunku gier wideo i multimedialnych, które powinny być wykorzystane do wypełnienia luki komunikacyjnej pomiędzy nauczycielami i uczniami oraz do zwiększenia atrakcyjności i interaktywności metod nauczania.</p> <p>W ramach projektu nauczyciele i trenerzy uzyskali dostęp do trzech baz danych on-line: bazy kursów e-learningowych, bazy oprogramowania do tworzenia multimedialnych treści edukacyjnych, bazy gier wideo z potencjałem edukacyjnym. Projekt opracował również proste gry wideo do wykorzystania w edukacji i szkoleniach jako integracja tradycyjnych i/lub opartych na e-learningu strategii nauczania, do nauczania konkretnych treści (np. gra wideo na temat matematyki i Pitagorasa, gra wideo na temat oszczędzania energii, gra wideo na temat procesu Galileusza, itp.) Wszystkie wyniki są dostępne na portalu projektu pod adresem http://www.learninggame.org.</p> <p>Projekt Play The Learning Game ma na celu dalsze wykorzystanie i transfer rezultatów poprzedniego projektu angażującego nauczycieli i trenerów w aktualizację, rozbudowę i testowanie Portalu Gier Edukacyjnych.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Projekt Play The Learning Game ma na celu poprawę i transfer wyników projektu The Learning Game (finansowanego przez Komisję Europejską w ramach Programu Socrates Comenius 2.1 Akcja Nr. 128967-CP-1-2006-1-IT-Comenius-C 2.1), podczas którego europejscy nauczyciele badali i testowali wykorzystanie gier wideo, multimedialnych i e-learningu do celów edukacyjnych i szkoleniowych.</p> <p>Celem projektu Play The Learning Game jest zwiększenie umiejętności nauczycieli i trenerów w zakresie wykorzystania i łączenia gier wideo, multimedialnych i e-learningu w celu uatrakcyjnienia nauki oraz promowania i zwiększania zaangażowania uczniów i stażystów w proces uczenia się przez całe życie.</p> <p>Projekt ma na celu aktualizację i rozbudowę portalu The Learning Game Portal (http://www.learninggame.org/) integrując istniejące wyniki z najnowszymi rozwiązaniami technicznymi: Materiały dydaktyczne i szkoleniowe oparte na eLearningu Przegląd gier wideo w celu zbadania i podkreślenia ich potencjału edukacyjnego</p>

	<p><u>Oprogramowanie</u> do tworzenia innowacyjnych materiałów edukacyjnych opartych na e-learningu oraz gier wideo o przeznaczeniu edukacyjnym</p> <p><u>samuczki</u> dotyczące wykorzystania oprogramowania do opracowywania materiałów e-learningowych i edukacyjnych gier wideo oraz dostarczające wytycznych do opracowywania edukacyjnych gier wideo</p> <p><u>Podręcznik szkoleniowy</u> dotyczący tworzenia gier wideo dla celów edukacyjnych.</p>
<p>linki:</p> <p><i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i></p>	<p>http://www.learninggame.org.</p> <p>https://learninggame.pixel-online.org/info/index.php</p> <p>https://www.slideshare.net/spirossirmakessis/play-the-learning-game-project</p>

Play the Learning Game Project Introduction

In the years 2006 – 2008, the European Commission, DG Education and Culture, in the framework of the Socrates Comenius Programme, funded the project entitled **The Learning Game**.

The Learning Game project investigated the potential of a change in perspective towards videogames and multimedia that should be used to bridge the communication gap between teachers and learners and to enhance the attractiveness and interactivensness of teaching methodologies.



The project gave teachers and trainers the access to three on-line databases (e-learning courses, software to create multimedia based educational contents, videogames with educational potential)

The project also developed simple videogames to be used in education and training as an integration of traditional and/or e-learning based teaching strategies, for teaching specific contents. The results are all available on the project portal at <http://www.learninggame.org>

The Play The Learning Game Project intends to further exploit and transfer the results of the former project involving teachers and trainers in updating, expanding and testing of the Learning Game Portal.

Dobre praktyki

Partner: Informamentis Europa

Kraj: Włochy

Kraj	Włochy
Kategoria	Nauczanie przedsiębiorczości
Tytuł Dobrej Praktyki	Digital Storytelling dla rozpowszechniania i promowania przedsiębiorczości
Nazwa organizacji	Agencja Rozwoju Obszaru Empolese Valdelsa
Opis Dobrej Praktyki	<p>Projekt DIST, dobra praktyka Partnerstwa Strategicznego finansowanego w programie Erasmus + w 2015 roku, promował edukację na rzecz przedsiębiorczości i jej nauczanie poprzez rozwój specyficznej metodologii i serii narzędzi edukacyjnych opartych na DIGITAL Storytelling, procesie, w którym ludzie dzielą się swoją historią i swoimi przemyśleniami z innymi za pomocą mediów cyfrowych, audio i wideo. Storytelling jest dziś wykorzystywany w wielu dziedzinach badań i interwencji (edukacyjnej, organizacyjnej, politycznej, rozrywkowej). Narzędzia opracowane w ramach projektu DIST mogą być wykorzystywane bezpośrednio w oddaleniu od zdefiniowanej grupy docelowej, ale również za pośrednictwem nauczycieli w trybie szkoleniowym ustawionym na tradycyjną klasę (face to face). W szczególności projekt DIST promował wykorzystanie innowacyjnego cyfrowego storytellingu do:</p> <p>szerzenia poczucia inicjatywy i przedsiębiorczości wśród osób bezrobotnych;</p> <p>Wspieranie aspirujących przedsiębiorców w otwieraniu i zakładaniu działalności gospodarczej;</p> <p>Wspieranie przedsiębiorców w celu poprawy ich wyników.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Na produkty powstałe w ramach projektu składały się:</p> <ul style="list-style-type: none">- 60 wywiadów wideo z 15 młodymi przedsiębiorcami z każdego kraju partnerskiego, którzy oparli swoje studia na rozwoju biznesu, próbując ekstrapolować zarówno aspekty biograficzne, jak i motywacyjne, skupiając się na kwestiach umiejętności przekrojowych wymaganych w prowadzeniu działalności gospodarczej. W każdym kraju młodzi przedsiębiorcy, z którymi przeprowadzono wywiady, zostali wybrani w sektorach innowacyjnych i sektorach o dobrych możliwościach rynkowych;- Opracowanie dotyczące głównych zagadnień wyłonionych w wywiadach, zawierające opis czynników sukcesu i głównych wyzwań, przed którymi stoją młodzi przedsiębiorcy w badanych sektorach innowacyjnych, a także opis umiejętności niezbędnych do osiągnięcia sukcesu;

	<ul style="list-style-type: none"> - Cyfrowy przewodnik na temat wykorzystania Storytellingu w ramach Agencji Szkoleń Zawodowych, skierowany do trenerów, który wyjaśnia, jak używać Storytellingu; - Kurs bezpośredni i online na temat rozwoju przedsiębiorczości, skierowany do aspirujących przedsiębiorców i do przedsiębiorców, oparty na treściach "Przewodnika po Storytellingu dla Edukacji" i na Wideoklipach; - Kurs online dla trenerów, skierowany do trenerów agencji szkoleniowych (VET), oparty na treściach opracowanych w Przewodniku na temat wykorzystania opowiadania historii w edukacji oraz na filmach wideo, wyjaśniał, jak wykorzystać te narzędzia do rozwijania poczucia inicjatywy przedsiębiorczej u uczniów.
<p>linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i></p>	<p>http://pratika.net/wp/tag/digital-storytelling-for-spreading-and-promoting-entrepreneurship/</p>

Kraj	Włochy
Kategoria	Narzędzia dla VET
Tytuł Dobrej Praktyki	IN-CLOUD - Innowacje w chmurze łączące uniwersytety i przedsiębiorstwa
Nazwa organizacji	Koordinator: Międzynarodowy Uniwersytet Telematyczny UniNettuno
Opis Dobrej Praktyki	<p>Projekt IN-CLOUD, dobra praktyka Partnerstwa Strategicznego finansowanego w ramach programu Erasmus + w 2015 r., został skierowany do wspierania rozpowszechniania <i>Cloud Computing</i>, który silnie wpływa na przyszłość w sektorze ICT, sprzyjając nowym modelom biznesowym i przedsiębiorczym na wszystkich poziomach.</p> <p>Cloud Computing jest innowacyjnym paradygmatem, który zastosowany w firmach, administracji publicznej i na uniwersytetach może poprawić konkurencyjność, opłacalność relacji i poziom innowacyjności.</p> <p>Projekt IN-CLOUD miał na celu właśnie podniesienie świadomości europejskich firm, administracji publicznej i uniwersytetów na temat tego, jak usługi i technologie Cloud Computing mogą promować wzrost gospodarczy i innowacyjność.</p> <p>Ten rezultat został osiągnięty poprzez stworzenie kwalifikacji VET dla profesjonalistów pracujących w europejskich firmach i administracji publicznej, w celu przeszkolenia ich do wspierania wprowadzania i zarządzania technologiami i usługami w chmurze w ich systemach. IN-CLOUD zaangażował 8 partnerów z 6 różnych krajów: Włochy; Hiszpania; Niemcy; Wielka Brytania; Grecja i Portugalia).</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Głównymi rezultatami projektu IN-CLOUD były:</p> <ul style="list-style-type: none"> - analiza potrzeb szkoleniowych i umiejętności zawodowych związanych z usługami i technologiami Cloud; - projektowanie kwalifikacji VET w sektorze Cloud Computing, w oparciu o europejskie narzędzia uczenia się przez całe życie (EQF, ECVET i EQAVET); - zbiór wywiadów i studiów przypadków, aby pokazać rzeczywiste zastosowania usług i technologii Cloud; - tworzenie i prowadzenie kursów szkoleniowych mających na celu uzyskanie kwalifikacji VET; - stworzenie wirtualnego bootcampu dla ciągłych i otwartych szkoleń w sektorze Cloud Computing. Wyjście składa się z narzędzia zaprojektowanego specjalnie dla przedsiębiorców i administracji publicznej zainteresowanych wprowadzeniem technologii chmurowych w swoich obiektach. Wirtualny bootcamp jest w stanie zdefiniować zindywidualizowane ścieżki

	szkoleniowe dla różnych typów użytkowników, w oparciu o własne potrzeby i umiejętności.
linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i>	https://www.learn-in-cloud.eu/it/default.aspx

Kraj	Włochy
Kategoria	ECVET
Tytuł Dobrej Praktyki	"MiGreat! Wspieranie migrantów w CVET"
Nazwa organizacji	Szkolenie 2000 psc
Opis Dobrej Praktyki	<p>Projekt "MiGreat! Supporting Migrants into CVET" to projekt w ramach programu Erasmus+ (2016-2018), którego celem jest opracowanie procedur i narzędzi szkoleniowych wspierających szkolenia i zatrudnialność migrantów w krajach partnerskich.</p> <p>Celem projektu jest poprawa umiejętności VETPROs pracujących z imigrantami, pracownikami migrującymi i uchodźcami poprzez transfer skutecznej pedagogiki i metodologii szkolenia zawodowego "CICERO", wspieranej przez eLearning, stosowanej w Szwecji.</p> <p>W ramach projektu powstanie aplikacja mobilna oparta na "zasadach coachingu" oraz platforma OER (Otwarte Zasoby Edukacyjne) z zestawem modułów edukacyjnych, które zapewniają angażującą i motywującą metodę nauki.</p> <p>Główna grupa docelowa projektu składa się z VETPRO pracujących z imigrantami. Druga grupa docelowa obejmuje osoby o pochodzeniu migracyjnym, pracowników migrujących i uchodźców.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Główne rezultaty projektu to:</p> <p><u>- Studium przypadku CVET i rozszerzona analiza potrzeb</u></p> <p>Ten produkt ma na celu zdefiniowanie potrzeb agencji pracy, organizacji migrantów i dostawców szkoleń w ocenie potrzeb Migrantów i Uchodźców w zakresie CVET (Ustawiczne kształcenie i szkolenie zawodowe) i APL (Akredytacja Wcześniejszego Uczenia się). Partnerzy przeanalizowali CVET i APL dostępne w każdym kraju w sektorach rolnictwa, budownictwa, zdrowia, handlu detalicznego, usług, tekstyliów i turystyki, w celu dopasowania potrzeb Migrantów do dostępności CVET i APL w każdym sektorze.</p> <p><u>-MiGreat! Aplikacja CVET dla migrantów</u></p> <p>składa się z aplikacji mobilnej opartej na "zasadach coachingu" i sieci społecznościowej, gdzie użytkownicy otrzymują serię praktycznych wyzwań i działań związanych z ustawicznym szkoleniem zawodowym lub edukacją (CVET) w nowym kraju. Jest to narzędzie pomagające migrantom w dostępie do CVET.</p> <p>Aplikacja MiGreat! App została zaprojektowana, aby pomóc Ci w podstawowym zrozumieniu kultury oraz tego, jak wygląda praca i nauka w nowym kraju. Aplikacja dostarczy Ci narzędzi, które pomogą Ci dokonać właściwego wyboru kariery i pomogą Ci zrozumieć Twoje mocne strony. Pomoże również określić, gdzie na rynku pracy występują niedobory umiejętności lub</p>

	<p>wiedzy, aby zasugerować, jakie treści szkoleniowe są dla Ciebie najbardziej odpowiednie.</p> <p>MiGreat! <u>Moduły oparte na scenariuszu</u></p> <p>Składa się z 11 modułów opartych na szwedzkiej metodologii "Cicero" pomagającej migrantom i uchodźcom w dostępie do CVET ze szczególnym uwzględnieniem potrzebnych informacji prowadzących do zatrudnienia w obszarach: Rolnictwo, Budownictwo, Zdrowie, Handel detaliczny, Usługi, Tekstylna i Turystyka. The MiGreat! Scenario Based Modules to łatwe w użyciu i adaptowalne WebQuesty. 10 różnych kategorii obejmuje szeroki zakres tematów, związanych z zatrudnieniem i szkoleniem.</p> <p>-MiGreat! <u>Platforma OER dla eLearningu</u></p> <p>Na platformie OER znajdują się moduły edukacyjne MiGreat!, dostępne również w formacie eBook /interaktywny PDF. Platforma zapewnia docelowym odbiorcom informacje, narzędzia, możliwości i dostęp do materiałów edukacyjnych itp.</p> <p>Jest on wykorzystywany do promowania działań, wydarzeń, możliwości i kluczowych lekcji dla VETPROS pracujących z imigrantami i uchodźcami.</p> <p>MiGreat! <u>Podręcznik metodologiczny i plan szkoleń dla VETPROS</u></p>
<p>linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</p>	<p>E-mail: training2000@training2000.it</p> <p>Strona internetowa http://mi-great.eu/en_GB/</p>

Kraj	Grecja, Włochy, Malta, Estonia, Bułgaria, Irlandia
Kategoria	Nauczanie przedsiębiorczości
Tytuł Dobrej Praktyki	SESBA - Umiejętności Przedsiębiorczości Społecznej dla Doradców Biznesowych
Nazwa organizacji	Koordinator: Szkolenie olimpijskie (OT) - Grecja
Opis Dobrej Praktyki	Projekt SESBA ma na celu dostarczenie nowych narzędzi metodologicznych konsultantom biznesowym, którzy zamierzają oferować swoje wsparcie przedsiębiorstwom społecznym. Jednym z głównych rezultatów projektu będzie stworzenie zestawu narzędzi ze wszystkimi materiałami, które pozwolą udoskonalić usługi doradcze w zakresie przedsiębiorczości społecznej, a jednocześnie zachęcą do ich upowszechniania. SESBA jest współfinansowany przez Komisję Europejską w ramach programu Erasmus + 2015, Kluczowe działania 2, Partnerstwa strategiczne w sektorze VET - kształcenie i szkolenie zawodowe.
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Cele</p> <p>-wzmocnienie profilu zawodowego doradców biznesowych w celu sprostania wyzwaniom stawianym przez przedsiębiorczość społeczną;</p> <p>Rozwijanie nowych metodologii i technik konsultacyjnych w celu wspierania rozwoju przedsiębiorczości społecznej.</p> <p>Grupa docelowa</p> <p>bezpośredni odbiorcy: konsultanci biznesowi</p> <p>-Odbiorcy pośredni: przedsiębiorcy społeczni, lokalne przedsiębiorstwa, izby gospodarcze, instytucje.</p> <p>Działalność:</p> <p>-opracowanie raportu z badań na temat stanu przedsiębiorczości społecznej w Europie;</p> <p>Przeprowadzenie raportu z badań na temat kwalifikacji potrzebnych do zostania konsultantem przedsiębiorczości społecznej;</p> <p>-tworzenie zestawu narzędzi dla konsultantów biznesowych;</p> <p>opracowanie kursu szkoleniowego dla konsultantów biznesowych, odpowiadającego zidentyfikowanym potrzebom i standardom akademickim;</p> <p>stworzenie strony internetowej, na której można umieścić wszystkie informacje o produktach i materiały szkoleniowe;</p> <p>ocena nowych technik konsultacyjnych.</p>

linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)	http://www.programmaintegra.it/wp/programma-integra/progetti/sesba-social-enterprise-skills-for-business-advisers/
---	---

Dobre praktyki

Partner: Kainotomia

Kraj: Grecja

Kraj	Szwecja
Kategoria	Nauczanie przedsiębiorczości
Tytuł Dobrej Praktyki	Narzędzie Loopme
Nazwa organizacji	Me Analytics AB
Opis Dobrej Praktyki	<p>Przedsiębiorcze uczenie się w kształceniu i szkoleniu zawodowym (VET) stało się niezwykle ważne w ciągu ostatnich kilku lat. Doświadczony zespół z Göteborga, który koncentruje się na ludzkim uczeniu się i postępie poprzez wykorzystanie innowacyjnego rozwoju zarówno w biznesie, jak i edukacji, opracował przyjazne dla użytkownika narzędzie o nazwie "LoopMe", które śledzi i pogłębia uczenie się i rozwój w szybki i precyzyjny sposób. Twórcy LoopMe zintegrowali wyniki badań, które łączą naukę z praktyką szkolną i zawodową. Chalmers University of Technology przeprowadził badania dla LoopMe i skupił się na związkach przyczynowo-skutkowych w procesach uczenia się oraz zidentyfikował, co jest kluczowe w fazie szkolenia/rozwoju, aby ułatwić proces uczenia się dużej grupie osób.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Głównymi celami Loopme są:</p> <p>pomoc nauczycielom i osobom odpowiedzialnym za wsparcie edukacyjne w kształceniu i szkoleniu zawodowym w rejestrowaniu i refleksji nad rozwojem uczenia się uczniów</p> <p>ocena umiejętności związanych z przedsiębiorczością i pomoc uczniom w zrozumieniu, jakie robią postępy</p> <p>Narzędzie Loopme jest innowacyjną aplikacją opartą na pętli komunikacyjnej nauczyciel-uczeń, która pozwala dokładnie określić kiedy, dlaczego i jak uczniowie i studenci rozwijają kompetencje przedsiębiorcze. LoopMe jako narzędzie jest również bardzo przydatne w badaniach nad wpływem różnych inicjatyw edukacyjnych. Obecnie LoopMe jest wykorzystywany przez wiele szkół, uczelni i organizacji na całym świecie.</p> <p>(http://www.edtech4change.se/loopme-digital-innovation-som-forandrar-larande-pa-djupet/)</p>

linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i>	Opis najlepszej praktyki: https://www.schooleducationgateway.eu/en/pub/latest/news/entrepreneurship-education-and.htm Aplikacja Loop me: https://www.loopme.io/ platforma edtech4change: http://www.edtech4change.se/loopme-digital-innovation-som-forandrar-larande-pa-djupet/

Kraj	Hiszpania / Kraj Basków
Tytuł Dobrej Praktyki	Model ETHAZI
Kategoria	Kreatywne rozwiązywanie problemów
Nazwa organizacji	Tknika (ośrodek promowany przez Wiceministra Kształcenia Zawodowego i Szkoleń Departamentu Edukacji Rządu Baskijskiego)
Opis Dobrej Praktyki	<p>Model ETHAZI został opracowany jako projekt pilotażowy w roku akademickim 2013/2014 w 5 publicznych centrach kształcenia zawodowego w Kraju Basków. W fazie pilotażowej w projekcie uczestniczyło 100 uczniów i 25 nauczycieli z 5 różnych cykli.</p> <p>Model ETHAZI wykorzystuje innowacyjną metodologię uczenia się poprzez współpracę, opartą na wyzwaniach: uczniowie realizują konkretne projekty poprzez analizę informacji, pracę w zespołach i kreatywne rozwiązywanie problemów w celu opracowania prototypów. Inicjatywa jest już w fazie rozszerzania i została przeprowadzona w 52 ośrodkach, w różnych specjalnościach, reprezentujących 30% wszystkich programów VET w Kraju Basków i oczekuje się, że osiągnie 70% do 2020 roku.</p>

<p>Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET</p>	<p>Centralnym elementem modelu ETHAZI jest wspólne uczenie się oparte na wyzwaniach i kreatywnym rozwiązywaniu problemów. Prezentacja problematycznej sytuacji, jej transformacja w wyzwanie, jak również cały proces aż do uzyskania wyniku, jest zorganizowany w oparciu zarówno o techniczne i specyficzne kompetencje każdego cyklu, jak i kluczowe kompetencje przekrojowe, takie jak samodzielne uczenie się, praca zespołowa, orientacja na nadzwyczajne wyniki, kompetencje cyfrowe, itp.</p> <p>Głównymi celami tej najlepszej praktyki są:</p> <p>Podkreślenie problematycznych sytuacji, które we wszystkich przypadkach są przedstawiane klasie skonfigurowanej w zespoły, i niech proces pracy umożliwi uczniom przeżycie sytuacji jako wyzwania i, dać im możliwość wygenerowania niezbędnej wiedzy poprzez zastosowanie kreatywnego rozwiązywania problemów i innych metod w celu dostarczenia najlepszych rozwiązań.</p> <p>Sukces tej najlepszej praktyki jest również widoczny w niskim wskaźniku osób przedwcześnie kończących naukę w regionie, w którym jest ona wdrażana, na poziomie 7,9%, najniższym w Hiszpanii, wobec 19% w całej Hiszpanii w 2016 r. Jest to już poniżej europejskich i krajowych celów określonych w strategii Europa 2020, aby zmniejszyć wskaźniki porzucania nauki odpowiednio do <10% i 15%.</p>
<p>linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</p>	<p>http://www.cedefop.europa.eu/en/news-and-press/news/spain-basque-country-vet-innovation-offers-good-practices-future-employment</p>

Kraj	Dania
Kategoria:	Kształcenie w miejscu pracy
Tytuł Dobrej Praktyki	Zapewnianie jakości szkoleń w miejscu pracy w ramach policealnego kształcenia i szkolenia zawodowego w Danii
Nazwa organizacji	Duńska Agencja ds. Szkolnictwa Wyższego i Wsparcia Edukacyjnego
Opis Dobrej Praktyki	<p>Szkolenie w miejscu pracy jest bardzo ważną częścią skutecznych programów zawodowych. Zapewnia ono silne środowisko uczenia się, usprawnia przejście ze szkoły do pracy, umożliwiając wzajemne poznanie się pracodawców i potencjalnych pracowników. Przyczynia się do wzrostu wydajności firmy szkoleniowej i łączy ofertę szkoleniową z bezpośrednim odzwierciedleniem potrzeb pracodawcy. Aby czerpać te korzyści, staż musi być wysokiej jakości, a to nie zawsze ma miejsce. Przy braku kontroli jakości, możliwości szkolenia młodych ludzi w miejscu pracy mogą przerodzić się w tanią siłę roboczą lub dotyczyć bardzo wąskich i specyficznych dla danej firmy umiejętności. W Danii wszystkie programy zawodowe akademii obejmują obecnie co najmniej trzymiesięczne szkolenie w miejscu pracy, a programy zawodowe studiów licencjackich obejmują co najmniej sześciomiesięczne szkolenie w miejscu pracy (Duńska Agencja Szkolnictwa Wyższego i Wsparcia Edukacyjnego, 2012). Programy te są obowiązkowe.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>W Danii poziom i jakość zaangażowania pracodawców i związków zawodowych określono jako wysoki w badaniu porównawczym obejmującym 13 krajów europejskich (CEDEFOP, 2011), a przypisano to sposobowi, w jaki rozwiązania w zakresie staży zawodowych mogą angażować pracodawców w pomaturalne kształcenie i szkolenie zawodowe (Duńska Agencja Szkolnictwa Wyższego i Wsparcia Edukacyjnego, 2012; Rambøll, 2010). Mechanizmy zapewniania jakości dla szkoleń w miejscu pracy w Danii mają trzy kluczowe cechy i odgrywają bardzo ważną rolę w odniesieniu do:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Proces zapewniania jakości jest wbudowany w ustalenia dotyczące praktyk: są one decydującym czynnikiem przy akredytacji nowych programów przez Duński Instytut Ewaluacji. - Zwraca się uwagę na to, by praktyki te były jak najbardziej przydatne zarówno dla programów kształcenia i szkolenia zawodowego, jak i dla pracodawców, a analiza tych powiązań stanowi część procesu akredytacji przez Duński Instytut Ewaluacji. - Ustalenia dotyczące praktyk zawodowych są zaprojektowane w taki sposób, aby były ściśle powiązane z efektami uczenia się.

	<p>Studenci stosują koncepcje poznane w programie studiów w miejscu pracy, łącząc teorię z praktyką. Takie powiązanie jest podstawą efektywnego uczenia się, a jego brak może przyczynić się do porzucenia nauki. Po zakończeniu praktyki studenci składają sprawozdanie w swojej instytucji i są oceniani, aby sprawdzić, czy osiągnęli cele kształcenia. Aby zapewnić, że miejsce pracy skutecznie przyczynia się do osiągnięcia tych celów, każdy uczeń ma nauczyciela lub opiekuna, który udziela mu wskazówek. Opiekunowie muszą posiadać solidną wiedzę na temat teoretycznych treści kursu studenta oraz dysponować wystarczającą ilością czasu i środków, by udzielać wskazówek.</p>
<p>linki: (strona internetowa, czasopisma, artykuły)</p> <p>książki,</p>	<p>Field, S., Ivarez-Galván, J., Hénard, F., Kis, V., Kuczera M. i Musset, P., A Skills beyond School Review of Denmark, OECD, Paryż, 2012, s. 31.</p> <p>Duńska Agencja ds. Szkolnictwa Wyższego i Wsparcia Edukacyjnego (2012), Umiejętności wykraczające poza szkołę: OECD Review of Post-Secondary Vocational Education and Training - National Background Report for Denmark,</p> <p>http://en.fivu.dk/publications/2012/oecd-review-skills-beyondschool/oecd-review-skills-beyond-school-denmark.pdf</p> <p>Ramboll Management Consulting (2010): Praktik i erhvervsakademi- og professionsbacheloruddannelser. (Raport o praktykach zawodowych w ramach programów zawodowych akademii i zawodowych programów licencyjnych) (w języku duńskim),</p> <p>www.ucdk.dk/da/images/stories/pdf/rapporter/praktik_endelig_rapport.pdf.</p>

Kraj	Rumunia, Grecja, Litwa, Wielka Brytania, Włochy, Polska, Hiszpania
Kategoria	Gamifikacja-Stymulacja
Tytuł Dobrej Praktyki	Gamifikacja nauczania
Nazwa organizacji:	Koordinator: Krajowy Związek Prywatnych Mikro i Małych Przedsiębiorstw w Rumunii - filia Arad
Opis Dobrej Praktyki	<p>Gamify Your Teaching był 2-letnim projektem KA2 Strategic Partnership for Innovation in the field of Vocational Education and training, który został scharakteryzowany jako historia sukcesu i przykład dobrej praktyki przez Rumuńską Narodową Agencję oraz platformę rezultatów projektu Erasmus+.</p> <p>Głównym celem projektu Gamify Your Teaching było wsparcie rozwoju zawodowego kompetencji zawodowych nauczycieli i trenerów przedsiębiorczości oraz wzmocnienie nauczania ICT poprzez innowacyjną pedagogikę i podejście do nauczania z wykorzystaniem gamifikacji. Główną innowacją była gra, która symulowała działania mające na celu nauczanie umiejętności przedsiębiorczych u uczniów VET.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Głównym celem projektu "Gamify your teaching" było stworzenie i przetestowanie gry, w celu opracowania innowacyjnej metodologii nauczania przedsiębiorczości z wykorzystaniem gamifikacji. Reszta działań w ramach projektu opierała się na specyficznych badaniach przeprowadzonych przez partnerów w obszarze badań społecznych: badania miały na celu ustalenie, jakie są wymagania gry, takie jak poziom kompetencji ICT nauczycieli VET i ogólna charakterystyka gry.</p> <p>W rezultacie powstał raport z analizy potrzeb, który stanowił podstawę do stworzenia gry i materiałów dydaktycznych dla nauczycieli. Ponadto, opracowano zbiór studiów przypadków udanych przedsięwzięć, które posłużyły jako inspiracja dla uczniów do otwarcia własnych firm.</p> <p>Są to Produkty Intelktualne dostarczone w trakcie realizacji projektu.</p> <p>O1 Raport z analizy potrzeb: analiza dostarczyła wymagań dla gry (poziom kompetencji ICT nauczycieli VET i ogólna charakterystyka gry).</p> <p>O2 Gra: zawierała 7 modułów symulujących działania uczące umiejętności przedsiębiorczych, podzielonych na poziomy, opartych na scenariuszach i osadzonych treściach dotyczących przedsiębiorczości. Każdy poziom w grze jest kompletną i grywalną "sceną" opartą na podejściu do rozwiązywania</p>

	<p>przypadków, składającą się z informacji wprowadzających, kilku możliwych ścieżek nauki, które należy podjąć w odpowiedzi na podjęte decyzje i działania oraz odpowiednich mierników punktowych określających indywidualne osiągnięcia gracza. Tutaj znajduje się link do gry: http://play.gamify-project.eu/</p> <p>O3 Materiały dydaktyczne dla nauczycieli VET, mające na celu wsparcie nauczycieli w wykorzystaniu gry podczas zajęć z przedsiębiorczości. Materiały są w formie elektronicznej, dostępne do pobrania ze strony internetowej projektu oraz bezpośrednio z interfejsu gry.</p> <p>O4 Zbiór studiów przypadku: składa się z publikacji przedstawiającej 35 przykładów udanych przedsięwzięć, które służą jako inspiracja i motywacja dla edukacji w zakresie przedsiębiorczości.</p>
<p>linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</p>	<p>https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/projects/eplu-project-details/#project/2015-1-RO01-KA202-014975</p> <p>http://gamify-project.eu/</p> <p>https://www.facebook.com/GamifyYourTeaching/</p> <p>https://www.kmop.gr/el/%CF%84%CF%81%CE%AD%CF%87%CE%BF%CE%BD%CF%84%CE%B1/190-gamify-your-teaching</p> <p>http://www.fygconsultores.com/portfolio-item/gamify-your-teaching-increasing-vocational-competences-of-entrepreneurship-teachers-with-the-use-of-gamification/?lang=en</p>

Kraj	Chorwacja
Kategoria	ECVET
Tytuł Dobrej Praktyki	Chorwacja - stosowanie europejskiego systemu transferu i akumulacji punktów w kształceniu i szkoleniu zawodowym (ECVET)
Nazwa organizacji	Krajowy zespół ekspertów
Opis Dobrej Praktyki	Chorwacja przyjęła ustrukturyzowane i systematyczne podejście do opracowania i wdrożenia systemu ECVET. Z pomocą funduszy UE stworzono krajowy zespół ekspertów ECVET, a ich wiedza specjalistyczna została zbudowana poprzez zapoznanie ich ze wszystkimi aspektami ECVET i uczenie się z doświadczeń europejskich (2012). Od tego czasu krajowi eksperci ECVET stopniowo wykonali znaczną ilość pracy na poziomie krajowym
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Chorwackie metody osiągnięcia zastosowania Europejskiego Systemu Punktów Kredytowych w kształceniu i szkoleniu zawodowym mające na celu:</p> <ul style="list-style-type: none"> • analiza istniejących regulacji prawnych i finansowych w VET w odniesieniu do programów nauczania, standardów kwalifikacji, VET i przedmiotów ogólnych, oceny i walidacji oraz określenie warunków do wdrożenia ECVET. Zespół przygotował raport, Analiza aktów normatywnych dotyczących mobilności w VET w Republice Chorwacji, który zostanie wykorzystany do przedstawienia propozycji włączenia ECVET do systemu edukacji; • przygotowanie wytycznych dla decydentów i organizatorów VET dotyczących pilotowania, wdrażania i promowania ECVET w kraju; • przeprowadzenie ankiety dotyczącej doświadczeń szkół VET w zakresie mobilności w celu określenia ich gotowości do włączenia systemu ECVET do swojej praktyki; • informowanie nauczycieli o krajowych zmianach w systemie ECVET; • promowanie systemu ECVET wśród zainteresowanych stron, w tym partnerów społecznych, oraz ogółu społeczeństwa; • współpraca z organami krajowymi działającymi w ramach chorwackiej kwalifikacji; • organizowanie warsztatów i seminariów dla nauczycieli kształcenia i szkolenia zawodowego oraz dyrektorów na temat wykorzystania systemu ECVET w projektach mobilności oraz tworzenie pilotażowych projektów mobilności z organizatorami kształcenia i szkolenia zawodowego, np. ze Średnią Szkołą Rolniczą w Zagrzebiu. Takie kompleksowe podejście przyczyniło się do pozytywnego postrzegania systemu ECVET przez chorwackie szkoły i zwiększyło zapotrzebowanie na więcej porad oraz na informacje o krajowych i europejskich przykładach praktyk.

linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i>	http://www.cedefop.europa.eu/sv/news-and-press/news/croatia-application-european-credit-system-vocational-education-and-training http://www.ecvet.hr/engleski/ecvet-in-croatia http://www.cedefop.europa.eu/files/5556_en.pdf

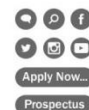
Dobre praktyki

Partner: Euro-Idea Fundacja Społeczno-Kulturalna

Kraj: Polska

Kraj	UK
Kategoria	Kształcenie w miejscu pracy (WBL)
Tytuł Dobrej Praktyki	Powiązanie przemysłu z edukacją
Nazwa organizacji	London Design & Engineering UTC
Opis Dobrej Praktyki	<p>Jest to szkoła zaawansowana technologicznie i skoncentrowana na uczniach, gdzie doskonałość akademicka i partnerzy/pracodawcy wprowadzają na rynek pracy pokolenie pewnych siebie, niezależnych, gotowych do pracy osób.</p> <p>Koncepcja UTC została stworzona przez Lorda Bakera i Lorda Dearinga w celu wypełnienia luki w umiejętnościach poprzez połączenie przemysłu z edukacją. Baker Dearing Educational Trust (BDT) został założony w celu rozwijania i promowania koncepcji Technicznych Kolegiów Uniwersyteckich. Kliknij tutaj, aby przeczytać więcej o BDT.</p> <p>LDE UTC oferuje zindywidualizowaną naukę opartą na wymagającym programie nauczania z wyraźnym naciskiem w kierunku zatrudnienia, szkolnictwa wyższego lub praktyk. Wszystkie przedmioty dostarczane są w miarę możliwości poprzez pionierskie projekty techniczne zawierające w konkretnych obszarach tematycznych, które obejmują:</p> <ul style="list-style-type: none">• Inżynieria• Środowisko budowlane , Built Environmen• Sztuka i projektowanie
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Każdy uczeń w LDE UTC jest indywidualnością z różnymi zainteresowaniami i potrzebami. Pracodawcy i Trenerzy Osobiści wspierają studentów.</p> <p>Obejmuje to:</p> <ul style="list-style-type: none">-Projektowanie briefów projektowych w celu realizacji programu nauczania-Dostarczanie studentom informacji zwrotnej na temat ukończonych projektów <p>Wspieranie studentów w opracowywaniu i wprowadzaniu na rynek produktów końcowych</p>

	<p>Zapewnienie praktyki i doświadczenia w zakresie rozmów kwalifikacyjnych</p> <p>Prowadzenie specjalistycznych kursów mistrzowskich szkoleniowych</p> <p>-zapewnienie zaproszonych prelegentów</p> <p>-umożliwienie studentom poznania działalności firmy poprzez zapewnienie kontekstowych wizyt studyjnych w jej siedzibie</p> <p>-zapewnienie studentom doradztwa zawodowego i mentorów</p> <p>Praktyki zawodowe</p> <p>LDE UTC jest odnoszącym sukcesy dostawcą szkoleń praktyk zawodowych, rozwijającym programy istotne dla przemysłu we współpracy z regionalnymi i krajowymi pracodawcami. Ich programy oferują uznane kwalifikacje, które przygotowują praktykantów do pracy i do postępu w wybranej przez nich karierze. Praktyki łączą szkolenie w miejscu pracy z nauką w klasie i ściśle współpracujemy z naszymi partnerami pracodawcami, aby zapewnić praktykantom rozwój umiejętności technicznych i behawioralnych, a także wiedzy i kompetencji do pracy w wielu rolach inżynierskich i inżynierii lądowej. Pracodawcy, instytucje zawodowe i partnerzy edukacyjni są istotną częścią LDE UTC.</p>
<p>linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i></p>	<p>www.ldeutc.co.uk</p> <p>UTC</p> <p>BDT</p>



Home About Us Learning Students Parents Employers Apply News Events Contact Us

52% of LDE UTC learners achieved one or more top grades of an A*, A, Distinction* and Distinction

Welcome to the London Design and Engineering University Technical College.

We are a student focused, high tech school where academic excellence and employer partners create the next generation of confident, independent, work-ready individuals.

Our first class facilities and specialist equipment, combined with our outstanding staff, provide experiences that will equip students with the skills needed to

Latest Tweets (follow us)

(15 days ago) RT @ShafinaVohra:
@TeacherToolkit just got my book!!!! With my endorsement in it! Feeling elated! 🥳 thank you @RossMcGill for this honour!...

(16 days ago) @ChreshNathwani @uclcareers @UCLEngineering @ucimaos @UCLVolunteering

Kraj	Francja
Kategoria	Narzędzia dla VET w WEB 2.0
Tytuł Dobrej Praktyki	Serious Talk
Nazwa organizacji	Succubus
Opis Dobrej Praktyki	<p>Niektóre technologie Succubusa mogą być bezpośrednio wykorzystywane przez użytkownika.</p> <p>Tak właśnie jest w przypadku Serious Talk, symulatora dialogów. Pozwala on każdemu stworzyć własną poważną grę bez konieczności znajomości kodu.</p> <p>Interaktywny edytor dialogowy Serious Talk jest innowacyjnym uzupełnieniem e-learningu.</p> <p>Narzędzie do szkoleń korporacyjnych i nauki.</p>
Cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Dzięki Serious Talk możliwe jest stworzenie własnej gry poważnej, zgodnie z Twoimi potrzebami.</p> <p>Serious Talk może być używany jako uzupełnienie technologii Happy Tech. Możliwe jest zintegrowanie interaktywnych dialogów z grami przygodowymi. Brigade, gra uwrażliwiająca zamówiona przez Mutuelle Générale de la Police, wykorzystuje technologię Serious Talk. Firma Succubus wykorzystwała również Serious Talk w grze Renault Trucks, w której prezydent telewizyjny proponuje quiz.</p> <p>Firma Simulang oparła cały swój model biznesowy na wykorzystaniu tego narzędzia do tworzenia symulacji sytuacji zawodowych w celu nauki języka angielskiego lub jego doskonalenia, w kontekście firmy.</p> <p>Serious Talk jest szczególnie przydatny w tworzeniu wirtualnego pacjenta do szkolenia lekarzy.</p> <p>Jak to działa?</p>
linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i>	<p>www.succubus.fr/en/realisation/serious-talk</p> <p>Jak to działa?</p>

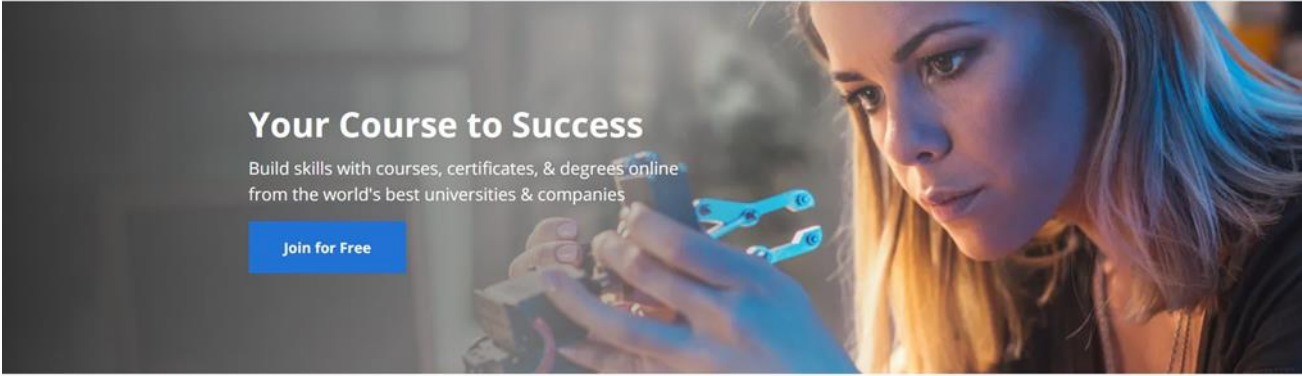


Kraj	Francja
Kategoria	Nauczanie poprzez grywalizację, symulacje i digital Storytelling
Tytuł Dobrej Praktyki	Ma Cyber Auto Entreprise
Nazwa organizacji	Succubus
Opis Dobrej Praktyki	<p>Jest to Marketing, Serious Game opracowany przez Succubus.</p> <p>Gra Serious Game została zrealizowana dla Generalnej Dyrekcji ds. Konkurencyjności, Przemysłu i Usług w powiązaniu z Ministerstwem Gospodarki, Przemysłu i Zatrudnienia we Francji.</p> <p>Ta gra od 2010 roku dostarcza informacji na temat samozatrudnienia: jak produkować, zarządzać i sprzedawać swój biznes.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>"Ma Cyber Auto-Entreprise" to narzędzie edukacyjne dla przyszłych przedsiębiorców oparte na symulacji i gamifikacji nauczania oraz wysokiej technologii.</p> <p>Ta gra pomaga zrozumieć wszystko, co "samozatrudniony" musi wiedzieć.</p> <p>Gra Mój Cyber Auto-Biznes, poważna gra 3D do testowania umiejętności samozatrudnienia.</p> <p>Po zagranie w My Cyber Auto-Business, gracz będzie miał wszystkie informacje, aby uniknąć pułapek i odnieść sukces w biznesie.</p> <p>Mapa, kompletny interfejs zarządzania i fazy eksploracji sprawiają, że "Ma Cyber Auto-Entreprise" jest kompletnym narzędziem edukacyjnym.</p> <p>Gra:</p> <p>W tej grze gracz ma za zadanie wybrać postacie z reprezentatywnymi zawodami: Emma twórczyni fantazyjnej biżuterii czy Sami doradca komputerowy.</p> <p>Gracz może stworzyć własną firmę i rozwinąć ją od A do Z. W tym celu będzie musiał skontaktować się z odpowiednimi organizacjami, uzyskać ich pomoc, rozwinąć działalność i sieć, nie zapominając przy tym o licznych klientach. Eksploracja, dialogi, poszukiwanie i zarządzanie przedsiębiorstwem: gracze doświadczą wiele w tej hybrydowej grze łączącej przygodę i zarządzanie.</p>

	Aby poprawić swój wynik w grze, trzeba dokonać mądrych wyborów i zorganizować pracę.
linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)	www.succubus.fr/en www.succubus.fr/en/realisation/cyber-auto-entreprise www.economie.gouv.fr/facileco/creez-auto-entreprise

The screenshot shows the Succubus website interface. At the top, there is a navigation bar with the Succubus logo and menu items: STUDIO, SERIOUS GAMES, TECHNOLOGIES, CONTACT, NEWSLETTER. Below this is a secondary navigation bar with 'MA CYBER AUTO ENTREPRISE | 2010 | Minister' and navigation arrows. The main content area is divided into three tabs: PRODUCE, MANAGE, and SELL. The 'PRODUCE' tab is active, displaying a video player for 'Ma Cyber Auto-Entreprise'. The video player shows a character standing next to a large red smiley face and the text 'Ma Cyber Auto-Entreprise'. To the right of the video player, there is a text block titled 'EVERYTHING A "SELF EMPLOYED" HAS TO KNOW' which describes the game's realization for the General Directorate for Competitiveness, Industry and Services. Below this, there is an 'EXPERTISE' section listing features like 'Complete pedagogic tool', 'Progress tracking and saves system', and 'Progressive difficulty'. At the bottom of the page, there is a large pink button with a play icon and the text 'PLAY'.

Kraj	Na całym świecie
Kategoria	Nauczanie poprzez grywalizację, symulacje i digital Storytelling
Tytuł Dobrej Praktyki	Nauczanie poprzez grywalizację
Nazwa organizacji	Coursera
Opis Dobrej Praktyki	<p>Coursera zapewnia powszechny dostęp do najlepszej na świecie edukacji, współpracując z najlepszymi uniwersytetami i organizacjami, aby oferować kursy online.</p> <p>Każdy kurs na Coursera jest prowadzony przez najlepszych instruktorów ze światowej klasy uniwersytetów i firm, dzięki czemu możesz nauczyć się czegoś nowego w dowolnym miejscu i czasie. Setki darmowych kursów dają Ci dostęp do wykładów wideo na żądanie, zadań domowych i forów dyskusyjnych. Płatne kursy zawierają dodatkowe quizy i projekty, a także certyfikat ukończenia kursu, który można udostępnić innym.</p>
Cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Coursera stymuluje uczenie się przez całe życie i może być wykorzystywana w kształceniu i szkoleniu zawodowym zarówno przez korporacje, jak i osoby samozatrudnione i bezrobotne.</p> <p>Coursera oferuje kursy dla profesjonalistów i dla tych, którzy chcą zdobyć nowe umiejętności lub wdrożyć swoje umiejętności w różnych dziedzinach.</p> <p>Platforma działa na całym świecie i oferuje kursy w różnych językach.</p> <p>Platforma gwarantuje elastyczny dostęp do zasobów i umożliwia kształcenie także osobom, które już pracują i nie mają zbyt wiele czasu na rozwój nowych umiejętności.</p> <p>Platforma oferuje użytkownikom możliwość lepszego dostosowania się do rynku pracy.</p>
linki: (strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)	<p>Coursera for Business video</p> <p>www.coursera.org</p> <p>www.coursera.org/business</p>



Your Course to Success

Build skills with courses, certificates, & degrees online from the world's best universities & companies

Join for Free

 **ILLINOIS**  **Penn**  **JOHNS HOPKINS UNIVERSITY**  **UNIVERSITY OF MICHIGAN** **Stanford** **UC San Diego** **Duke** See All

Kraj	Na całym świecie
Kategoria	Narzędzia dla VET w WEB 2.0
Tytuł Dobrej Praktyki	Twine: narzędzie open-source do opowiadania interaktywnych, nieliniowych historii
Nazwa organizacji	Fundacja Technologii Interaktywnej Fikcji
Opis Dobrej Praktyki	<p>Twine jest zarejestrowanym znakiem towarowym Interactive Fiction Technology Foundation. Hosting dla tej strony jest również zapewniony przez IFTF.</p> <p>Twine daje możliwość wykorzystania storytellingu w edukacji online.</p> <p>Twine jest oprogramowaniem open source.</p> <p>Nie musisz pisać żadnego kodu, aby stworzyć prostą historię w Twine, ale możesz rozszerzyć swoje historie o zmienne, logikę warunkową, obrazy, CSS i JavaScript, gdy będziesz gotowy.</p> <p>Twine publikuje bezpośrednio do HTML, więc możesz opublikować swoją pracę niemal wszędzie. Wszystko, co za jego pomocą stworzysz, możesz wykorzystać w dowolny sposób, także w celach komercyjnych.</p> <p>Twine został pierwotnie stworzony przez Chrisa Klimasa w 2009 roku, a obecnie jest utrzymywany przez całą masę ludzi w kilku różnych repozytoriach.</p> <p>Każdy kto może korzystać z tej przeglądarki może zobaczyć i wprowadzić zmiany do Twojej pracy/projektu.</p> <p>Zbadaj temat</p>
Cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>WYKORZYSTANIE NONLINEAR STORYTELLING czyli NIELINIOWEGO OPOWIADANIA HISTORII W VET</p> <p>Krótkie kursy mogą być łatwo tworzone w Twine. Istnieje możliwość adaptacyjnego dostarczania pytań i odpowiedzi. Na szczególną uwagę zasługuje możliwość modyfikowania pytań, aby dostosować je do poziomu użytkownika.</p> <p>Studium przypadku: Przykładem może być historia, w której gracz (np. student) jest obsadzony w roli członka upadającego start-upu. Historia przebiega w ten sposób, że gracz odpowiada na dyskusje o tym, co zrobić, aby zwiększyć prawdopodobieństwo przetrwania firmy. Student szybko rozumie, że to, co zrobi w interakcji z symulowanymi członkami zespołu, zadecyduje o losie firmy. Te interakcje mogą być potężnym, wciągającym doświadczeniem edukacyjnym. Nie jest to już tylko czytanie o tym, co się wydarzyło, ale uczeń może wpływać na to, co się dzieje w tej historii.</p> <p>Oczywiście, w dobrze opracowanych historiach, uczeń może wcielić się w różne osoby i zapewnić sobie inne doświadczenia.</p>

	<p>Jeśli uczeń wcieli się w rolę dyrektora ds. informatyki, będzie miał inne sugestie niż, powiedzmy, osoba odpowiedzialna za marketing. Gra dostarcza emocji, które uwydatniają doświadczenie uczenia się.</p>
<p>linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i></p>	<p>www.twinery.org</p>

The image displays a collection of 12 job simulation games, each with a unique thumbnail and a brief description:

- Jobbold: A Job Resume Simulator (WIP)**: Have you ever wanted to get a job while als... Not-A-furfag Visual Novel
- JOBU-KI**: Fly as far as you can! BREAKINGcode
- JobOS**: Take jobs online using JobOS, the most adv... Nic Magnier Role Playing
- JOBHUNT**: hunt for job Sean Interactive Fiction
- Résumé: A Job Interview Simulator**: Small and simple game about getting (or not... @lord_stett Simulation
- Dream Job**: You've done it! You finally made it to your D... Majao Games Adventure
- Full Time Job**: A game about job seeking and pattern reco... Dylan Gallardo
- Job Interview!**: A true-to-life modern job interview simulat... tacopants Simulation
- The Death's Freelance Job**: The Death decided to look for some jobs to... Icaro Ferracini Platformer
- Job Estimator**: Job Estimator Gelelas & Suocos
- Ghost Jobs**: Ghosts have a surprising amount of jobs RipplePoint
- The Job.**: This is an office life simulator entirely playe... Anthony brison Educational

Dobre praktyki

Partner: Uniwersytet w Turku

Kraj: Finlandia

Kraj	Finlandia (FI)
Kategoria	ECVET
Tytuł Dobrej Praktyki	Nauczyciele międzynarodowi w Winnova
Nazwa organizacji	WINNOVA
Opis Dobrej Praktyki	<p>Winnova to szkoła VET znajdująca się w gminach Rauma, Pori i Laitila w Finlandii. International Teaches in Winnova to blog, na którym nauczyciele z tej szkoły piszą i dzielą się swoimi doświadczeniami w zakresie mobilności międzynarodowej z rówieśnikami.</p> <p>Każdy blog opisuje miejsce, cele, zadania i wnioski z danego wydarzenia. Wpisy na blogach mogą być wyszukiwane według nazwiska nauczyciela, miejsca docelowego lub nazwy projektu. Teksty są pisane indywidualnie lub w grupie, w zależności od osób uczestniczących w mobilności.</p> <p>Prowadząc bloga, nauczyciele dzielą się tym, czego nauczyli się podczas spotkań z kolegami z zagranicy i oferują koleżeńskie wsparcie w internacjonalizacji.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET	<p>Główne grupy docelowe upowszechniania produktów projektu znajdują się zazwyczaj poza organizacją projektu. W związku z tym nauczyciele i inni pracownicy instytucji VET mogą nie wiedzieć, co ich koledzy osiągnęli w projektach rozwojowych.</p> <p>Ideą bloga International Teachers in Winnova jest dzielenie się najlepszymi praktykami i odkryciami w zakresie internacjonalizacji. Pisząc bloga, nauczyciele dzielą się z rówieśnikami swoimi doświadczeniami z okresów mobilności międzynarodowej lub spotkań projektowych. Blog znajduje się w otwartej części strony internetowej uczelni, dzięki czemu mogą go śledzić również nauczyciele spoza organizacji.</p> <p>Wpisy na blogu oferują koleżeńskie wsparcie dla internacjonalizacji i pomagają zrozumieć systemy VET za granicą. Wnioski z okresów mobilności i spotkań z kolegami z zagranicy umożliwiają użytkownikom wprowadzanie innowacji w polityce i praktykach w ich własnej instytucji.</p>

Kraj	Finlandia (FI)
Kategoria	Kreatywne rozwiązywanie problemów
Tytuł Dobrej Praktyki	Wielofunkcyjne środowisko do nauki
Nazwa organizacji	Instytut Zawodowy w Turku (TAI)
Opis Dobrej Praktyki	<p>Instytut Zawodowy w Turku jest jedną z największych ponadgimnazjalnych szkół zawodowych w Finlandii. Instytut stworzył wielofunkcyjne środowisko nauczania, aby ułatwić naukę przedsiębiorczości jako tematu interdyscyplinarnego.</p> <p>Środowisko nauczania WISIO zostało zaprojektowane jako elastyczna przestrzeń, aby zaspokoić potrzeby wielu różnych grup użytkowników i celów. Studenci biorą udział w 12-godzinnych obozach wyzwań i mogą wypróbować swoje koncepcje z prawdziwymi klientami. Meble można łatwo pogrupować do różnych celów, a przestrzeń można podzielić na potrzeby spotkań lub obsługi klienta.</p>
Cel/cele praktyki w odniesieniu do VET:	<p>Pomysły i eksploracja pomysłów przez studentów jest integralną częścią uczenia się i nauczania przedsiębiorczości.</p> <p>W przestrzeni edukacyjnej WISIO studenci mają możliwość uczestniczenia w 12-godzinnych obozach kreatywnego rozwiązywania problemów związanych z życiem zawodowym. Wielofunkcyjna przestrzeń edukacyjna może być łatwo przekształcona w sale konferencyjne, aby symulować pracę w zespołach lub obsługę klientów. Studenci mogą wypróbować swoje koncepcje z prawdziwymi klientami przechodzącymi przez tę przestrzeń lub w miejscach przeznaczonych do obsługi klienta.</p> <p>W bliskim sąsiedztwie znajdują się inne miejsca, w których studenci mogą ćwiczyć zadania zawodowe w profesjonalnym kontekście: kawiarnia, zakład krawiecki, salon kosmetyczny, sala do organizowania zajęć dla dzieci i osób starszych.</p> <p>Przedsiębiorczość jest jednym z przekrojowych tematów programów nauczania w Instytucie, a wyznaczony nauczyciel w zakresie przedsiębiorczości jest gospodarzem przestrzeni i organizuje kilka wydarzeń i spotkań w ciągu dnia.</p>
linki: <i>(strona internetowa, książki, czasopisma, artykuły)</i>	<p>Przestrzeń edukacyjna WISIO:</p> <p>http://www.turku.fi/toimipaikat/wisio (w języku fińskim)</p> <p>https://www.youtube.com/watch?v=dz9RuH8aDjA#action=share (z angielskimi napisami)</p> <p>Instytut Zawodowy w Turku: https://www.turkuai.fi/en (w języku angielskim)</p> <p>http://serioustalk.fr/</p>

Partnerzy projektu improveproject.eu

Find an Internship

Londyn, Wielka



Youth Europe Service

Potenza, Włochy



Uniwerity of Turku

Turku, Finlandia



Informamentis Europa

Caserta, Włochy



Kainotomia

Larisa, Grecja



Euro-idea Fundacja Społeczno Kulturalna

Kraków, Polska

