



Współfinansowane przez
Unię Europejską



instytut współpracy
regionalnej



BUDOWANIE POTENCJAŁU W DZIEDZINIE MŁODZIEŻY

ECOTOURNAMENT PLANET DEPENDS ON US

PRZEWODNIK CYFROWY

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA).
Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności. Publikacja jest bezpłatna.



Współfinansowane przez
Unię Europejską



DIGITAL GUIDE

ECOTOURNAMENT PLANET DEPENDS ON US



SPIS TREŚCI

PRZEWODNIK CYFROWY	4
NA CZYM SKUPIA SIĘ PROJEKT ECOTOURNAMENT – PLANET DEPENDS ON US	4
PARTNERZY	6
WPROWADZENIE – REZULTATY PROJEKTU	7
METODY PRACY Z MŁODZIEŻĄ	8
KLASYFIKACJA METOD NAUCZANIA WINCENTEGO OKONIA	10
MOC EDUKACJI POZAFORMALNEJ	10
AKTYWIZACJA MŁODYCH LUDZI, SZCZEGÓLNICZIE ZAGROŻONYCH WYKLUCZENIEM SPOŁECZNYM	11
WALKA ZE ZMIANĄ KLIMATU	12
TURNIEJ EKOLOGICZNY	13
JAK WYKORZYSTAĆ ECOTOURNAMENT I GDZIE	14
JAK PORUSZAĆ SIĘ PO STORNIE INTERENTOWEJ ECOTOURNAMENT	15
JAK ZAŁOŻYĆ KONTO	18
MATERIAŁY OPRACOWANE W TUNEZJI, W RAMACH WP4 PROJEKTU ECOTOURNAMENT - PLANET DEPENDS ON US	21
PROPONOWANY PLAN PRACY Z MŁODZIEŻĄ W RAMACH PROJEKTU ECO TOURNAMENT – PLANETS DEPENDS ON US	23
PODSUMOWANIE	25



PRZEWODNIK CYFROWY

NA CZYM SKUPIA SIĘ PROJEKT ECOTOURNAMENT – PLANET DEPENDS ON US

Głównym celem projektu „EcoTournament – Planeta zależy od nas” było wzmocnienie kompetencji młodych pracowników i młodych ludzi w obszarze środowiska i zmian klimatycznych poprzez wysokiej jakości szkolenia i narzędzia internetowe, które poprawiają rozwój zawodowy młodych pracowników oraz poprawę nauki, technologii cyfrowych, kompetencji obywatelskich i przedsiębiorczości wśród młodych ludzi oraz podnoszenie świadomości na temat konieczności ochrony środowiska w Unii Europejskiej i regionie południowego Morza Śródziemnego.

Projekt „EcoTournament – Planet depends on us” skupiał się na następujących obszarach tematycznych:

- ✓ Włączanie młodych ludzi o mniejszych szansach poprzez angażowanie ich w działania i stosowanie odpowiedniej metodyki,
- ✓ Środowisko i walka ze zmianami klimatycznymi, poprzez zaprojektowanie narzędzia online, dostępnego na stronie internetowej– EcoTournament, z materiałami edukacyjnymi. (Narzędzie to umożliwia rywalizację uczestników, pomiędzy grupami na temat tego, która grupa będzie najbardziej przyjazna środowisku
- ✓ Realizację kilku mobilności w tym obszarze tematycznym

Celem tego projektu była aktywizacja młodych ludzi, szczególnie zagrożonych wykluczeniem społecznym, rozpowszechnianie jego wyników we wszystkich krajach partnerskich za pośrednictwem organizacji należących do ich sieci, zachęcanie ich do stosowania tego podejścia, jako przydatnego narzędzia wspierania włączenia społecznego, kluczowej kompetencji, świadomość zrównoważonego rozwoju.

A także:

- Wypracowanie innowacyjnego sposobu uczenia się i podnoszenia kompetencji, skomponowanie zestawu materiałów edukacyjnych w postaci otwartych zasobów edukacyjnych (OER) oraz turniejów online dla młodych ludzi z zakresu ekologii, ekologicznego życia, przeciwdziałania zmianom klimatycznym itp., z wykorzystaniem metodologii ICT, współpraca wirtualna i niewirtualna;
- Testowanie platformy i materiałów edukacyjnych oraz rozwijanie kompetencji młodzieży.
- Wprowadzanie zagadnień środowiskowych i świadomości zmian klimatycznych w celu wykorzystania ich w życiu codziennym oraz dbania o środowisko na obszarach





lokalnych; Dzielenie się doświadczeniami związanymi z europejskimi projektami mobilności młodzieży i innowacyjnymi praktykami edukacyjnymi związanymi z włączeniem społecznym z organizacjami z południa Morza Śródziemnego;

Promowana była również stała wymianę wiedzy i najlepszych praktyk między krajami, wspieranie europejskiego poczucia przynależności i poszanowania zasad Traktatów UE. Ważne są działania na poziomie krajowym, czy międzynarodowym, ale jeszcze ważniejsza jest świadomość zwykłych obywateli i ich oddolnych inicjatyw na rzecz ochrony środowiska w ogóle.

Projekt zaplanowany był na 24 miesiące i składał się z kilku głównych punktów: spotkanie inauguracyjne, seminarium, wizyta studyjna, stworzenie platformy internetowej z EcoTournament i materiałów związanych z zaprojektowanym turniejem, dwie wymiany młodzieży, międzynarodowe szkolenie dla pracowników młodzieżowych i szkolenie lokalne, działania upowszechniające i konferencja końcowa.

W projekcie zostały zaplanowane następujące pakiety działań:

1. Zarządzanie projektami
2. Badania i produkcja
3. Działania młodzieży:
4. Szkolenia liderów młodzieżowych i pracowników młodzieżowych
5. Rozpowszechnianie i komunikacja



Współfinansowane przez
Unię Europejską

PARTNERZY

Projekt był realizowany przez 6 partnerów z sektora organizacji pozarządowych z Włoch, Jordanii, Maroko, Polski i Tunezji.

L'ASSOCIATION EURO-MÉDITERRANÉENNE DES ECHANGES,
VOLONTARIATS, EVÉNEMENTS (EURO-MED EVE) TUNEZJA



SUPPORT YOUTH LEADERS JORDANIA



COMITATO D'INTESA WŁOCHY



ASSOCIATION EURO-MÉDITERRANÉENNE DES ECHANGES,
VOLONTARIATS, EVÉNEMENTS MAROKO



INSTYTUT WSPÓŁPRACY REGIONALNEJ POLSKA



OŚRODEK DORADZTWA MT MONIKA TARCZYŃSKA



ECOTOURNAMENT PLANET DEPENDS ON US





WPROWADZENIE – REZULTATY PROJEKTU

Dokument ten jest wynikiem czwartego pakietu prac zawartego w harmonogramie projektu: „Szkolenia liderów młodzieżowych i pracowników młodzieżowych”, w którego skład wchodzi dwa punkty: Kurs szkoleniowy dla pracowników młodzieżowych w Tunezji oraz Lokalne kursy szkoleniowe dla pracowników młodzieżowych i liderów młodzieżowych w ramach projektu EcoTournament – Planet depends on us , współfinansowanego ze środków programu Erasmus + program Unii Europejskiej.

Głównym celem poniższej publikacji, jest pomoc i **wzmocnienie kompetencji** osób pracujących z młodzieżą i młodych **ludzi w dziedzinie środowiska i zmian klimatu**, oraz **promowanie: cyfrowego przewodnika**, dotyczącego wykorzystania turnieju EcoTournament i metod uczenia się pozaformalnego, które można stosować w pracy z młodzieżą.

W ramach projektu powstało kilka produktów, takich jak filmy, platforma internetowa, publikacje, raporty i dokumenty oraz Digital Guide (tł. Przewodnik cyfrowy).

Najważniejszym z nich jest platforma internetowa, przyczyniająca się do rozpowszechniania rezultatów projektu EcoTournament, która zawiera materiały i moduły edukacyjne, mające służyć osobom, również nie związanymi z projektem.

Niniejszy przewodnik skierowany jest do organizacji i osób pracujących z młodzieżą, w szczególności w obszarze edukacji, zatrudnienia i przedsiębiorczości.

W poniższej publikacji znajdą Państwo opis działań podjętych w trakcie projektu, wskazówki dotyczące poruszania się po stronie internetowej, stworzonej specjalnie na potrzeby projektu oraz przykładowy, proponowany plan pracy z młodzieżą i metody, które zostały opracowane przez uczestników projektu w Tunezji.

Mamy nadzieję, że poradnik ten pomoże wzmocnić kompetencje osób pracujących z młodzieżą i młodych ludzi w dziedzinie środowiska i zmian klimatycznych, jak również, że ulepszy rozwój zawodowy osób pracujących z młodzieżą oraz poprawi kompetencje naukowe, cyfrowe, obywatelskie i przedsiębiorcze wśród młodych ludzi,

W ramach projektowanego ecotournamentu przewiduje się dla uczestników różnorodne zadania: sprawdziany wiedzy i umiejętności z opracowanych materiałów dydaktycznych, podejmowanie lokalnych działań i inicjatyw, konkursy z zakresu oszczędzania wody i energii, zadania manualne oraz projektowanie modeli i planów itp.



METODY PRACY Z MŁODZIEŻĄ

Poniżej przedstawiamy teorię i praktyczne przykłady, jak najefektywniej pracować z młodzieżą.

Proces nauczania, niezależnie od tematyki, którą chcemy przekazać uczniom, nie opiera się wyłącznie na wysiłkach i przekazywaniu wiedzy przez nauczyciela/trenera. Bardzo ważny jest również aktywny udział ucznia (gotowość i chęć do nauki).

W pracy z młodzieżą należy również pamiętać, że istnieją trzy typy uczących się: wzrokowcy, słuchowcy i kinestetycy.

Wzrokowiec lubi porządek wokół siebie i drażnią go np. nierówno ustawione książki na półce. Przechodząc obok sterty gazet na pewno postara się je wyrównać. Wzrokowiec pamięta dobrze kolory i rysunki z okładek książek oraz ich lokalizację w bibliotece, ale z trudem przypomina sobie tytuł i nazwisko autora. W czasie uczenia się woli czytać i robić własne notatki. Wzrokowcy uczą się najefektywniej poprzez obrazy, wyobrażanie sobie tego, czego mają się nauczyć, czytanie tekstu, obserwowanie tego, co robią (na przykład niektórzy lubią robić notatki lub przepisywać notatki, ponieważ więcej zapamiętują pisząc i obserwując ruchy swoich rąk).

Słuchowiec lubi dużo mówić, mówi z dużą łatwością, płynnie i melodyjnie. Woli słuchać nagrań, wykładów niż czytać. Może robić wiele błędów ortograficznych (bo pisze tak, jak słyszy). Ma kłopoty z geometrią, mapami. Z filmów dobrze pamięta melodie i dialogi. W czasie rozmowy często używa zwrotu „posłuchaj”. Słuchowcy uczą się najefektywniej i zdobywają wiedzę poprzez słuchanie (na przykład słuchanie wykładu lub podcastu).

Sensoryk lubi ruch. Siedzenie na wykładach i słuchanie to najmniej odpowiedni sposób uczenia się, bardzo się wtedy męczy lub radzi sobie rysując lub wykonując np. origami. Często trenuje jakąś dyscyplinę sportu lub chociażby chodzi regularnie na dalekie spacer. Nie przeszkadza mu nieporządek, wręcz przeciwnie – to jego żywioł. W czasie rozmowy dość żywiołowo gestykuje i lubi poklepywać siebie i innych.

Oczywiście nie można w 100% przypisać nikogo do jednego typu, ale można zaobserwować predyspozycje lub preferencje do wyboru jednego z tych typów selekcji wiedzy. Rozpoznanie tych różnorodnych stylów uczenia się ma kluczowe znaczenie w dostosowaniu skutecznych metod nauczania dla młodych ludzi. Chociaż poszczególne osoby mogą nie pasować wyłącznie do jednej kategorii, zrozumienie ich predyspozycji pozwala nauczycielom dostosować strategie, które odpowiadają ich preferencjom. Ta zdolność adaptacji sprzyja włączającemu środowisku uczenia się, uznając, że uczniowie mogą skorzystać z różnych podejść.

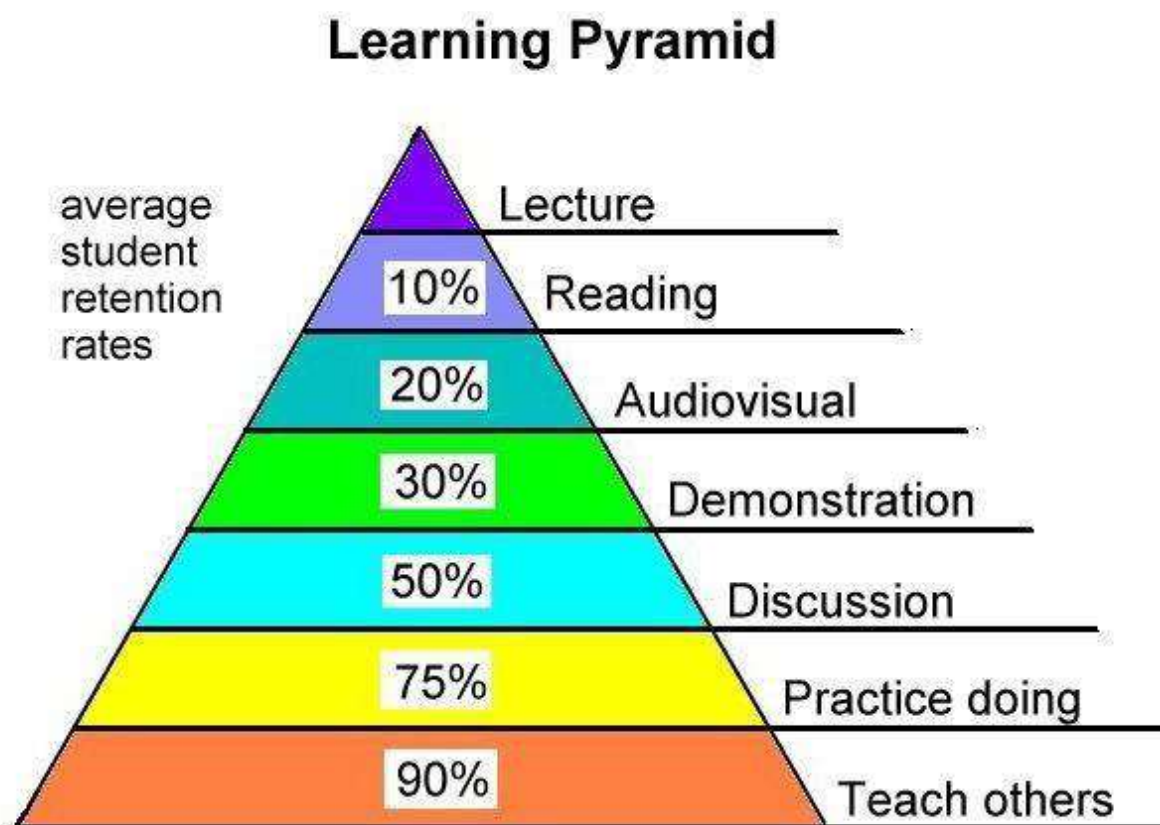




Co więcej, piramida uczenia się Dale'a służy, jako cenny przewodnik w optymalizacji technik nauczania. Omówiono w nim metody uczenia się od najmniej skutecznych do najbardziej efektywnych, podkreślając znaczenie uwzględnienia różnych stylów uczenia się. Włączając te spostrzeżenia do praktyk edukacyjnych, nauczyciele mogą zwiększyć zaangażowanie i zrozumienie, tworząc dynamiczne i skuteczne doświadczenie edukacyjne dla wszystkich uczniów. Jest to wiedza, która może przydać się nauczycielom zarówno podczas pracy nad projektem EcoTournament, jak i przy realizacji innych, niezwiązanych z nim zadań i aktywności.

Piramida Dale'a, przedstawiona poniżej, ilustruje hierarchię podejść do uczenia się, aby jeszcze bardziej podkreślić znaczenie dostosowywania metod nauczania do indywidualnych preferencji edukacyjnych.

Poniższa piramida nauki Dale'a przedstawia sposoby uczenia się od najmniej efektywnych do najbardziej efektywnych.



Source: National Training Laboratories, Bethel, Maine

"Powiedz mi, a zapomnę. Pokaż mi, a będę pamiętał. Pozwól mi wziąć udział, a zrozumieję".



KLASYFIKACJA METOD NAUCZANIA WINCENTEGO OKONIA

- **Metody asymilacji wiedzy. (Podająca)**
 - a. Pogadanka
 - b. Dyskusja
 - c. Wykład (opis, opowiadanie)
 - d. Praca z książką
- **Metody samodzielnego dochodzenia do wiedzy. (Problemowa)**
 - a. Klasyczna metoda problemowa
 - b. Metoda przypadków
 - c. Metoda sytuacyjna
 - d. Burza mózgów
 - e. Mikro nauczanie
 - f. Gry dydaktyczne
- **Metody praktyczne**
 - a. Ćwiczebne
 - b. Realizacji zadań
- **Metody waloryzacyjne (Eksponujące)**
 - a. Impresyjne
 - b. Ekspresyjne

MOC EDUKACJI POZAFORMALNEJ

Jako wiodąca ten projekt organizacja, zdajemy sobie sprawę ze znaczenia edukacji pozaformalnej młodzieży w zakresie ochrony środowiska i zrównoważonego rozwoju. Przyszły stan planety leży w ich rękach. Potężnym narzędziem pomagającym uświadamiać młodzież, jest przekazywana przez nauczycieli WIEDZA, prezentowana w przystępny, jasny i zrozumiały sposób.

Kształcenie pozaformalne (ang. Non-formal education) to organizowane działania edukacyjne, które nie odpowiadają definicji edukacji szkolnej. Kształcenie pozaformalne nie powoduje zmiany w poziomie wykształcenia. W odróżnieniu od kształcenia nieformalnego, kształcenie pozaformalne powinno odbywać się z udziałem wykładowcy, instruktora lub nauczyciela.

Kształcenie pozaformalne prowadzi zazwyczaj do zdobywania i poszerzania umiejętności w różnych dziedzinach życia zawodowego, społecznego jak również kulturalnego.

Edukacja pozaformalna jest narzędziem wykorzystywanym podczas projektu ET, aby przyczynić się do szkolenia, rozwoju wirtualnych narzędzi dla edukacji pozaformalnej i





promowania zrównoważonego rozwoju, kwestii środowiskowych, walki ze zmianami klimatycznymi, idei integracji społecznej, poszanowania różnorodności i niedyskryminacji.¹

Według definicji Council of Europe, edukacja pozaformalna odnosi się do zaplanowanych, ustrukturyzowanych programów i procesów edukacji osobistej i społecznej młodych ludzi, mających na celu doskonalenie szeregu umiejętności i kompetencji poza formalnym programem nauczania. Spotykana jest na przykład w organizacjach młodzieżowych, klubach sportowych oraz grupach teatralnych i społecznych, gdzie młodzi ludzie spotykają się, by wspólnie realizować projekty, grać w gry, dyskutować, jeździć na kemping lub tworzyć muzykę i spektakle teatralne.²

Dzięki uczeniu się pozaformalnemu i nieformalnemu młodzież może nabywać podstawowe kompetencje, które stanowią wkład w jej rozwój osobisty i społeczno-edukacyjny oraz sprzyjają jej aktywnemu uczestnictwu w życiu społecznym, poprawiając tym samym jej szanse na zatrudnienie³, dlatego też partnerzy tego projektu wspólnie zdecydowali, że nauka poprzez działanie, zabawę i rywalizację to bardzo dobre podejście do angażowania młodych ludzi. Czynnikiem decydującym było zauważenie przez nich w swoich poprzednich projektach, że podczas quizów, konkursów i innych podobnych zajęć młodzi ludzie ożywiają się i lepiej przyswajają wiedzę.

AKTYWIZACJA MŁODYCH LUDZI, SZCZEGÓLNIE ZAGROŻONYCH WYKLUCZENIEM SPOŁECZNYM

Wykluczenie społeczne stanowi dosyć poważne zagrożenie dla dzieci i młodzieży. Obejmuje ono rozmaite aspekty, na przykład brak dostępu do edukacji, ubóstwo, niskie umiejętności zawodowe i marginalizacja społeczna. Z powodu takiego wykluczenia młodzi ludzie często mają trudny start w życiu, co może prowadzić do dalszych problemów, takich jak zażywanie narkotyków lub innych używek, bezrobocie, przestępczość i depresja.

Uniemożliwia ono pełne uczestnictwo w życiu społecznym z powodu ubóstwa, braku podstawowych kompetencji i niskich szans edukacyjnych lub w wyniku dyskryminacji. Wykluczenie społeczne to proces, który może rozpocząć się już w szkole. Dlatego ważnym zadaniem nauczycieli i specjalistów jest dogłębna znajomość środowiska uczniów, rozpoznanie ich sytuacji rodzinnej oraz dobra diagnoza ich możliwości rozwojowych i edukacyjnych.

Zjawisko wykluczenia społecznego dotyka coraz większej liczby dzieci i młodzieży, które nie mają możliwości prawidłowego funkcjonowania i edukacji w grupach rówieśniczych, nie osiągają sukcesów adekwatnych do ich potencjału rozwojowego, co w dłuższej perspektywie może prowadzić do nawarstwiania się problemów.

¹ Opracowanie własne Głównego Urzędu Statystycznego
<https://stat.gov.pl/metainformacje/slownik-pojec/pojecia-stosowane-w-statystyce-publicznej/2811%2Cpojecie.html>

² Council of Europe – definition <https://www.coe.int/en/web/european-youth-foundation/definitions>

³ * Przewodnik po Programie Erasmus+ 2022





Jedną z metod pracy z młodzieżą, której może grozić wykluczenie społeczne jest organizacja nauczania z uwzględnieniem metod aktywizujących. Dlatego też projekt EcoTournament - planets depends on us" skupia się na aktywnych działaniach młodzieży na przykład poprzez rywalizacje w turnieju ekologiczny, dostępnym na stronie internetowej.

W organizacji procesu dydaktycznego warto wykorzystywać metody aktywizujące, sprzyjające rozwijaniu samodzielności, odpowiedzialności za decyzje, generowaniu pomysłów i możliwych różnorodnych rozwiązań. Co więcej, istotną sprawą jest również zapewnienie uczniom możliwości działania zespołowego. Takie działania pozwalają na stworzenie sytuacji sprzyjających interakcjom i wzajemnemu uczeniu się uczniów od siebie.

WALKA ZE ZMIANĄ KLIMATU

Zmiany klimatu są jednym z najpoważniejszych zagrożeń XXI wieku. Postępujący globalny wzrost średniej temperatury, jego skutki dla środowiska i gospodarki, a także ciążąca na ludzkości odpowiedzialność za tempo i charakter zmian klimatu wymagają podjęcia kompleksowych działań, dzięki którym zmniejszymy wpływ człowieka na klimat i będziemy mogli przystosować się do zachodzących zmian. Dzieci i młodzież są pokoleniem, które doświadczy katastrofalnych skutków zmian klimatu i które musi posiadać rzetelną wiedzę na temat mechanizmów zachodzących zmian, sposobów ich łagodzenia i przystosowania się do nich.

Edukacja klimatyczna młodzieży jest jednym z kluczowych elementów łagodzenia zmian klimatu i adaptacji do skutków tych zmian.

Dzięki powszechnemu dostępowi do informacji na stronach internetowych i w mediach społecznościowych, świadomość młodzieży szkolnej w zakresie zmian klimatu stale rośnie. Jednak nie wszystkie treści dostępne w sieci są wiarygodne, jak również brakuje materiałów dydaktycznych opracowanych na podstawie współczesnej wiedzy i dowodów naukowych.⁴

Aby wesprzeć osoby pracujące z młodzieżą w przekazywaniu uczniom wiarygodnych informacji, nasza organizacja wraz z partnerami, w ramach projektu EcoTournament - "Planets depends on us", opracowała materiały edukacyjne oraz turniej online, umożliwiającą młodzieży rywalizację między sobą.

Wiedza na temat zmian klimatu jest kluczem do podjęcia działań. Umożliwia ona jednostkom, zwłaszcza młodzieży, opowiadanie się za zrównoważonym rozwojem, dokonywanie ekologicznych wyborów i aktywne uczestnictwo w inicjatywach klimatycznych.

Zrozumienie konsekwencji i mechanizmów napędza poczucie odpowiedzialności, motywując ludzi do przyczyniania się do ochrony środowiska. Mając świadomość, jednostki

⁴Młodzież chce walczyć ze zmianami klimatu. <https://klimada2.ios.gov.pl/mlodziez-a-zmiany-klimatu/>





stają się osobami wprowadzającymi zmiany, wpływając na społeczności na rzecz zrównoważonej przyszłości. Wiedza napędza świadome podejmowanie decyzji i transformacyjne działania w obliczu pilnego i wzajemnie powiązanego wyzwania, jakim są zmiany klimatu.

TURNIEJ EKOLOGICZNY

ZASADY TURNIEJU EKOLOGICZNEGO

Głównym, innowacyjnym elementem projektu „EcoTournament – Planets depends on us” był turniej dla młodych ludzi i organizacji młodzieżowych opracowany w ramach pakietu prac nr 2, którego celem było podniesienie ich świadomości w zakresie ochrony środowiska oraz wyrobienie nowych nawyków, które przyczynią się do ograniczenia zmian klimatycznych i śladu węglowego przez jednostki.

Zaangażowane w projekt osoby opracowały rzetelne materiały dydaktyczne, które są dostępne bezpłatnie na stronie internetowej projektu. Osoby pracujące z młodzieżą znajdą tam szczegółowe informacje w zakresie edukacji klimatycznej oraz materiały pomocnicze i dydaktyczne. Zakres informacji został dostosowany tak, aby wiedza była przekazywana w sposób ciekawy i zrozumiały, a uczniowie aktywnie uczestniczyli. Wzmocnienie zainteresowania uczniów zmianami klimatu jest kluczowym elementem działań edukacyjnych w tym obszarze.

Testowanie turnieju odbywało się w trybie offline i online na platformie internetowej stworzonej specjalnie na potrzeby projektu. (link do turnieju <https://www.iwr.org.pl/ecot/moodle/>)

Działania podjęte przez uczestników były relacjonowane za pośrednictwem mediów społecznościowych i platformy internetowej, co przyczynia się do widoczności i rozpowszechnienia wyników projektu.

Poniżej znajdują się zasady Turnieju ekologicznego (EcoTournament), które zostały przetłumaczone na wszystkie języki organizacji partnerskich. Znajdują się one na oficjalnej stronie internetowej, wymienionej wcześniej.

- ✓ EcoTournament to narzędzie, które umożliwia rywalizację pomiędzy grupami uczestników na temat tego, która grupa jest najbardziej przyjazna środowisku;
- ✓ Każdy zespół musi utworzyć konto na platformie i wziąć udział w kilku działaniach konkursowych, które obejmują wyzwania, quizy i testy wiedzy;
- ✓ Punkty będą zliczane, a grupa, która zdobędzie ich więcej, wygra cały konkurs.
- ✓ Każdy zespół musi przesłać dowody na oficjalną platformę;





- ✓ Działania i dowody będą prezentowane za pośrednictwem oficjalnego konta EcoTournament w mediach społecznościowych.
- ✓ Każde zadanie lub aktywność ma przypisaną liczbę punktów. Za całkowite wykonanie aktywności przyznawana jest maksymalna liczba punktów.
- ✓ Jeśli aktywność nie została ukończona, ale istnieje pewien procent jej wykonania, przydzielane są określone punkty.
- ✓ Jeśli czynność nie została wykonana, dowody nie zostały przesłane we wskazanym czasie, wówczas czynność nie otrzymuje punktów, znaczy to, że zespół otrzymuje zero punktów za to zadanie.
- ✓ Zadania będą miały określony termin, który jest wyszczególniony w czynnościach, które każdy zespół musi wykonać. Niewykonanie zadania w danym czasie spowoduje, że zespół nie otrzyma za nie punktów.

Na platformie zliczone zostają również uzyskane przez grupy punkty. Grupa, która zdobędzie najwięcej punktów, wygra całą konkurencję.

Organizowany w ramach projektu turniej, zatem odpowiada potrzebom młodych ludzi. Wszyscy partnerzy wspólnie zaprojektowali EcoTournament i opracowali materiały edukacyjne, które jak już wcześniej pisano są bezpłatnie dostępne, jako otwarte zasoby edukacyjne. Wszystko to ma za zadanie również zwiększyć kompetencje przedsiębiorcze (poczucie inicjatywy), kompetencje naukowe, kompetencje obywatelskie, a nawet kompetencje cyfrowe młodych ludzi.

JAK WYKORZYSTAĆ ECOTOURNAMENT I GDZIE

EcoTournament, jako narzędzie online, które umożliwia rywalizację pomiędzy grupami uczestników, o to, która grupa jest bardziej ekologiczna, oferuje wiele możliwości zarówno z zakresu sprawdzenia wiedzy ekologicznej jak i rozwijania wiedzy, w dziedzinie środowiska i zmian klimatu, a także wpływa na integrację się grupy, poprzez wspólną rywalizację.

Rolą opiekuna/opiekunki (osoby pracującej z młodzieżą) grupy projektowej jest również zadbanie o to, by na każdym etapie, młodzi ludzie odczuwali odpowiedzialność, co oznacza zaangażowanie i poczucie sprawstwa, prawo do popełniania błędów i poszukiwania najlepszych rozwiązań przy pełnej świadomości celu, jaki chcą zrealizować.

Edukacja ekologiczna nie tylko może odmienić życia młodzieży, lecz również budować postawę odpowiedzialności za przyrodę dając przykład całej społeczności szkolnej i lokalnej.

Całościowe podejście placówek wdrożonych w projekt do edukacji ekologicznej wzmacnia świadomość środowiskową społeczności, poszerza wiedzę. Edukacja ekologiczna zachęca także do poznawania najbliższej okolicy lub regionu i buduje poczucie





odpowiedzialności za nie, motywuje do podejmowania aktywności społecznej, kształtuje postawy solidarności i szacunku.

Chętne placówki, które wyrażą swoją wolę na chęć uczestnictwa w EcoTournament, skorzystają z walacharza materiałów edukacyjnych, dostępnych na specjalnie stworzonej stronie internetowej. Proponuje się jednak by inicjacja treści projektu została wprowadzana stopniowo, tak, by uczestnicy mogli na bieżąco przyswajać sobie widzę, zawartą w udostępnionych zakładkach.

Przygotowane na potrzeby projektu materiały edukacyjne, moduły i turniej można wykorzystać w rozmaitych placówkach edukacyjnych, zarówno publicznych jak i państwowych jak na przykład: szkoły podstawowe, licealne, techniczne, stowarzyszenia, fundacje, organizacje pozarządowe, domy dziecka, świetlice środowiskowe, biblioteki, domy kultury, placówki oświatowe i inne podmioty.

Bardzo dużą zaletą projektu „EcoTournament – planet depends on us” i jego wdrażania w formie edukacyjnej, jest możliwość pracy w grupie, która pozwala na łatwiejszą integrację a co za tym idzie naukę poprzez doświadczenie wśród młodzieży. Pozwala rozwijać umiejętność podejmowania własnych decyzji z uwzględnieniem innych opinii i zdań. Uczy, więc również i negocjacji oraz dyskusji. Poza tym podczas pracy w zespole uczestnicy mogą wzajemnie się od siebie uczyć. Co więcej praca w grupie sprzyja także nie eliminowaniu osób mniej lubianych, izolowanych w zespole klasowym, zapobiega niejako temu zjawisku – zjawisku możliwego wyłączenia

JAK PORUSZAĆ SIĘ PO STORNIE INTERENTOWEJ ECOTOURNAMENT



Tak, jak już wcześniej wspomniano jednym z głównych produktów projektu „EcoTournament- planet depends on us”, jest przede wszystkim strona internetowa i jej



wszelkie zawartości, które zostały stworzone języku polskim, angielskim, włoskim i arabskim. Sorna będzie utrzymywana, przez co najmniej 2 lata po zakończeniu projektu.

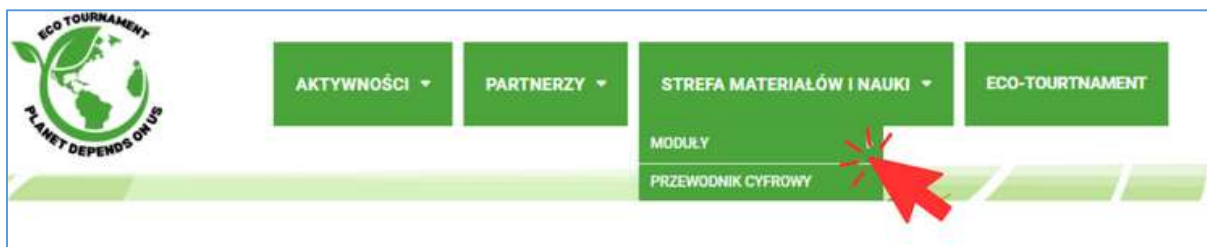
Wykonane tłumaczenia pomagają w dalszym rozpowszechnianiu rezultatów projektu (zawartych tam materiałów) i dotarciu do szerszego grona odbiorców z różnych krajów. Umożliwiają również ponowne ich wykorzystanie w ewentualnych przyszłych projektach organizacji partnerskich.

Użytkownicy chcący brać udział w czynnych warsztatach z EcoTournamnent, po wejściu na stronę projektu, uzyskają dostęp do platformy internetowej, co stanowi okazję do wymiany nowych metodologii i podejść poprzez kontakt z osobami zaangażowanymi w projekt z całej Europy i południowego regionu Morza Śródziemnego.

Na stronie internetowej, oprócz AKTYWNOŚCI, czyli realizowanych kolejno pakietów prac projektów, szczegółowych informacji dotyczących PARTNERÓW - organizacji zaangażowanych w tworzenie projektu „EcoTournament – Planets depends on us”, znajduje się również „STREFĘ MATERIAŁÓW I NAUKI” oraz „ECOTOURNAMET”.

ZAKŁADKA INTERNETOWA „STREFA MATERIAŁÓW I NAUKI”

„STREFA MATERIAŁÓW I NAUKI” zawiera dwie zakładki:



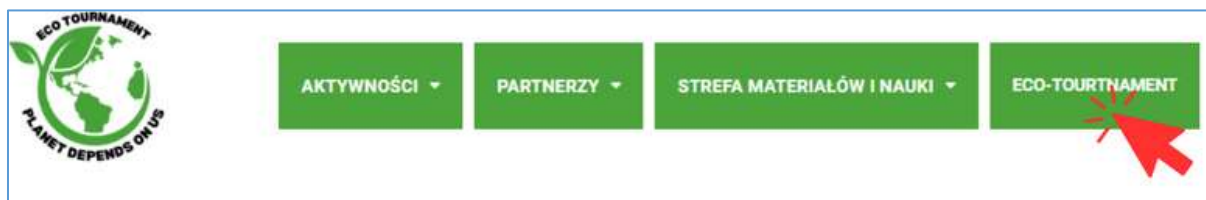
- ✓ *Moduły*: dokumenty, moduły edukacyjne, dotyczące projektu EcoTournament, materiały, dotyczące środowiska, walki ze zmianami klimatycznymi.
- ✓ *Przewodnik cyfrowy* mający na celu pomoc i wzmocnienie kompetencji osób pracujących z młodzieżą i młodych ludzi w dziedzinie środowiska i zmian klimatu, oraz promowanie: cyfrowego przewodnika dotyczącego wykorzystania turnieju EcoTournament i metod uczenia się pozaformalnego, które można stosować w pracy z młodzieżą.



Zarówno „**Moduły**” jak i Turniej „**ECOTOURNAMENT**” podzielone zostały na 3 główne sekcje, związane z żywiołami: z Wodą, Ziemią i Powietrzem.

W ramach tych sekcji prowadzona jest również rywalizacja pomiędzy uczestnikami.

ZAKŁADKA INTERNETOWA „ECOTOURNAMENT



”

Kolejną zakładką internetową jest „EcoTournament”. Jest to narzędzie zaprojektowane specjalnie na potrzeby projektu, które umożliwia rywalizację pomiędzy grupami uczestników, o to, która grupa jest bardziej ekologiczna. Grupy biorące udział w konkursie zakładają własne, grupowe konto na platformie i biorą udział w kilkumiesięcznej rywalizacji.

W ramach tej aktywności przewiduje się dla uczestników różnorodne zadania: sprawdziany wiedzy i umiejętności z opracowanych materiałów dydaktycznych, podejmowanie lokalnych działań i inicjatyw, konkursy z zakresu oszczędzania wody i energii, zadania manualne oraz projektowanie modeli i planów itp.

Konkurs i materiały dydaktyczne zostały podzielone na 3 główne sekcje: Woda, Ziemia i Powietrze, w ramach tych sekcji będzie prowadzona rywalizacja pomiędzy uczestnikami i jednocześnie ich wysiłki na rzecz ograniczenia swojego wpływu na zanieczyszczenie środowiska. Na platformie zostaną również zliczone punkty i która grupa zdobędzie więcej punktów wygra całą konkurencję.



Przykładowe aktywności, które zostały uwzględnione w EcoTournament w podziale na sekcje:

<i>Woda</i>	<i>Ziemia</i>	<i>Powietrze</i>
<i>Zanieczyszczenie wody</i>	<i>Zanieczyszczenie lasów/parków</i>	<i>Transport i zanieczyszczenie powietrza</i>
- zadanie: ten, kto zbierze więcej śmieci z plaży lub z okolic innego zbiornika wodnego - oszczędzanie wody: która grupa zużywa na co dzień najmniej wody	- która grupa zbierze więcej śmieci z danego obszaru, - zadanie recyklingu -przygotowanie ciekawej prezentacji na temat odnawialnych źródeł energii wykorzystywanych w ich regionie, wyjaśniając innym, jak to działa, - zadania związane z ideą less waste lub zero waste	- która grupa najczęściej korzysta z ekologicznych środków transportu lokalnego, takich jak jazda na rowerze, spaceru itp., która grupa wyemitowała w ten sposób najmniej zanieczyszczeń, - która grupa używała najmniej przedmiotów codziennego użytku szkodzących atmosferze (np. środków czyszczących w sprayu).

Metody: praca w grupach – krajowych i międzynarodowych, współpraca wirtualna, wizyty studyjne, wymiana dobrych praktyk, badania.

JAK ZAŁOŻYĆ KONTO

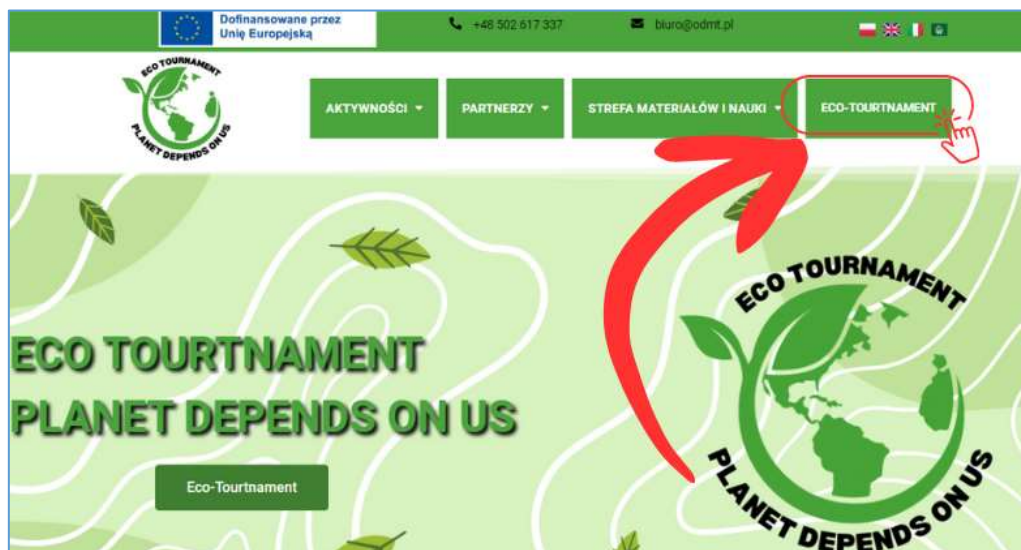
Cała „**STREFA MATERIAŁÓW I NAUKI**”, na którą składają się zakładki: „**MODUŁY**” i „**DIGITAL GUIDE**”, zawiera materiały edukacyjne i pomoce, które dostępne są dla każdej osoby, posiadającej link, bez konieczności zakładania konta i logowania się.

Z kolei, jeśli chodzi o złącze „**ECOTOURNAMENT**” – czyli turniej ekologiczny online, dostępny on będzie tylko i wyłącznie dla uczestników biorących udział w projekcie, po założeniu indywidualnego konta dla każdej z grup. Ma to pomóc w dokładnym sprawdzaniu efektów turnieju (m.in. punktacji za daną dziedzinę konkursową).





1. Pierwszym krokiem, jaki musimy zrobić, by założyć konto grupy jest wejście na stronę internetową <https://www.iwr.org.pl/eco-t/> i kliknięcie w zakładkę ECO-TOURNAMENT.



2. Następnie, po zescrollowaniu na dół strony, która nam się załadowała, pokazują się poszczególne zakładki, dotyczące wyżej wymienionych sekcji: ZIEMIA, WODA POWIETRZE, ECO LIVINGS MODELS. – ta z kolei zakładka została opracowana w Jordanii, w ramach WP3. Zawiera ona stworzone przez uczestników modele życia, osób, rodzin, zorientowanych na życie pro eko, respektujących zrównoważony rozwój (materiały te zostały opracowane w 7 grupach). Uczestnicy TC w Jordanii odpowiedzieli między innymi na pytanie: Co konkretnie powinna robić taka społeczność, by być bardziej eko? Wykonane modele są realistyczne i możliwe do wykonania w krajach uczestniczących w wymianie.





3. Po wybraniu jednego z elementów, klikamy na przycisk „**Kurs**”, zakładki, którą chcemy wybrać.
4. Wyświetla nam się okno, w którym należy uzupełnić login, hasło lub założyć nowe konto. Jako nowi użytkownicy klikamy w złącze „Utwórz nowe konto”.

5. Uzupełniamy niezbędne dane, takie jak: imię, nazwisko, nazwę użytkownika, hasło, email, itd., pamiętając również o tym, że hasło musi mieć długość, co najmniej 8 znaków, oraz musi zawierać co najmniej: jedną cyfrę, jedną dużą literę, jeden znak niealfanumeryczny taki jak *, -, lub #.
6. Po prawidłowo wypełnionym formularzu, powinno wyświetlić się nam okno, o treści: „Został do Ciebie wysłany e-mail pod adres _____. Zawiera on prostą instrukcję, jak dokończyć rejestrację. Jeżeli nadal będziesz mieć kłopoty, skontaktuj się z administratorem serwisu”



7. Po chwili na mailu, który został podany we wcześniejszym formularzu, powinna pojawić się wiadomość, zawierająca link do potwierdzenia naszego nowo stworzonego konta grupowego.
8. Ostatnim krokiem jest kliknięcie w otrzymany link i potwierdzenie chęci założenia konta na platformie ECO-TOURNAMENT

Po ostatecznym zatwierdzeniu konta w systemie, możemy wejść na stronę internetową jeszcze raz i w pełni korzystać z jej możliwości.

MATERIAŁY OPRACOWANE W TUNEZJI, W RAMACH WP4 PROJEKTU ECOTOURNAMENT - PLANET DEPENDS ON US.

Szkolenie poprzedziła faza przygotowawcza: wybór uczestników mobilności, rezerwacja lotów, opracowanie działań szkoleniowych. Facylitatorzy ze wszystkich krajów partnerskich skupili się na swoich obszarach eksperckich oraz opracowali i przedstawili sugestie dotyczące odpowiednich części działań związanych z mobilnością.

Kurs szkoleniowy został zorganizowany w Nabeul w Tunezji przez Euro-Med EVE dla 12 pracowników młodzieżowych przez 6 dni (po 2 uczestników z każdego partnera).

Zadanie dotyczyło środowiska, zmian klimatycznych i uczenia się, jak korzystać z EcoTournament i jak wspierać młodzież w walce ze zmianami klimatycznymi

Poranne i popołudniowe sesje obejmowały prezentacje i warsztaty, podczas których uczestnicy mieli okazję uczyć się od siebie nawzajem i rozwijać nowe rzeczy i pomysły.



W ramach szkolenia w Tunezji opracowano materiały, które mogą służyć przyszłym odbiorcom projektu (zarówno uczestnikom, jak i trenerom), jako dodatkowe materiały edukacyjne i promocyjne.

WARSZTAT 1: MODUŁ LAND

Opis:

Warsztaty Land Module były dynamicznym i opartym na współpracy wydarzeniem, które zgromadziło zespoły z różnych krajów w celu zbadania i rozwiązania wyzwań związanych z ekosystemami lądowymi. Warsztaty rozpoczęły się ożywioną burzą mózgów, podczas której uczestnicy podzielili się swoimi perspektywami i spostrzeżeniami na temat takich kwestii, jak wylesianie, degradacja gleby i zrównoważone zarządzanie gruntami. Po burzy mózgów zespoły zaangażowały się w dogłębne dyskusje w celu sformułowania innowacyjnych rozwiązań i strategii.

Podczas końcowej prezentacji każdy zespół zaprezentował swoje wspólne wysiłki za pomocą filmów wideo. Filmy te nie tylko podkreślały kluczowe zidentyfikowane problemy, ale także przedstawiały proponowane rozwiązania, demonstrując kreatywność i różnorodność kulturową w każdym zespole. Warsztaty „Land” wzmocniły poczucie globalnej jedności i wspólnego zaangażowania w rozwiązywanie problemów związanych z gruntami poprzez międzynarodową współpracę.

WARSZTAT 2: MODUŁ AIR

Opis:

Warsztaty „Air” zgromadziły zespoły z różnych krajów, aby stawić czoła wyzwaniom związanym z jakością powietrza i kwestiami atmosferycznymi. Warsztaty rozpoczęły się od angażującej sesji burzy mózgów, podczas której uczestnicy podzielili się swoimi unikalnymi poglądami na takie tematy, jak zanieczyszczenie powietrza, zmiany klimatu i zrównoważony transport. Poprzez ożywione dyskusje zespoły badały innowacyjne pomysły na złagodzenie wpływu działalności człowieka na atmosferę.

Na potrzeby końcowej prezentacji każdy zespół przygotował atrakcyjne wizualnie plakaty, które zawierały wyniki badań, proponowane rozwiązania i plany działania. Plakaty nie tylko służyły, jako narzędzia informacyjne, ale także prezentowały bogactwo kulturowe i różnorodność uczestniczących zespołów. Warsztaty związane z modułem AIR podkreśliły znaczenie globalnej współpracy w podejmowaniu wyzwań związanych z powietrzem i zapewniły platformę dla międzykulturowego zrozumienia.



WARSZTAT 3: MODUŁ WATER

Opis:

Warsztaty modułu WATER zgromadziły międzynarodowe zespoły, aby wspólnie zająć się kwestiami związanymi z wodą, w tym niedoborem wody, zanieczyszczeniem i zrównoważonym zarządzaniem zasobami. Warsztaty rozpoczęły się żywą burzą mózgów, podczas której uczestnicy podzielili się swoimi kulturowymi perspektywami na wyzwania związane z wodą i przeprowadzili burzę mózgów na temat potencjalnych rozwiązań. W kolejnych dyskusjach zespoły zagłębiały się w złożoność kwestii związanych z wodą, badając holistyczne podejścia do zapewnienia dostępności i jakości zasobów wodnych.

W końcowej prezentacji zespoły zdecydowały się na interaktywne i angażujące podejście, tworząc gry edukacyjne, które przekazywały wyniki ich badań i proponowane rozwiązania. Gry te nie tylko bawiły, ale także edukowały, sprawiając, że warsztaty poświęcone modułowi „Water”, były niezapomnianym i wpływowym doświadczeniem. Warsztaty podkreśliły potrzebę współpracy międzykulturowej w celu omówienia zasobów wodnych i podkreśliły siłę różnych perspektyw w znajdowaniu zrównoważonych rozwiązań.

PROPONOWANY PLAN PRACY Z MŁODZIEŻĄ W RAMACH PROJEKTU ECO TOURNAMENT – PLANETS DEPENDS ON US

Czas realizacji turnieju ekologicznego, jest zależny od tego, czy planowana realizacja będzie się odbywała między grupami lokalnymi (z tej samej placówki, wsi, miejscowości) czy między grupami krajowymi, międzynarodowymi.

Jeśli rywalizacja odbywa się na stopie lokalnej, czas realizacji takiego turnieju może trwać do trzech miesięcy, tak by wszystkie rezultaty zostały zapisane na stronie internetowej, załączonej powyżej.

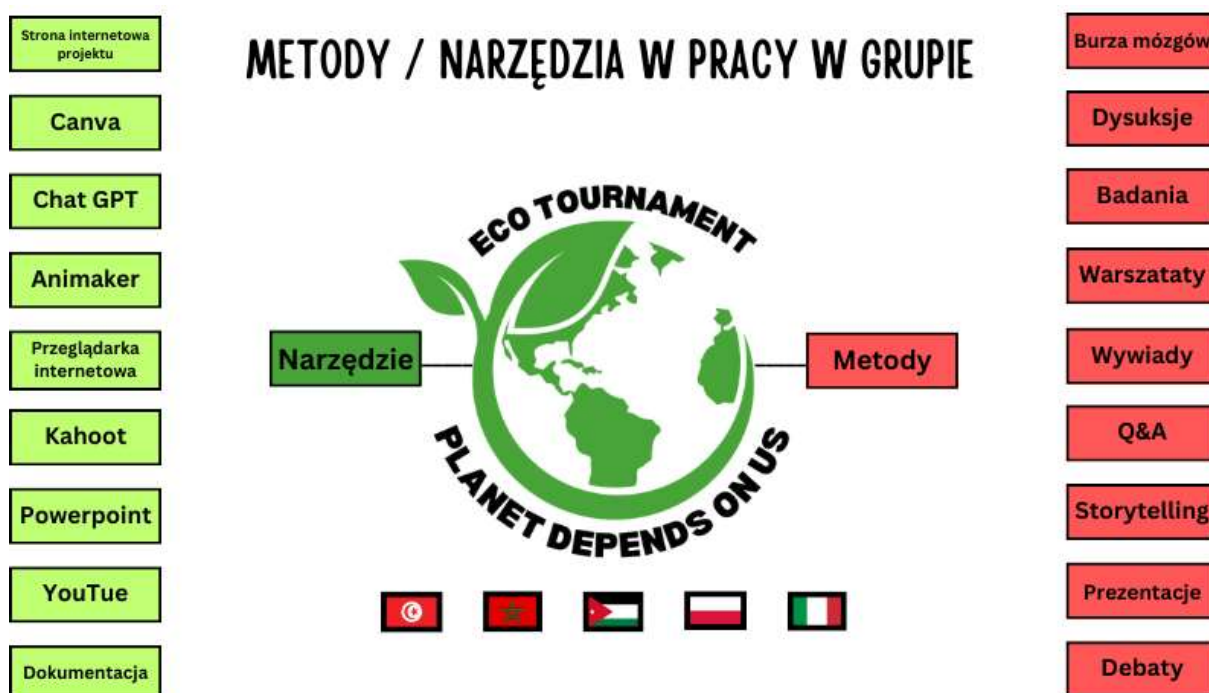
Jeżeli natomiast rywalizacja w turnieju EcoTournament odbywa się na płaszczyźnie międzynarodowej lub pomiędzy organizacjami z różnych wsi, miejscowości ect., Proponuje się, by wykonanie projektu, wraz z załączonymi na stronie internetowej rezultatami trwało pół roku. (6 Miesięcy).



W ramach WP4 projektu EcoTournament – Planet depends on us w Tunezji, uczestnicy (osoby pracujące z młodzieżą) opracowali i przygotowali dwie mapy myśli. Poniższe materiały dotyczą metod pracy z młodzieżą, które zostały opracowane w odniesieniu do całego projektu i jego trzech modułów WATER, AIR, LAND.

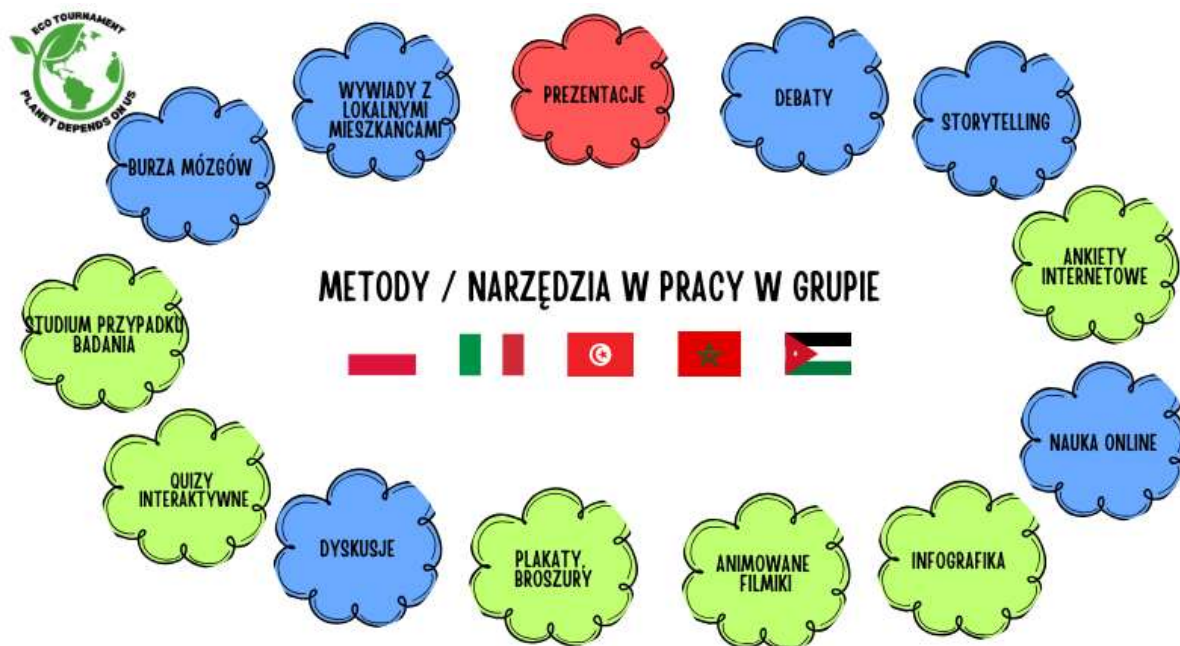
Mapy te mogą być wykorzystane przez osoby pracujące z młodzieżą, które zamierzają realizować projekt EkoTurniej w swoich grupach. Będzie to dodatkowa pomoc, która wyjaśni możliwe metody pracy z młodzieżą, które są rekomendowane przez innych uczestników projektu.

Mapa myśli nr 1



Mapa myśli została opracowana w ramach projektu Eco Tournament - Planet depends on us - w Tunezji (WP4)

Mapa myśli nr 2



Mapa myśli została opracowana w ramach projektu Eco Tournament - Planet depends on us - w Tunezji (WP4)

PODSUMOWANIE

Projekt „EcoTournament – Planet depends on us” został zaprojektowany w taki sposób, aby przynosił długoterminowe i samoutrzymujące się rezultaty, a tym samym przyczyniał się do poprawy jakości pracy z młodzieżą, postępu społecznego i wzrostu gospodarczego.

Głównym rezultatem intelektualnym projektu była platforma internetowa, która będzie utrzymywana, przez co najmniej 2 lata po zakończeniu projektu. Zasadniczym celem zrównoważonego rozwoju, do osiągnięcia, którego przyczyni się projekt, jest szerokie udostępnienie platformy internetowej, jako platformy współpracy, na której osoby o różnym poziomie wiedzy specjalistycznej w zakresie ekologii, mogą współtworzyć zasoby edukacyjne i wchodzić w interakcje.

Projekt "EcoTournament - Planet Depends on Us" to 24-miesięczny projekt z udziałem partnerów z Włoch, Jordanii, Maroka, Polski i Tunezji. Skupiał się on przede wszystkim na wzmacnianiu kompetencji młodych pracowników, pracujących z młodzieżą w wyposażenie ich w odpowiednie kompetencje i narzędzia, co w późniejszym etapie wpłynąć ma i osób indywidualnych w obszarach związanych ze środowiskiem i klimatem, wykorzystuje wysokiej jakości szkolenia, poprzez narzędzie online o nazwie EcoTournament oraz otwarte zasoby edukacyjne.



Głównym celem było również podkreślenie integracji młodzieży, świadomości ekologicznej i działań związanych ze zmianami klimatu w Unii Europejskiej i południowym regionie Morza Śródziemnego.

Kluczowe działania obejmowały zarządzanie projektem, badania, działania młodzieżowe, szkolenie osób pracujących z młodzieżą i rozpowszechnianie produktów, gotowych rezultatów. Projekt promuje edukację pozaformalną i różne style uczenia się, zajmując się integracją społeczną i aktywizacją młodych ludzi, szczególnie tych zagrożonych. Wspiera inicjatywy oddolne wraz z krajowymi i międzynarodowymi działaniami na rzecz walki ze zmianami klimatu.

EcoTournament wyróżnia się, jako innowacyjne narzędzie online ułatwiające rywalizację środowiskową między grupami. Projekt zachęca do jego wykorzystania w różnych instytucjach edukacyjnych, wspierając jednocześnie przy tym pracę zespołową, uczenie się przez doświadczenie i odpowiedzialność za środowisko.

Dokument zapewnia jasne instrukcje we wgląd w materiały opracowane na różnych etapach całego projektu w krajach takich jak Jordania, Tunezja, Polska, Maroko i Włochy, koncentrując się na wynikach uzyskanych podczas warsztatów (WATER, AIR, LAND) oraz na działaniach skoncentrowanych na współpracy międzynarodowej, różnorodności kulturowej i innowacyjnych rozwiązaniach wyzwań środowiskowych.

Proponowany plan nakreśla elastyczny harmonogram realizacji EkoTurnieju, uwzględniający lokalne lub międzynarodowe poziomy rywalizacji. Dokument zawiera również mapy myśli opracowane przez osoby pracujące z młodzieżą w Tunezji, oferujące cenny wgląd w metody pracy przy wdrażaniu projektu EcoTournament.

Zasadniczo projekt "EcoTournament - Planet Depends on Us" jest holistyczną inicjatywą promującą świadomość ekologiczną, wzmacniającą pozycję młodzieży i osób pracujących z nią w tematykach przeciwdziałania zmianom klimatycznym i zachęcania do zrównoważonych praktyk.

Cyfrowy przewodnik został stworzony, aby pomóc i wzmocnić kompetencje osób pracujących z młodzieżą i młodych ludzi w dziedzinie środowiska i zmian klimatycznych oraz aby promować wyniki projektu i metody uczenia się pozaformalnego.