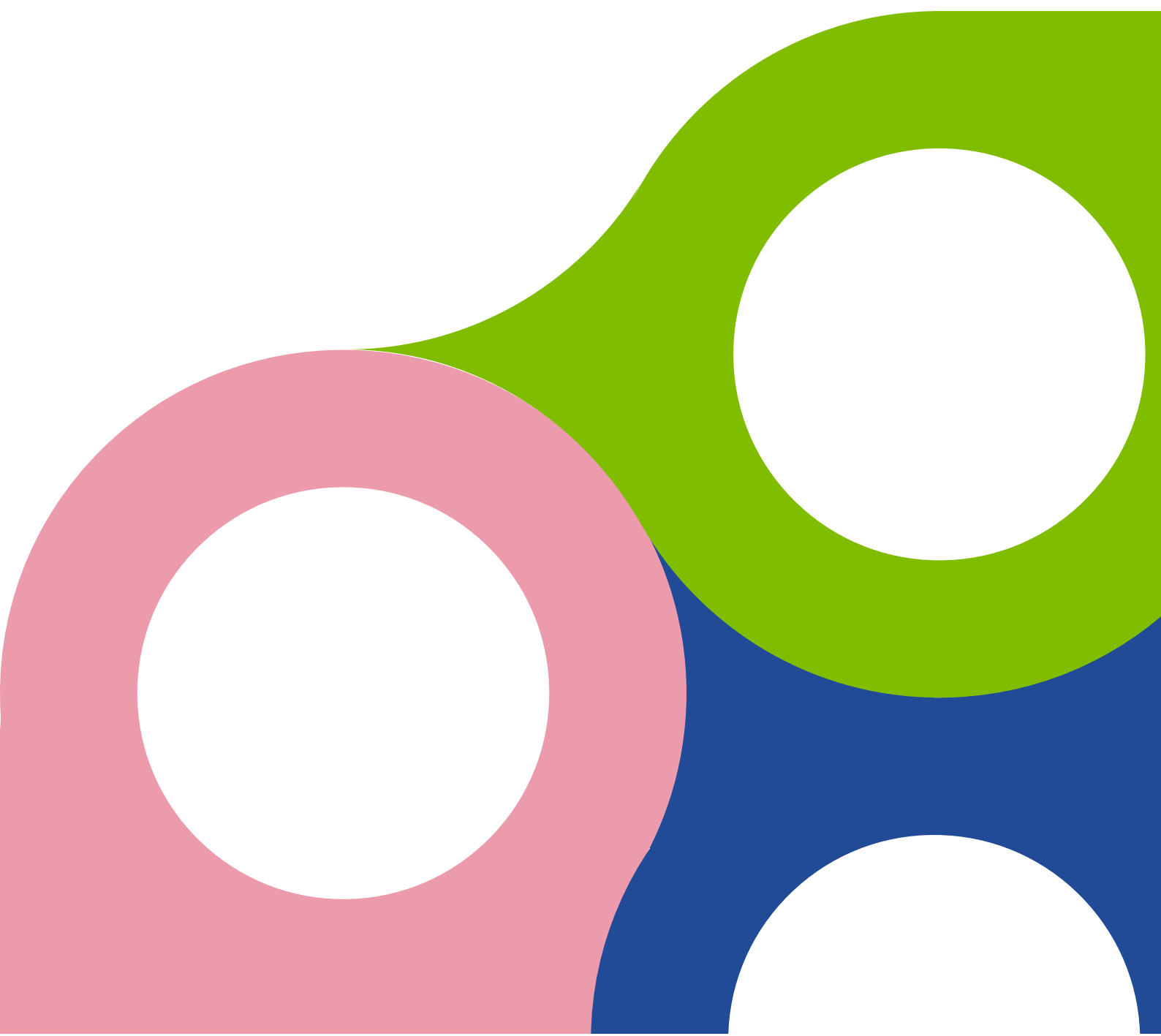


Kreatywność i umiejętność krytycznego myślenia w zielonych projektach



Dofinansowane przez
Unię Europejską



GREEN
INDUSTRY
FOUNDATION



Edukacja pozaformalna, poprzez swoją elastyczność i możliwość dostosowania do indywidualnych potrzeb i zainteresowań uczestników, stanowi cenne uzupełnienie tradycyjnej edukacji, umożliwiając młodym ludziom rozwój kluczowych kompetencji niezbędnych w dzisiejszym dynamicznie zmieniającym się świecie. Kompetencje kreatywności i krytycznego myślenia są szczególnie ważne w kontekście szybko zmieniającego się świata pracy, gdzie tradycyjne podejścia nie zawsze są w stanie dostarczyć młodym ludziom narzędzi niezbędnych do rozwiązywania współczesnych problemów.

Polecane formy edukacji pozaformalnej dla młodych ludzi w wzmacnianiu swoich kompetencji kreatywności i umiejętności krytycznego myślenia:

1. Warsztaty i projekty grupowe skupiające się na rozwiązywaniu problemów

Organizowanie warsztatów i projektów grupowych, które skupiają się na rozwiązywaniu rzeczywistych problemów społecznych lub środowiskowych, może znacznie przyczynić się do rozwoju kreatywności i krytycznego myślenia. Przykładem może być udział młodzieży w projektach związanych z gospodarką obiegu zamkniętego, gdzie uczestnicy opracowują innowacyjne pomysły na zmniejszenie odpadów lub ponowne wykorzystanie materiałów.

Projekt „Było sobie drzewo” jest interdyscyplinarnym przedsięwzięciem dla młodzieży, które ma na celu edukację kulturalną, artystyczną, ekologiczną i antydyskryminacyjną. Głównym celem projektu jest pobudzenie kreatywności uczestników oraz zwrócenie uwagi na wartość drzew i znaczenie ekologii poprzez tworzenie edukacyjnych projektów artystycznych. Dzięki udziałowi polskich i zagranicznych artystów, instruktorów i edukatorów, uczestnicy będą mieli okazję stworzyć projekty inspirujące się funkcją i symboliką drzew. Projekt składa się

z trzech części: „Korzenie”, „Pień” i „Gałęzie”. W fazie „Korzenie” odbywają się twórcze spotkania online, podczas których uczestnicy zdobywają wiedzę na temat ekologii i roli drzew w ekosystemie, a także generują pomysły na własne projekty artystyczne. Faza „Pień” zakłada realizację tych projektów, natomiast w fazie „Gałęzie” prezentowane są rezultaty i efekty projektu.

Źródło: <https://fer.org.pl/projekty/bylo-sobie-drzewo/>

2. Programy mentorskie i coaching

Programy mentorskie, w których doświadczeni profesjonaliści dzielą się swoją wiedzą i doświadczeniem z młodzieżą, mogą znacznie wzbogacić proces edukacyjny. Mentoring i coaching pomagają młodym ludziom rozwijać umiejętności krytycznego myślenia, ucząc ich, jak podchodzić do problemów z różnych perspektyw i szukać kreatywnych rozwiązań.

W latach 2015–2018 ministrowie edukacji z Austrii, Luksemburga, Portugalii i Słowenii wspólnie przeprowadzili projekt „Youth Start Entrepreneurial Challenges”. Jego celem było opracowanie elastycznego, innowacyjnego programu przedsiębiorczości, który można by łatwo przenosić i dostosowywać, oraz ocena wpływu tego programu na uczniów. Na podstawie wyników badań, władze edukacyjne tych krajów planują wdrożenie działań z zakresu edukacji przedsiębiorczej. Program koncentruje się na pobudzaniu wyobraźni, innowacyjności oraz umiejętności rozwiązywania problemów, przygotowując uczestników do przyszłej kariery zawodowej oraz prowadzenia własnych firm. W ramach programu, uczniowie biorą udział w różnorodnych wyzwaniach i projektach z zakresu przedsiębiorczości, które są nadzorowane przez doświadczonych mentorów biznesu i nauczycieli. Mentorzy pomagają młodym ludziom w opracowywaniu pomysłów biznesowych, tworzeniu planów działania oraz w realizacji projek-



tów. Poprzez regularne spotkania i sesje doradcze, uczestnicy mają możliwość rozwijania praktycznych umiejętności, poznawania zasad funkcjonowania rynku oraz rozwijania kreatywności i innowacyjności. Ponadto, program „YouthStart Entrepreneurial Challenges” obejmuje również sesje coachingowe, które mają na celu wsparcie uczestników w rozwoju umiejętności miękkich, takich jak komunikacja, zarządzanie czasem, budowanie relacji oraz radzenie sobie ze stresem i presją. Dzięki zaangażowaniu w program, młodzież nie tylko może rozwijać swoje zdolności przedsiębiorcze, ale także zdobywać cenne doświadczenie oraz budować relacje z profesjonalistami z różnych dziedzin.

Źródło: <http://youthstart.eu/en/about/>



3. Edukacja medialna i informacyjna

W dobie powszechnej cyfryzacji i obecności mediów społecznościowych edukacja medialna i informacyjna staje się niezbędna do kształtowania umiejętności krytycznego myślenia. Programy edukacyjne uczące, jak krytycznie oceniać informacje, rozpoznawać fake newsy i korzystać z mediów w sposób odpowiedzialny, przyczyniają się do wzmacniania kompetencji kluczowych dla funkcjonowania we współczesnym świecie.

Przykładem inicjatywy z zakresu edukacji medialnej i informacyjnej dla młodzieży jest projekt „Mediawijsheid”, realizowany w Holandii. Projekt ten koncentruje się na rozwijaniu umiejętności cyfrowych i medialnych u młodych ludzi w tym także małych dzieci, aby umożliwić im bardziej efektywne korzystanie z mediów i dokonywanie krytycznej analizy treści medialnych. W ramach programu, uczestnicy biorą udział w różnego rodzaju warsztatach, szkoleniach i wydarzeniach, których celem jest zwiększenie ich świadomości na temat funkcjonowania mediów, manipulacji informacyjnej oraz odpowiedzialnego korzystania z internetu. Działania podejmowane w ramach Mediawijsheid mają na celu wyposażenie uczestników w umiejętności oceny wiarygodności źródeł informacji, identyfikacji fałszywych treści oraz budowania zdrowego dystansu wobec mediów społecznościowych. Dodatkowo, projekt Mediawijsheid angażuje także nauczycieli i rodziców, dostarczając im narzędzi i materiałów edukacyjnych, aby wspólnie mogli wspierać młodzież w rozwijaniu kompetencji medialnych. Dzięki zaangażowaniu w program Mediawijsheid, młodzi ludzie mają możliwość rozwinięcia umiejętności niezbędnych do skutecznego korzystania z mediów oraz aktywnego uczestnictwa w życiu społecznym.

Źródło: <https://www.mediawijsheid.nl/>



4. Inicjatywy społeczne i wolontariat

Zaangażowanie młodzieży w inicjatywy społeczne i wolontariat to doskonały sposób na rozwijanie kreatywności, empatii i umiejętności krytycznego myślenia. Praca na rzecz społeczności lokalnych lub udział w projektach o charakterze międzynarodowym pozwala młodym ludziom lepiej zrozumieć złożoność współczesnych wyzwań społecznych i środowiskowych.

Doskonałym przykładem jest program „Erasmus+ Youth”, który umożliwia młodym ludziom w wieku od 13 do 30 lat uczestnictwo w różnorodnych działaniach edukacyjnych, szkoleniowych i wolontariackich. Celem tych działań jest wspieranie rozwoju osobistego, kulturalnego i zawodowego młodych ludzi, promowanie wartości takich jak solidarność, aktywność społeczna, tolerancja oraz zrozumienie innych kultur i tradycji. Program „Erasmus+ Youth” daje młodzieży możliwość poznania nowych osób, zdobycia nowych umiejętności, poszerzenia horyzontów oraz doświadczenia życia i pracy w międzynarodowym środowisku. Program „Erasmus+ Youth” stawia na promowanie wartości takich jak tolerancja, solidarność, aktywność obywatelska oraz rozwój międzykulturowy. Dzięki udziałowi w programie, młodzi ludzie mają szansę na poszerzenie horyzontów, zdobycie nowych umiejętności oraz budowanie relacji międzynarodowych.

Źródło: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/opportunities/opportunities-for-individuals/youth-exchanges>

5. Gry i symulacje

Wykorzystanie gier edukacyjnych i symulacji to innowacyjne podejście do nauczania, które może skutecznie rozwijać kreatywność i umiejętności krytycznego myślenia. Gry projektowane z myślą o edukacji mogą symulować różne scenariusze i problemy, wymagając od uczestników strategicznego myślenia i kreatywnego podejścia do rozwiązań.

Projekt Grydaktyka, prowadzony przez Fundację Szkoła Medialna, stanowi doskonały przykład innowacyjnej praktyki edukacyjnej, która wychodzi naprzeciw współczesnym wyzwaniom w dziedzinie nauczania. Projekt ten wykorzystuje gry komputerowe jako narzędzie do angażowania uczniów i uczynienia procesu nauki bardziej atrakcyjnym oraz efektywnym. Centralnym elementem Grydaktyki są różnorodne warsztaty i lekcje, które nie tylko integrują elementy gier wideo, ale również rozwijają kluczowe umiejętności i kompetencje u uczniów. Na przykład, uczestnicy mogą wziąć udział w warsztatach „Podróż w czasie. Tadeusz Sopolica w wieku XXI”, gdzie wirtualna rzeczywistość pozwala na odnalezienie patriotycznych elementów w nowoczesnych wnętrzach. To nie tylko przyjemna rozrywka, ale także skuteczne narzędzie do nauki historii i rozwoju umiejętności analizy wizualnej. Projekt Grydaktyka nie ogranicza się jednak tylko do jednej dziedziny. Innym przykładem jest warsztat „Savoir vivre kiedyś i dziś”, który łączy w sobie elementy etykiety z symulacją zachowań społecznych w grze The Sims. Dzięki takiemu podejściu uczniowie nie tylko uczą się zasad dobrego wychowania, ale również mają okazję rozwijać umiejętności interpersonalne i językowe. Dodatkowo, Grydaktyka dostarcza wsparcia dla nauczycieli poprzez lekcje pokazowe oraz materiały dydaktyczne. Dzięki temu projekt nie tylko wpływa na rozwój uczniów, ale również wspiera profesjonalny rozwój kadry pedagogicznej.

Źródło: <https://grydaktyka.pl/>



6. Platformy e-learningowe i kursy online

Dostępność kursów online i platform e-learningowych umożliwia młodzieży zdobywanie wiedzy i umiejętności w niemal dowolnym obszarze zainteresowań. Kursy te często oferują interaktywne materiały, które stymulują kreatywne myślenie i uczą krytycznej oceny zdobytych informacji.

Jednym z przykładów platformy e-learningowej i kursów online dla młodzieży jest „Khan Academy”. To internetowa platforma, gdzie znajdziesz darmowe filmy, ćwiczenia i lekcje online z różnych dziedzin, takich jak matematyka, nauki przyrodnicze czy ekonomia. Na Khan Academy uczniowie mogą uczyć się w swoim tempie i według własnego planu, korzystając z dostępnych materiałów dopasowanych do ich poziomu. To jakby mieć osobistego nauczyciela, który dostosowuje się do Twoich potrzeb i pomaga Ci zrozumieć trudne koncepcje. Dla nauczycieli, Khan Academy oferuje narzędzia do śledzenia postępów uczniów i dostosowywania materiałów do potrzeb klasy. Dzięki temu mogą tworzyć lekcje dostosowane do poziomu swoich uczniów i monitorować ich rozwój. Khan Academy to świetny przykład platformy e-learningowej, która dostarcza wartościowych zasobów edukacyjnych dla młodzieży, umożliwiając naukę na odległość w sposób dostępny i interaktywny.

Źródło: <https://pl.khanacademy.org/>



Kreatywność i umiejętność krytycznego myślenia są niezwykle cennymi zasobami, które mogą znacznie wzbogacić projekty zielone, zwłaszcza te realizowane z udziałem młodzieży. Ich wykorzystanie może nie tylko zwiększyć efektywność tych projektów, ale także przyczynić się do rozwoju młodych ludzi.

Sposób w jaki kreatywność i krytyczne myślenie wzmacnia realizację zielonych projektów czy inicjatyw:

1. Stymulowanie innowacji

Warsztaty kreatywnego myślenia - organizowanie sesji brainstormingu, podczas których młodzież może swobodnie wyrażać swoje pomysły dotyczące zielonych inicjatyw. Można tutaj wykorzystać techniki takie jak myślenie projektowe (design thinking), aby zachęcić uczestników do innowacyjnego rozwiązywania problemów środowiskowych

2. Rozwój umiejętności krytycznego myślenia

Analiza przypadków - przeprowadzanie studiów przypadków związanych z ekologią i zrównoważonym rozwojem, które zachęcą młodzież do analizy, oceny i proponowania alternatywnych rozwiązań dla istniejących problemów.

3. Projekty badawcze

Zachęcanie do badań - umożliwienie młodym ludziom prowadzenia własnych badań na temat zrównoważonego rozwoju, odnawialnych źródeł energii czy innych istotnych tematów zielonych. Może to być realizowane poprzez projekty szkolne, konkursy naukowe lub współpracę z lokalnymi uniwersytetami i ośrodkami badawczymi.

4. Kampanie społeczne i edukacyjne

Tworzenie kampanii - angażowanie młodzieży w projektowanie i realizację kampanii edukacyjnych i społecznych promujących zrównoważone zachowania i ochronę



środowiska. Młodzi ludzie mogą tu wykorzystać swoje umiejętności komunikacyjne i kreatywność do dotarcia do szerszej publiczności.

5. Technologia i media

Wykorzystanie mediów cyfrowych - zachęcanie młodzieży do używania nowoczesnych narzędzi i platform mediowych do promowania zielonych projektów oraz dzielenia się wiedzą i doświadczeniami z rówieśnikami z różnych części świata. Może to obejmować tworzenie blogów, vlogów, aplikacji mobilnych czy gier edukacyjnych.

6. Współpraca międzysektorowa

Budowanie partnerstw - wspieranie młodzieży w nawiązywaniu współpracy między różnymi sektorami, takimi jak lokalne społeczności, biznes, administracja publiczna i organizacje pozarządowe, co może prowadzić do tworzenia interdyscyplinarnych projektów zielonych.

7. Feedback i refleksja

Sesje refleksyjne - regularne spotkania umożliwiające uczestnikom projektów zielonych wymianę opinii, przemyśleń oraz ocenę postępów, co rozwija umiejętność krytycznej oceny własnych działań i efektów pracy grupowej.

Wykorzystanie kreatywności i umiejętności krytycznego myślenia u młodzieży w projektach zielonych nie tylko przyczynia się do realizacji celów ekologicznych, ale również wspiera rozwój osobisty uczestników, przygotowując ich do przyszłych wyzwań zawodowych i życiowych.

