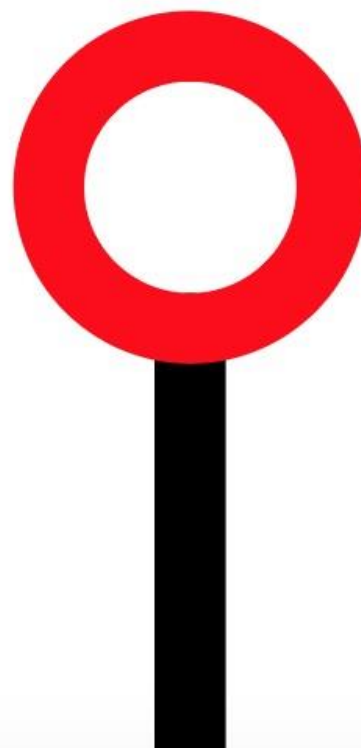
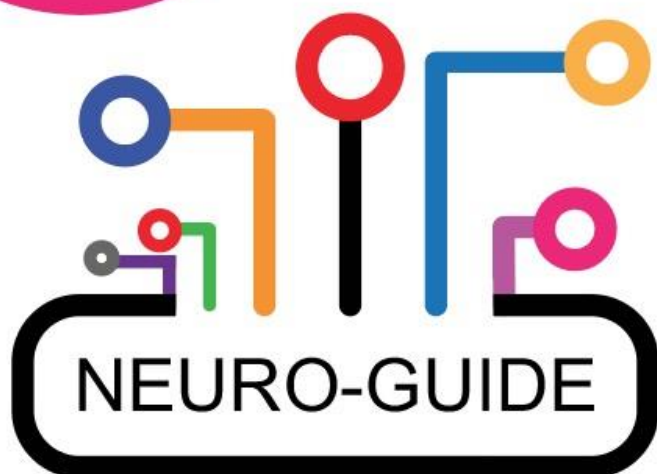


***O2: Program szkolenia w miejscu pracy oraz***  
***Podręcznik***



Building Key Competences Through  
Challenge Based Learning

poprzez

Nauka oparta na wyzwaniach [Neuro-Guide]

Numer projektu: 2018-1-PT01-KA202-047266

<b>Wyjście nie..:</b>	2
<b>Główny partner:</b>	UPIT
<b>Redaktor:</b>	Georgeta Chirleşan
<b>Poziom rozpowszechnienia:</b>	Ograniczone do innych uczestników programu (w tym służb Komisji i osób dokonujących przeglądu projektów)
<b>Status:</b>	Ostateczny
<b>Data przygotowania:</b>	20.12.2019
<b>Wersja:</b>	2

## Współtwórcy

	<b>Nazwa</b>	<b>Organizacja</b>
1	Georgeta Chirleşan	UPIT
2	Olena Tilentsiy	INNEO
3	Artur Pinto	MLousada
4	Johnny Latham	Vita Education
5	Golfo Kateva	Synteza

## Dziennik zmian

Nazwa	Data	Opis
Georgeta	03/10/2019	Dostarczenie pierwszego projektu dokumentu.
Georgeta	20/12/2019	Dostarczenie ostatecznej wersji dokumentu.

## Spis treści

	Strona
1. Wprowadzenie	4
2. O programie szkoleń w miejscu pracy	5
2.1.: Grupy docelowe	
2.2.: Warsztaty szkoleniowe	
2.2.1.: Cele / zadania szkolenia	
2.2.2.: Treść i kolejność szkolenia	
2.2.3. Przygotowanie do szkolenia	
3. O tym podręczniku	7
4. Podręcznik Neuro-Przewodnik	9
5. Słowniczek pojęć	21

## 1. Wprowadzenie

Podręcznik ten został opracowany w ramach projektu Erasmus+ "**Neuro-Guide: Building Key Competences Through Challenge Based Learning**" finansowany przez Komisję Europejską i realizowany przez konsorcjum 8 organizacji z 8 krajów partnerskich UE - Portugalii, Irlandii, Finlandii, Polski, Czech, Cypru, Wielkiej Brytanii i Rumunii.

Podręcznik został opracowany przez partnerów odpowiedzialnych za opracowanie programu szkolenia zawodowego i podręcznika (tzw. Learner Manual), a mianowicie przez Uniwersytet w Pitești (RO) i Município de Lousada (PT). Zostanie on wykorzystany przez partnerów projektu do realizacji programu szkoleniowego z wykładowcami w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego (VET).

Ponieważ gospodarka Unii Europejskiej (UE) nadal rozwija się w szybkim tempie, oczekuje się, że nauczyciele będą w coraz większym stopniu oferować nowe szkolenia, aby sprostać pojawiającym się potrzebom rynku. Jednak w wielu przypadkach nie zapewnia się odpowiednich szkoleń w miejscu pracy. Neuro-Guide proponuje kompleksową interwencję edukacyjną, w ramach której potrzeby opiekunów w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego, jako kluczowych pośredników, są uważane za równie ważne jak potrzeby młodych ludzi, którzy będą końcowymi użytkownikami zasobów.

Proponowane szkolenie w miejscu pracy i podręcznik wspierający opiekunów w kształceniu i szkoleniu zawodowym, mające na celu maksymalne wykorzystanie potencjału nowych, dynamicznych, bogatych w media zasobów internetowych edukacyjnych pomieszczeń ewakuacyjnych, stanowią istotną innowację w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego.

Partnerzy projektu opracowali dostosowany do potrzeb program szkolenia w miejscu pracy oraz niniejszy podręcznik, aby zapewnić, że wykładowcy VET są w pełni przeszkoleni w zakresie wykorzystania potencjału edukacyjnych pomieszczeń ewakuacyjnych Neuro-Guide online oraz platformy internetowej, aby pomóc członkom grup docelowych w rozwijaniu wybranych kluczowych umiejętności kreatywnego i krytycznego myślenia oraz cech przedsiębiorczości, które są wysoko cenione na europejskim rynku pracy.

Niniejszy podręcznik jest odpowiedzią na konkretne wyzwania, jakie nowe zasoby opracowane przez konsorcjum Neuro-Guide stanowią dla wykładowców VET i wspierają ich ciągły rozwój zawodowy, aby mogli w pełni korzystać z nowych zasobów.

Dlatego też Neuro-Guide Handbook zajmuje się innowacyjnymi metodologiami pedagogicznymi służącymi zapewnieniu szkoleń w dynamicznych, internetowych środowiskach oraz budowaniu dynamicznych narzędzi edukacyjnych opartych na wyzwaniach związanych z edukacyjnym pokojem ewakuacyjnym online.

Podręcznik Neuro-Guide Handbook będzie wykorzystywany podczas pilotażowego szkolenia praktycznego w Irlandii w M16 oraz podczas dalszej realizacji programu szkolenia z 10 dodatkowymi nauczycielami/opiekunami w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego przez każdy kraj partnerski w M18.



Kompetencje kluczowe w zakresie budownictwa poprzez  
Nauka oparta na wyzwaniach [Neuro-Guide]  
Numer projektu: 2018-1-PT01-KA202-047266

## 2. O programie szkoleń w miejscu pracy

### 2.1.: Grupa docelowa

**Główną grupą docelową** szkoleń Neuro-Guide są wykładowcy i specjaliści z zakresu kształcenia i szkolenia zawodowego, jednak korzyści mogą odnieść również inni edukatorzy dla dorosłych. Aby móc korzystać z oferowanych narzędzi i zasobów, stażyści muszą posiadać podstawową wiedzę na temat korzystania z komputerów i nawigacji w Internecie.

### 2.2.: Warsztaty szkoleniowe

#### 2.2.1.: Cele / zadania szkolenia

Główne **cele** programu doskonalenia zawodowego są następujące:

- ▶ reagowanie na konkretne wyzwania, które nowe zasoby (bogate w media i interaktywne) zapewnią wykładowcom VET;
- ▶ aby wspierać ich ciągły rozwój zawodowy, tak aby mogli w pełni korzystać z nowych zasobów;
- ▶ zapoznanie wykładowców VET z nowymi podejściami wymaganymi do skutecznego wykorzystania i włączenia nowych zasobów do codziennej działalności.

W bardziej szczegółowych **celach** program doskonalenia zawodowego przewiduje zagwarantowanie, że w odniesieniu do proponowanych nowych, bogatych w media i interaktywnych zasobów, wszyscy dostawcy VET będą mieli do dyspozycji:

- ▶ komfortową pracę z nowymi zasobami w nietradycyjnych środowiskach edukacyjnych (tj. nowych dynamicznych, internetowych środowiskach edukacyjnych: smartfonach, innych urządzeniach mobilnych i platformach mediów społecznościowych);
- ▶ w pełni wpisany w korzyści, jakie może przynieść nauka online;
- ▶ w pełni świadomi zagrożeń, jakie wiążą się ze środowiskiem online;
- ▶ w stanie zabezpieczyć się przed ewentualnymi negatywnymi czynnikami związanymi z nauką online.

#### 2.2.2.: Treść i kolejność szkolenia

Program szkolenia w miejscu pracy obejmuje **12 godzin szkolenia bezpośredniego i 36 godzin samodzielnej nauki**.

Program doskonalenia zawodowego będzie realizowany poprzez **3 warsztaty po 4 godziny każdy i 36 godzinną sesję online**.

Warsztaty mogą być organizowane w kolejnych dniach lub w zależności od potrzeb i dyspozycyjności trenera(ów) i uczestników zarejestrowanych w programie szkolenia.

Podział godzin szkoleniowych na jednostki szkoleniowe jest następujący:

<i>Jednostka szkoleniowa (L.U.)</i>	<i>Godziny szkolenia</i>	<i>Metoda dostawy</i>
L.U.1: <b>Myślenie kreatywne i krytyczne</b>	4	Twarzą w twarz
L.U.2: <b>Duch przedsiębiorczości</b>	4	Twarzą w twarz
L.U.3: <b>Praca w nowych dynamicznych, internetowych środowiskach nauczania</b>	4	Twarzą w twarz (Uwaga: Przygotowanie uczestników i wyjaśnienie, jak osiągnąć samodzielne uczenie się poprzez L.U.4 odbędzie się tutaj, w ramach L.U.3)
L.U.4: <b>Zasoby pomieszczeń ewakuacyjnych online</b>	36	Samokierowanie się
OGÓŁEM	<b>48</b>	

Trzy warsztaty przeznaczone do szkolenia wykładowców i specjalistów w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego zapewniają zasoby niezbędne do skutecznego wprowadzenia każdego z kluczowych obszarów umiejętności, którymi się zajmują, oraz zasoby internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych opracowanych przez konsorcjum Neuro-Guide w celu wsparcia ich pozyskiwania. Kolejność tych trzech warsztatów jest następująca:

### **Warsztat 1: Myślenie kreatywne i krytyczne**

Podczas tego warsztatu nauczyciele i specjaliści VET otrzymają wprowadzenie do projektu Neuro-Guide, dowiedzą się o jego głównych rezultatach oraz zdobędą wiedzę teoretyczną dotyczącą kreatywnego i krytycznego myślenia niezbędnego do zrozumienia i efektywnego wykorzystania zasobów internetowych stworzonych przez konsorcjum projektu w tym temacie. Warsztaty te będą prowadzone twarzą w twarz, będą trwały 4 godziny i będą obejmowały zarówno część teoretyczną jak i praktyczną/aplikacyjną.

### **Warsztat 2: Duch przedsiębiorczości**

Warsztaty te zapoznają wykładowców i specjalistów VET z głównymi aspektami i koncepcjami w dziedzinie ducha przedsiębiorczości niezbędnymi do zrozumienia i efektywnego wykorzystania zasobów online stworzonych przez konsorcjum projektu dla tego tematu. Warsztaty te będą prowadzone twarzą w twarz, będą trwały 4 godziny i będą obejmowały zarówno część teoretyczną jak i praktyczną/aplikacyjną.

### **Warsztat 3: Praca w nowych dynamicznych, internetowych środowiskach nauczania**

Podczas tych warsztatów tutorzy i specjaliści VET czerpią z wiedzy i doświadczenia zdobytego podczas dwóch pierwszych warsztatów, dokonują transferu/powiązania z nabytą wiedzą teoretyczną w celu zastosowania wiedzy, umiejętności i kompetencji dotyczących (i)

kreatywnego i krytycznego myślenia oraz (ii) ducha przedsiębiorczości w środowisku uczenia się online, podczas pracy ze swoimi stażystami w takim kontekście. Warsztaty te będą prowadzone twarzą w twarz, będą trwały 4 godziny i będą obejmowały zarówno część teoretyczną jak i praktyczną/aplikacyjną.

Pod koniec trzech warsztatów nauka zostanie oceniona. Na podstawie tej ogólnej oceny i po zakończeniu wszystkich trzech warsztatów, uczestnicy otrzymają Certyfikat Obecności (wzór certyfikatu zostanie dostarczony przez UPIT i Municipio de Lousada).

Ponadto, po zakończeniu trzech warsztatów, uczestnicy powinni przedstawić swoje opinie na temat poprawy jakości pracy, materiałów szkoleniowych i prezentowanych zasobów (szablon kwestionariusza opinii, który zostanie dostarczony przez UPIT i Municipio de Lousada).

### ***Sesja online: Zasoby pomieszczeń ewakuacyjnych online***

Po zakończeniu warsztatów odbędzie się sesja online, której celem jest umożliwienie uczestnikom (wykładowcom VET i profesjonalistom) dostępu do zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych, przyzwyczajenia się do nich i nauki we własnym tempie. Zajmą się również tym, jak pracować z nimi i jak stosować je do grup docelowych w ich codziennych warunkach zawodowych.

Nowe zasoby będą bogate w media i interaktywne, a szkolenie w miejscu pracy zaznajomi wykładowców VET z nowymi podejściami niezbędnymi do skutecznego wykorzystania i włączenia nowych zasobów do ich codziennej działalności.

Sesja ta odbędzie się w całości online za pośrednictwem platformy e-learningowej projektu, aby umożliwić dostęp do zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych (będzie ona realizowana jako samodzielna nauka, realizowana indywidualnie przez każdego uczestnika szkolenia). Będzie on trwał około 36 godzin (szacunkowa średnia 1 godzina na każde pomieszczenie ewakuacyjne Neuro-Guide online wraz ze związanymi z nim zadaniami).

#### ***2.2.3. Przygotowanie do szkolenia***

Całkowity czas trwania szkolenia wynosi 48 godzin. Każdy moduł będzie trwał około czterech godzin. Szkolenie można podzielić na trzy dni, poświęcając na każdy z warsztatów jeden dzień. Mogą się one odbywać albo w kolejnych dniach, albo z małą przerwą między warsztatami (np. co drugi dzień). Alternatywnie, jeśli okoliczności na to pozwolą, kurs szkoleniowy mógłby być oferowany jako kurs zderzeniowy w ciągu jednego dnia. Każdy kraj i instytucja szkoleniowa powinny swobodnie decydować o harmonogramie, który uznają za bardziej odpowiedni dla swoich uczestników (wykładowców i specjalistów VET).

## **3. O tym podręczniku**





Neuro-Guide Handbook jest zorganizowany w Learning Units, zaprojektowany na wspólnym szablonie wcześniej uzgodnionym przez konsorcjum projektu.

Zawiera ona 4 jednostki szkoleniowe: 3 dla dostaw bezpośrednich i 1 dla szkoleń online.

Jednostki szkoleniowe są zaprojektowane w taki sposób, aby w sumie obejmowały 48 godzin szkolenia, jak wyjaśniono w sekcji 2 powyżej.

Każda jednostka szkoleniowa jest uzupełniana dodatkowymi materiałami dydaktycznymi (prezentacje Power Point, arkusze kalkulacyjne, testy ewaluacyjne, itp.) Ze względu na ich rozmiar i rodzaj, materiały te nie mogły być zawarte w Neuro-Guide Handbook, ale są one dostarczane oddzielnie, jako załączniki i, podobnie jak sam Handbook, są dostępne za pośrednictwem platformy e-learningowej projektu.

W celu oceny nowej wiedzy, umiejętności i kompetencji nabytych podczas warsztatów szkoleniowych, niniejszy Neuro-Guide Handbook zawiera działania, które sprzyjają refleksji, aktywnemu uczestnictwu i wdrażaniu efektów uczenia się uzyskanych w wyniku realizacji danych zadań. Poprzez dyskusje, trener może ocenić, jak dobrze uczestnicy rozumieją te pojęcia i przekazać im informacje zwrotne. Ale również załączniki do niniejszego podręcznika zawierają dla każdej jednostki szkoleniowej krótką 10 lub 15-minutową ankietę pisemną, z punktami oceny wielokrotnego wyboru. Te testy oceniające powinny być przeprowadzane na końcu jednostek edukacyjnych. Jednak projektowane działania i sesje dyskusyjne dają również możliwość samooceny.

Na kolejnych stronach znajdziecie Państwo sam podręcznik Neuro-Guide.

## PORADNIK Neuro-Przewodnik

Jednostka szkoleniowa 1: Krytyczne i kreatywne myślenie Zaprojektowany przez: Miasto Lousada			
<b>Cel</b>	Jednostka ta ma na celu wprowadzenie do projektu Neuro-Guide, wyjaśnienie wyników i uzyskanie podstaw teoretycznych dotyczących kreatywnego i krytycznego myślenia niezbędnego do zrozumienia i efektywnego wykorzystania zasobów internetowych stworzonych przez konsorcjum projektu dla tego tematu.		
<b>OGÓLEM Czas nauki z czego:</b>	Nauka twarzą w twarz	Samokierowanie się	Ocena
4 godziny	4 godziny	0	10 minut
<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ</b>			
Po pomyślnym ukończeniu tej jednostki edukacyjnej, uczący się będą mogli:			
<b>Wiedza</b>	K.1.1. Zdefiniuj i opisz kreatywne myślenie. K.1.2. Wyjaśnij czym jest kreatywne myślenie. K.1.3. Zdefiniuj i opisz krytyczne myślenie. K.1.4. Wyjaśnij, czym jest krytyczne myślenie.		
<b>Umiejętności</b>	S.1.1. Analizuj i porównuj kreatywne i krytyczne myślenie.		
<b>Kompetencje</b>	C.1.1. Poinstruj uczestników szkolenia, jak stosować techniki kreatywnego i krytycznego myślenia.		

Kod działalności	Tytuł działania	Rodzaj działalności (tj. nauka twarzą w twarz lub nauka na własną rękę)	Efekty kształcenia/uczenia się, które można osiągnąć dzięki temu działaniu	Czas nauki dla tej działalności
<b>A1.1</b>	<i>Myślenie kreatywne i krytyczne: wprowadzenie do projektu Neuro-Guide, jego głównych wyników i zaplecza teoretycznego dotyczącego kreatywnego i krytycznego myślenia, niezbędnego do zrozumienia i efektywnego wykorzystania zasobów internetowych stworzonych przez konsorcjum projektu dla tego tematu.</i>	Nauka twarzą w twarz	K.1.1. K.1.2. K.1.3. K.1.4. S.1.1. C.1.1.	4 godziny
<b>Przegląd treści</b>	Przedstawienie trenera:			

<p>- Trener wprowadza słuchaczy do jednostki i dostarcza treści, które mają być objęte. (15 min)</p> <p><b>Prezentacja trenera:</b></p> <p>- Korzystając ze slajdów PPT (Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 1.pptx), trener otrzymuje wprowadzenie do projektu Neuro-Guide, jego główne rezultaty oraz wykonuje teoretyczne podstawy kreatywnego i krytycznego myślenia, niezbędne do zrozumienia i efektywnego wykorzystania zasobów online. (45 min)</p> <p><b>Załączniki:</b></p> <p>- <b>Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 2.docx</b></p> <p>- <b>Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 3.docx</b>          (Refleksja na temat znaczenia i użyteczności krytycznego myślenia); (45 min)</p> <p>- <b>Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 4.docx</b> (Definicje, pojęcia i terminy dotyczące myślenia <i>krytycznego</i> lub <i>kreatywnego</i>); (30 min)</p> <p>- <b>Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 5.docx</b> (Test twojego kreatywnego myślenia); (45 min)</p>	
<p><b>Metody dostarczania treści</b> (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, zasoby pomieszczenia ewakuacyjnego Neuro-Guide, itp.)</p>	
<p>Wprowadzenie trenera, praca indywidualna, dyskusje.</p>	
<p><b>Wymagane materiały dydaktyczne</b> (arkusz pracy, wykresy, ulotki, wideo dydaktyczne, fragmenty książek/ręczników, mapy umysłu, itp.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 1.pptx          Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 2.docx          Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 3.docx          Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 4.docx          Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 5.docx          Neuro-Guide_O2_LU1_zalacznik 6.doc</p>	
<p><b>Online Escape Room Kompendium zasobów (w razie potrzeby)</b></p>	
Nazwa lub numer zasobu w kompendium	Krótki przewodnik po sposobie korzystania z Zasobów
NIE DOTYCZY	NIE DOTYCZY
<p><b>Metoda oceny</b></p>	
<p>Poprzez ocenę zadania wykonanego w arkuszu roboczym (załącznik 5).          Poprzez wykonanie 10-minutowego testu pisemnego (załącznik 6).</p>	
<p><b>Referencje</b></p>	
<p>----</p>	

Jednostka szkoleniowa 2: Duch przedsiębiorczości Zaprojektowany przez: Uniwersytet w Pitești (UPIT)			
<b>Cel</b>	Jednostka ta ma na celu zaznajomienie stażystów (wykładowców VET i specjalistów) z głównymi aspektami i koncepcjami w dziedzinie ducha przedsiębiorczości, niezbędnymi do zrozumienia i efektywnego wykorzystania zasobów internetowych stworzonych przez konsorcjum projektu dla tego tematu.		
<b>OGÓLEM Czas nauki z czego:</b>	<b>Nauka twarzą w twarz</b>	<b>Samokierowanie się</b>	<b>Ocena</b>
<b>4 godziny</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>10 minut</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ</b>			
Po pomyślnym ukończeniu tej jednostki edukacyjnej, uczący się będą mogli:			
<b>Wiedza</b>	K.2.1. Zdefiniować przedsiębiorczość. K.2.2. Zdefiniuj przedsiębiorcę. K.2.3. Wymień, opisz i wyjaśnij umiejętności wymagane do bycia "przedsiębiorczym". K.2.4. Przedstawić wartości związane z przedsiębiorczością.		
<b>Umiejętności</b>	S.2.1. Podaj przykłady, aby zilustrować wartości związane z przedsiębiorczością. S.2.2. Ocenic poziom kompetencji przedsiębiorczych stażystów i zaproponować niezbędne ulepszenia.		
<b>Kompetencje</b>	C.2.1. Poinstruować kursantów, jak stosować wiedzę teoretyczną i nabyte umiejętności praktyczne odnoszące się do ducha przedsiębiorczości.		

<b>Kod działalności</b>	<b>Tytuł działania</b>	<b>Rodzaj działalności</b> (tj. nauka twarzą w twarz lub nauka na własną rękę)	<b>Efekty kształcenia/uczenia się, które można osiągnąć dzięki temu działaniu</b>	<b>Czas nauki dla tej działalności</b>
<b>A2.1</b>	<i>Projekt Neuro Guide. Duch przedsiębiorczości: teoria</i>	Face-to-face	K.2.1. K.2.2. S.2.1.	90 min
<b>Przegląd treści</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trener wita uczestników (stażystów) i podkreśla, że niniejsza jednostka szkoleniowa stanowi kontynuację Neuro-Guide LU1; <b>(1 min)</b></li> <li>S/ogłasza cele dydaktyczne tego ćwiczenia, którymi są K.2.1.; K.2.2.; K.2.4. i S.2.1, sformułowane w powyższej tabeli; <b>(2 min)</b></li> <li>Główne pojęcia z zakresu przedsiębiorczości i przedsiębiorczości zostały wprowadzone przez trenera przy pomocy "Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 1.pptx", slajdy 1-15. <b>(40 min)</b></li> <li>Wyjaśnia zadanie 1, a mianowicie krótkie studium przypadku ("Neuro-Guide_O2_LU2_załącznik 2.doc") i rozdaje arkusze robocze uczestnikom szkolenia; <b>(2 min)</b></li> <li>Stażysci pracują indywidualnie, aby wykonać zadanie 1. Podczas pracy trener przekazuje im informacje zwrotne i rady; przedstawia również komentarze i ogólnie ocenia osiągnięcia każdego ze stażystów. <b>(30 min)</b></li> </ul>			

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pod koniec przydzielonego czasu, trener wybiera losowo lub dobrowolnie 2-3 studia przypadków i prosi autorów o ich przedstawienie i omówienie ze wszystkimi uczestnikami. (15 min)</li> </ul>
<b>Metody dostarczania treści</b> (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, zasoby pomieszczenia ewakuacyjnego Neuro-Guide, itp.)	
Wykład Dyskusja/debata Praca indywidualna	
<b>Wymagane materiały dydaktyczne</b> (arkusz pracy, wykresy, ulotki, wideo dydaktyczne, fragmenty książek/ręczników, mapy umysłu, itp.)	
Neuro-Guide_O2_LU2_Załącznik 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU2_Załącznik 2.doc jak pokazano powyżej, w sekcji "Przegląd treści".	
<b>Online Escape Room Kompendium zasobów (w razie potrzeby)</b>	
Nazwa lub numer zasobu w kompendium	Krótki przewodnik po sposobie korzystania z Zasobów
NIE DOTYCZY	NIE DOTYCZY
<b>Metoda oceny</b>	
Poprzez ocenę zadania wykonanego w arkuszu roboczym (załącznik 2).	
<b>Referencje</b>	
<p>Business Dictionary, <a href="http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html">http://www.businessdictionary.com/definition/entrepreneurship.html</a>  <a href="https://www.oberlo.com/blog/what-is-entrepreneurship">https://www.oberlo.com/blog/what-is-entrepreneurship</a>  <a href="https://slideplayer.com/slide/6220542/">https://slideplayer.com/slide/6220542/</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Xcsp0486oIY">https://www.youtube.com/watch?v=Xcsp0486oIY</a>  <a href="https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/">https://www.googlesir.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=r51eQ2vPZSs">https://www.youtube.com/watch?v=r51eQ2vPZSs</a>  <a href="https://www.investopedia.com/articles/personal-finance/101414/why-entrepreneurs-are-important-economy.as">https://www.investopedia.com/articles/personal-finance/101414/why-entrepreneurs-are-important-economy.as</a>  <a href="https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm">https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm</a>  <a href="https://www.slideshare.net/aquatixpharma/definitions-of-entrepreneurship-from-differ">https://www.slideshare.net/aquatixpharma/definitions-of-entrepreneurship-from-differ</a>  <a href="https://www.forbes.com/sites/brettnelson/2012/06/05/the-real-definition-of-entrepreneur-and-why-it-matters/#45eb76684456">https://www.forbes.com/sites/brettnelson/2012/06/05/the-real-definition-of-entrepreneur-and-why-it-matters/#45eb76684456</a>            Steve Blank, <i>nie jesteś prawdziwym przedsiębiorcą</i>,  <a href="https://steveblank.com/2010/06/10/you%E2%80%99re-not-a-real-entrepreneur/">https://steveblank.com/2010/06/10/you%E2%80%99re-not-a-real-entrepreneur/</a>  <a href="http://www.eduxir.com/curriculum/cbse/class-xi/entrepreneurship/an-entrepreneur">http://www.eduxir.com/curriculum/cbse/class-xi/entrepreneurship/an-entrepreneur</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=IjJLQu2xM8">https://www.youtube.com/watch?v=IjJLQu2xM8</a>  <a href="https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm">https://www.managementstudyguide.com/what-is-entrepreneurship.htm</a>  <a href="https://www.youtube.com/watch?v=86unGITRPLs">https://www.youtube.com/watch?v=86unGITRPLs</a></p>	

Kod działalności	Tytuł działania	Rodzaj działalności (tj. nauka twarzą w twarz lub nauka na własną rękę)	Efekty kształcenia/uczenia się, które można osiągnąć dzięki temu działaniu	Czas nauki dla tej działalności
A2.2	<i>Projekt Neuro-Guide. Duch przedsiębiorczości: praktyka.</i>	Face-to-face	K.2.3. K.2.4. S.2.2. C.2.1.	150 min

<p><b>Przegląd treści</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener ogłasza cele dydaktyczne tego ćwiczenia, którymi są K.2.3., K.2.4., S.2.2. i C.2.1 sformułowane w tabeli od początku niniejszego dokumentu; (2 min)</li> <li>• S/ on wprowadza pojęcia wartości i ducha przedsiębiorczości za pomocą "Neuro-Guide_O2_LU2_Załącznik 1.pptx", slajdy 17-23. (30 min)</li> <li>• Trener przykłada/wyjaśnia jedno pomieszczenie ewakuacyjne Neuro-Guide online (jeden zasób) korzystając z projektu Portal Edukacyjny pod adresem <a href="https://neuroguide.eu/en/learn/:language/en">https://neuroguide.eu/en/learn/:language/en</a> (może wybrać język zasobu) (13 min).</li> <li>• Wyjaśnia zadanie 2, a mianowicie projekt działania ("Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 3.doc") i rozdaje arkusze ćwiczeniowe stażystom; organizuje stażystów w 3-4 grupach po około takiej samej liczbie osób; stażyści wykonują zadanie 2. (75 min)</li> <li>• Trener prezentuje slajdy 26-28, dokonuje krótkiego podsumowania głównych pojęć i podkreśla osiągnięcia efektów uczenia się; przed zamknięciem sesji informuje uczestników, że ostatnia czynność polega na wykonaniu krótkiego testu pisemnego. (15 min)</li> <li>• Trener aplikuje test ("Neuro-Guide_O2_LU2_Annex 4.doc"), zbiera dokumenty, dziękuje uczestnikom za udział i aktywne zaangażowanie oraz zamyka sesję. (15 min)</li> </ul>
<p><b>Metody dostarczania treści</b> (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, zasoby pomieszczenia ewakuacyjnego Neuro-Guide, itp.)</p>	
<p>Wykład          Dyskusja/debata          Praca indywidualna          Praca grupowa          Ocena</p>	
<p><b>Wymagane materiały dydaktyczne</b> (arkusz pracy, wykresy, ulotki, wideo dydaktyczne, fragmenty książek/ręczników, mapy umysłu, itp.)</p>	
<p>Neuro-Guide_O2_LU2_Załącznik 1.pptx          Neuro-Guide_O2_LU2_złącznik 3.doc          Neuro-Guide_O2_LU2_Załącznik 4.doc          jak pokazano powyżej, w sekcji "Przegląd treści".</p>	
<p><b>Online Escape Room Kompendium zasobów (w razie potrzeby)</b></p>	
<p>Nazwa lub numer zasobu w kompendium</p>	<p>Krótki przewodnik po sposobie korzystania z Zasobów</p>
<p>Dowolny zasób, od 1 do 32</p>	<p>Wybierz poziom (wstępny, średniozaawansowany, zaawansowany lub specjalistyczny) oraz zasoby z jednego z dwóch tematów: krytyczne i kreatywne myślenie LUB umiejętności przedsiębiorcze.          Dostęp do zasobów za pośrednictwem platformy Neuro-Guide.          Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby stawić czoła wyzwaniom w wybranym zasobie.          Rozwiązuj wyzwania związane z danym zasobem jeden po drugim do końca gry (zasobem).</p>
<p><b>Metoda oceny</b></p>	
<p>Poprzez ocenę zadania wykonanego w arkuszu roboczym (załącznik 3).          Poprzez wykonanie 10-minutowego testu pisemnego (załącznik 4).</p>	
<p><b>Referencje</b></p>	
<p><a href="https://eshipnotes.wordpress.com/topics/class-xi/entrepreneurial-values/">https://eshipnotes.wordpress.com/topics/class-xi/entrepreneurial-values/</a></p>	



<https://thegriffund.com/entrepreneurship-definition/what-specifically-defines-entrepreneurial-spirit/> )  
<https://www.beafarmbureauagent.com/Blog/10-signs-you-have-an-entrepreneurial-spirit>  
CEDEFOP, *Wytyczne dotyczące rozwoju zawodowego instruktorów w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego*  
Steve Blank, *Instrukcja Obsługi Uruchamiania*:  
<https://www.youtube.com/watch?v=H2OkLcOCjEs>  
<https://www.pdfdrive.com/the-startup-owners-manual-the-step-by-step-guide-for-building-a-great-company-e159325895.html>  
Charakterystyka i charakterystyka przedsiębiorczości,  
<https://www.googleusercontent.com/nature-and-characteristics-of-entrepreneurship/>  
Zdefiniowana przedsiębiorczość: Co to znaczy być przedsiębiorcą,  
<https://www.businessnewsdaily.com/7275-entrepreneurship-defined.html>

<p style="text-align: center;"><b>Jednostka edukacyjna 3: Praca w nowych dynamicznych, internetowych środowiskach nauczania</b></p> <p style="text-align: center;">Zaprojektowany przez: Uniwersytet w Pitești (działalność 3.1.) i Município de Lousada (działalność 3.2.)</p>			
<b>Cel</b>	<p>Jednostka ta ma na celu wspieranie stażystów (wykładowców VET i specjalistów) w korzystaniu z wiedzy i doświadczenia zdobytego w dwóch pierwszych Jednostkach Kształcenia, dokonywaniu transferu/połączenia ze zdobytą wiedzą teoretyczną do sposobu zastosowania wiedzy, umiejętności i kompetencji dotyczących:</p> <p style="margin-left: 40px;">(i) Kreatywne i krytyczne myślenie oraz</p> <p style="margin-left: 40px;">(ii) Duch przedsiębiorczości</p> <p>do internetowych środowisk edukacyjnych, gdy pracują ze swoimi stażystami (ludźmi znajdującymi się na marginesie społeczeństwa i gospodarki<sup>1</sup>) w takim kontekście.</p>		
<b>OGÓLEM Czas nauki z czego:</b>	<b>Nauka twarzą w twarz</b>	<b>Samokierowanie się</b>	<b>Ocena</b>
<b>4 godziny</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>10 minut</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ</b>			
Po pomyślnym ukończeniu tej jednostki edukacyjnej, uczący się będą mogli:			
<b>Wiedza</b>	<p>K.3.1. Posiadają wiedzę i opis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Nauka online;</li> <li>- środowiska do nauki online (OLEs)</li> </ul> <p>K.3.2. Zarysuj i przedstaw korzyści płynące z nauki online.</p> <p>K.3.3. Rozpoznawać wyzwania związane z uczeniem się online (lub negatywne czynniki związane z uczeniem się online).</p> <p>K.3.4. Zidentyfikuj zagrożenia, które występują w środowisku online.</p> <p>K.3.5. Zidentyfikuj różne środowiska nauki online.</p>		
<b>Umiejętności</b>	<p>S.3.1. Analizuje i argumentuje korzyści płynące z nauki online.</p> <p>S.3.2. Omówić i zilustrować na przykładzie wyzwania związane z uczeniem się online.</p> <p>S.3.3. Sformułować charakterystykę różnych środowisk nauki online.</p> <p>S.3.4. Wyraża zasady, na których opierają się OLE.</p> <p>S.3.5. Praktyka/korzystanie z zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych Neuro-Guide w celu rozwijania umiejętności niezbędnych do dalszego wspierania swoich stażystów w efektywnym wykorzystaniu tych zasobów.</p> <p>S.3.6. Prawidłowe i efektywne wykorzystanie smartfonów, innych urządzeń mobilnych i platform mediów społecznościowych do celów nauczania i uczenia się.</p>		
<b>Kompetencje</b>	<p>C.3.1. Monitorowanie procesów uczenia się i pracy uczestników podczas korzystania z nauki online i OLE (tj. zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych Neuro-Guide).</p>		

<sup>1</sup> Przez ludzi "ludzi na marginesie społeczeństwa i gospodarki" rozumiemy:

- osób znajdujących się na marginesie kształcenia i szkolenia oraz wspieranie ich w budowaniu kompetencji w różnych dziedzinach dzięki podejściu do uczenia się opartego na wyzwaniach;
- młodych ludzi ze środowisk o niskim statusie społeczno-ekonomicznym;
- młodych ludzi, którym nie powiodło się formalne wykształcenie i którzy obecnie znajdują się na marginesie społeczeństwa i gospodarki;
- młodych ludzi żyjących z niepełnosprawnością;
- oraz młodych ludzi mieszkających na obszarach oddalonych, gdzie dostęp do zindywidualizowanych programów edukacyjnych służących budowaniu kluczowych kompetencji jest ograniczony.



Kod działalności	Tytuł działania	Rodzaj działalności (tj. nauka twarzą w twarz lub nauka na własną rękę)	Efekty kształcenia/uczenia się, które można osiągnąć dzięki temu działaniu	Czas nauki dla tej działalności
A3.1	<i>Nauka online i środowiska: definicja, funkcje, korzyści i wyzwania.</i>	Face-to-face	K. 3.1. K. 3.2. K.3.3. S. 3.1. S.3.2. S.3.3. C.3.1.	120 min
Przegląd treści	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Trener ogłasza cele dydaktyczne tego ćwiczenia, które zostały sformułowane w powyższej tabeli; <b>(1 min)</b></li> <li>• Główne koncepcje dotyczące środowisk nauki online i ich funkcji są wprowadzane przez trenera za pomocą "Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 1.pptx" <b>(20 min)</b>.</li> <li>• Wyjaśnia zadanie 1, a mianowicie jak przeprowadzić krótkie wyszukiwanie online i burzę mózgow z "za" i "przeciw" w odniesieniu do środowisk nauki online ("Neuro-Guide_O2_LU3_złącznik 2.doc") i rozdaje arkusze uczestnikom; <b>(2 min)</b></li> <li>• Stażyści pracują indywidualnie, aby wykonać zadanie 1. Podczas pracy trener przekazuje im informacje zwrotne i rady; przedstawia również komentarze i ogólnie ocenia osiągnięcia każdego ze stażystów. <b>(25 min)</b></li> <li>• Trener przedstawia korzyści i wyzwania związane z uczeniem się online przy pomocy "Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 3.pptx" <b>(40 min)</b>.</li> <li>• S/he wyjaśnia "Zadanie 2: Odgrywanie ról" (jak na slajdzie 26 z załącznika 3). <b>(2 min)</b></li> <li>• Stażyści pracują indywidualnie, aby wykonać zadanie 2. Podczas pracy trener przekazuje im informacje zwrotne i rady; przedstawia również komentarze i ogólnie ocenia osiągnięcia każdego ze stażystów. <b>(30 min)</b></li> <li>• Przed zamknięciem ćwiczenia 3.1 trener informuje uczestników, że ostatnim zadaniem jest wykonanie krótkiego testu pisemnego. Trener aplikuje test ("Neuro-Guide_O2_LU3_Annex 4.doc"), zbiera dokumenty, dziękuje uczestnikom za udział i aktywne zaangażowanie oraz zamyka sesję. <b>(15 min)</b></li> </ul>			
<b>Metody dostarczania treści</b> (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, zasoby pomieszczenia ewakuacyjnego Neuro-Guide, itp.)				
Wykład Dyskusja/debata Praca indywidualna Praca grupowa Ocena				
<b>Wymagane materiały dydaktyczne</b> (arkusz pracy, wykresy, ulotki, wideo dydaktyczne, fragmenty książek/ręczników, mapy umysłu, itp.)				
Neuro-Guide_O2_LU3_złącznik 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_złącznik 2.doc				

Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 3.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 4.doc jak pokazano powyżej, w sekcji "Przegląd treści".	
<b>Online Escape Room Kompendium zasobów (w razie potrzeby)</b>	
Nazwa lub numer zasobu w kompendium	Krótki przewodnik po sposobie korzystania z Zasobów
NIE DOTYCZY	NIE DOTYCZY
<b>Metoda oceny</b>	
Poprzez ocenę zadania wykonanego w arkuszu roboczym (załącznik 2). Poprzez wykonanie 10-minutowego testu pisemnego (załącznik 4).	
<b>Referencje</b>	
<a href="http://learn.bacone.edu/pluginfile.php/3793/mod_resource/content/4/What%20is%20Online%20Learning.pdf">http://learn.bacone.edu/pluginfile.php/3793/mod_resource/content/4/What%20is%20Online%20Learning.pdf</a> <a href="https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856">https://www.futurelearn.com/courses/blended-learning-getting-started/0/steps/7856</a> <a href="https://www.educations.com/study-guides/study-online/">https://www.educations.com/study-guides/study-online/</a> <a href="https://www.yourtrainingedge.com/the-4-biggest-fears-about-online-learning-and-how-to-overcome-them/">https://www.yourtrainingedge.com/the-4-biggest-fears-about-online-learning-and-how-to-overcome-them/</a> <a href="https://www.dexway.com/5-reasons-why-online-learning-is-more-effective/">https://www.dexway.com/5-reasons-why-online-learning-is-more-effective/</a> <a href="https://www.debate.org/opinions/is-online-study-is-better-than-traditional-study">https://www.debate.org/opinions/is-online-study-is-better-than-traditional-study</a> <a href="https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004">https://www.igi-global.com/dictionary/interacting-at-a-distance/21004</a> <a href="https://mcgraw.princeton.edu/initiatives/online-teaching-and-learning/online-learning-environments">https://mcgraw.princeton.edu/initiatives/online-teaching-and-learning/online-learning-environments</a> <a href="https://raccoongang.com/blog/strategies-success-online-learning-environment/">https://raccoongang.com/blog/strategies-success-online-learning-environment/</a> <a href="https://www.strayer.edu/why-online-learning/korzyści-i-wyzwania">https://www.strayer.edu/why-online-learning/korzyści i wyzwania</a> <a href="https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits">https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-one-benefits</a> <a href="https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-two-challenges">https://epale.ec.europa.eu/en/blog/rise-online-learning-benefits-and-challenges-teachers-part-two-challenges</a> <a href="https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&amp;context=education_ETD_masters">https://fisherpub.sjfc.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1304&amp;context=education_ETD_masters</a>	

Kod działalności	Tytuł działania	Rodzaj działalności (tj. nauka twarzą w twarz lub nauka na własną rękę)	Efekty kształcenia/uczenia się, które można osiągnąć dzięki temu działaniu	Czas nauki dla tej działalności
A3.2	<i>Nauka online: zasady i ryzyko. Neuro-Guide internetowe zasoby pomieszczeń ewakuacyjnych w praktyce</i>	Nauka twarzą w twarz	K.3.4 K.3.5 S.3.4 S.3.5 S.3.6 C.3.1	120 min
Przegląd treści	<p>Przedstawienie trenera: - Trener wprowadza słuchaczy do jednostki i dostarcza treści, które mają być objęte. <b>(5 min)</b></p> <p>Prezentacja trenera:</p>			

	<p>- Korzystając ze slajdów PPT ("Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 1.pptx"), trener przeprowadza teoretyczną analizę zagrożeń w środowiskach internetowych i identyfikuje różne środowiska nauki online. (25 min)</p> <p><b>Załączniki:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Neuro-Guide_O2_LU3_Zalacznik 5.pptx (25 min)</li> <li>- Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 6.docx (20 min)</li> <li>- Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 7.docx (25 min)</li> <li>- Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 8.docx (15 min)</li> <li>- Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 9.docx (30 min)</li> </ul>
<b>Metody dostarczania treści</b> (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, zasoby pomieszczenia ewakuacyjnego Neuro-Guide, itp.)	
Wprowadzenie trenera, praca indywidualna, dyskusje.	
<b>Wymagane materiały dydaktyczne</b> (arkusz pracy, wykresy, ulotki, wideo dydaktyczne, fragmenty książek/ręczników, mapy umysłu, itp.)	
Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 5.pptx Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 6.docx Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 7.docx Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 8.docx Neuro-Guide_O2_LU3_zalacznik 9.docx	
<b>Online Escape Room Kompendium zasobów (w razie potrzeby)</b>	
Nazwa lub numer zasobu w kompendium	Krótki przewodnik po sposobie korzystania z Zasobów
NIE DOTYCZY	NIE DOTYCZY
<b>Metoda oceny</b>	
Poprzez ocenę zadania wykonanego w arkuszu roboczym (załącznik 8).	
<b>Referencje</b>	
----	

Jednostka szkoleniowa 4: Zasoby pomieszczenia do ewakuacji online Zaprojektowany przez: Uniwersytet w Pitești (UPIT)			
<b>Cel</b>	Jednostka ta ma na celu umożliwienie stażystom (wykładowcom VET i profesjonalistom) dostępu do zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych, przyzwyczajenia się do nich i nauczenia się - w ich własnym tempie - jak z nimi pracować, jak stosować je u docelowych odbiorców z codziennych zajęć zawodowych.		
<b>OGÓLEM Czas nauki z czego:</b>	<b>Nauka twarzą w twarz</b>	<b>Samokierowanie się</b>	<b>Ocenaz</b>
<b>36 godzin</b>	<b>0</b>	<b>36 godzin</b>	<b>---</b>
<b>EFEKTY UCZENIA SIĘ</b>			
Po pomyślnym ukończeniu tej jednostki edukacyjnej, uczący się będą mogli:			
<b>Wiedza</b>	K.4.1. Zaprezentuj stażystom zasoby internetowego pokoju ewakuacyjnego.		
<b>Umiejętności</b>	S.4.1. Zademonstrować znaczenie i użyteczność zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych. S.4.2. Przeprowadź dema na temat efektywnego wykorzystania zasobów pomieszczenia ewakuacyjnego online.		
<b>Kompetencje</b>	C.4.1. Instruuj uczestników szkolenia, jak efektywnie korzystać z zasobów internetowych pomieszczeń ewakuacyjnych.		

<b>Kod działalności</b>	<b>Tytuł działania</b>	<b>Rodzaj działalności</b> (tj. nauka twarzą w twarz lub nauka na własną rękę)	<b>Efekty kształcenia/uczenia się, które można osiągnąć dzięki temu działaniu</b>	<b>Czas nauki dla tej działalności</b>
<b>A4.1</b>	<i>Zasoby Neuro-Guide online: oryginalny sposób szkolenia osób znajdujących się na marginesie społeczeństwa i gospodarki poprzez podejście oparte na nauce opartej na wyzwaniach.</i>	Samokierowanie się	K.4.1; S.4.1.; S.4.2.; C.4.1.	36 godzin
<b>Przegląd treści</b>	Wejść na platformę internetową Neuro-Guide pod adresem <a href="http://www.neuroguide.eu">www.neuroguide.eu</a> (dostosowane do potrzeb, w pełni mobilne, wspólne środowisko do nauki online opracowane przez konsorcjum projektu Neuro-Guide). Wybierz swój język z górnego prawego przycisku PL, z flagą.			

2 Odносимы się tutaj do oceny końcowej (dodatkowej w stosunku do oceny własnej, oceny wzajemnej i/lub obserwacji trenera), czyli oceny, którą należy uzyskać w wyniku 15-minutowego testu pisemnego, zawierającego elementy wielokrotnego wyboru.

20

<p>Jeśli jesteś już zarejestrowany, po prostu zaloguj się, jeśli nie, to utwórz swoje nowe konto (postępuj zgodnie z instrukcjami podanymi online, aby utworzyć konto i tym samym się zarejestrować). (5 min)</p> <p>Wprowadź działanie 4.1. "<i>Neuro-Guide online escape room resources: an original way to train those on the margins of society and economy, through a challenge-based learning approach</i>".</p> <p>Przeczytaj uważnie wszystkie dostarczone materiały (te wymienione poniżej), w swoim własnym tempie czytania i nauki. (60 min)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 1.pptx</b></li> <li>• <b>Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 2.docx</b></li> <li>• <b>Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 3.pdf</b></li> </ul> <p>Następnie uzyskaj dostęp, jeden po drugim, do wszystkich <b>32 zasobów pomieszczeń ewakuacyjnych z platformy internetowej Neuro-Guide</b> i rozwiąż wyzwania, które znajdziesz w każdym z nich. Rozpocząć od poziomu wprowadzającego i kontynuować w kolejności od poziomu średniozaawansowanego, zaawansowanego i eksperckiego (32 godziny, średnio 1 godzina na zasób)</p> <p>Otwórz "<b>Neuro-Guide_O2_LU4_Annex 4.docx</b>", przeczytaj go i rozwiąż zadania zgodnie z instrukcją. (180 min)</p>	
<b>Metody dostarczania treści</b> (wykłady, dyskusje, badania, praca w grupach, zasoby pomieszczenia ewakuacyjnego Neuro-Guide, itp.)	
Online Escape Room Kompendium zasobów z platformy Neuro-Guide	
<b>Wymagane materiały dydaktyczne</b> (arkusz pracy, wykresy, ulotki, wideo dydaktyczne, fragmenty książek/ręczników, mapy umysłu, itp.)	
Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 1.pptx Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 2.docx Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 3.pdf Neuro-Guide_O2_LU4_zalącznik 4.docx jak pokazano powyżej, w sekcji "Przegląd treści".	
<b>Online Escape Room Kompendium zasobów (w razie potrzeby)</b>	
Nazwa lub numer zasobu w kompendium	Krótki przewodnik po sposobie korzystania z Zasobów
1 do 32	Wybierz jeden z 2 tematów: krytyczne i kreatywne myślenie LUB umiejętności przedsiębiorcze. Dostęp do zasobów za pośrednictwem platformy Neuro-Guide. Zaczynaj od zasobu nr. 1 od poziomu wprowadzającego. Postępuj zgodnie z instrukcjami, aby stawić czoła wyzwaniom w każdym z zasobów. Rozwiązuj wyzwania związane z danym zasobem jeden po drugim do końca gry (zasobem). Przenieś się na następny poziom i uzyskaj dostęp do prezentowanych tam zasobów.
<b>Metoda oceny</b>	
Poprzez ocenę zadań wykonanych w arkuszu roboczym (załącznik 4).	
<b>Referencje</b>	



----

## Słowniczek pojęć

kształcenie dorosłych		wszystkie formy pozazawodowego kształcenia dorosłych, zarówno o charakterze formalnym, nieformalnym jak i pozaformalnym
dorośli edukator		edukator dorosłych lub AE to osoba, która wykonuje zawód ułatwiający uczenie się dorosłych poprzez stosowanie zasad andragogii.
nauczanie mieszane		Rodzaj nauki, który polega na uczeniu się w połączeniu różnych trybów. Często używane bardziej szczegółowo w odniesieniu do kursów, które wykorzystują kombinację tradycyjnych warsztatów lub seminariów nauczania bezpośredniego oraz technik nauczania na odległość on-line (takich jak Internet, telewizja, rozmowy konferencyjne).
Platforma e-learningowa	e-	system oprogramowania zaprojektowany w celu stworzenia wirtualnego środowiska nauki, dzięki któremu możliwe jest prowadzenie szkoleń, administrowanie nimi i ich monitorowanie oraz dostęp do szeregu udogodnień i rozwiązań.
Komisja Europejska (WE)		Niezależne politycznie ramię wykonawcze UE. Tylko ona jest odpowiedzialna za przygotowywanie wniosków dotyczących nowego prawodawstwa europejskiego i wdraża decyzje Parlamentu Europejskiego i Rady UE.
trening twarzą w twarz / nauka		tradycyjny kurs, który odbywa się z uczniem i instruktorem fizycznie w tym samym czasie w tym samym miejscu.
sfinansowany projekt		projekt uprawniony, po dokonaniu oceny, do otrzymania dotacji z budżetu UE, w ramach jednego z programów UE
szkolenie w miejscu pracy	w	szkolenie, które robisz podczas pracy w pracy
kluczowe kompetencje		podstawowy zestaw wiedzy, umiejętności i postaw, których wszystkie osoby potrzebują do samorealizacji i rozwoju osobistego, aktywnego obywatelstwa, integracji społecznej i zatrudnienia, zgodnie z opisem zawartym w zaleceniu 2006/962/WE Parlamentu Europejskiego i Rady.

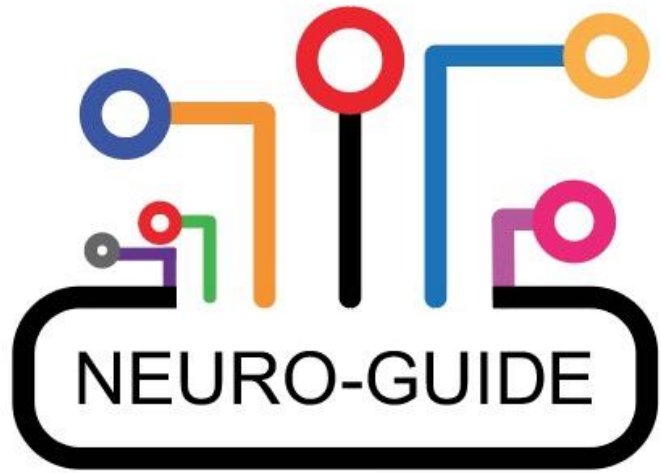
efekty uczenia się	stwierdzenia dotyczące tego, co uczący się wie, rozumie i jest w stanie zrobić po zakończeniu procesu uczenia się, które są zdefiniowane w kategoriach wiedzy, umiejętności i kompetencji
jednostka szkoleniowa	abstrakcyjny termin odnoszący się do każdej wyodrębnionej części kształcenia lub szkolenia, takiej jak kurs, moduł, lekcja i tym podobne; są one częścią składową kwalifikacji składającą się ze spójnego zestawu (wiedzy, umiejętności i) kompetencji, które mogą być oceniane i walidowane
nauka online	nowa i nowoczesna metoda przekazywania wiedzy; przekazywanie instrukcji zdalnej publiczności za pośrednictwem Internetu jako pośrednika
Środowisko online	środowisko nauki bez fizycznej lokalizacji, w którym instruktorzy i uczący się są oddzieleni przestrzenią, środowisko, w którym nauczanie i uczenie się odbywa się przy użyciu komputerów i Internetu
Projekt	spójny zestaw działań, które są zorganizowane w celu osiągnięcia określonych celów i wyników
konsorcjum projektowe	dwie lub więcej uczestniczących w projekcie organizacji tworzących zespół w celu przygotowania, wdrożenia i kontynuacji projektu lub działania w ramach projektu. Konsorcjum może mieć charakter krajowy (tj. angażować organizacje mające siedzibę w tym samym kraju) lub międzynarodowy (angażować uczestniczące organizacje z różnych krajów).
samodzielna nauka	strategia uczenia się, która pozwala uczącym się przejąć odpowiedzialność za własny proces uczenia się (diagnoza potrzeb w zakresie uczenia się, identyfikacja celów uczenia się, wybór strategii uczenia się oraz ocena wyników i efektów uczenia się)
grupy docelowe	osoby i/lub organizacje, które będą użytkownikami wyników projektu; reprezentują one podgrupę interesariuszy projektu



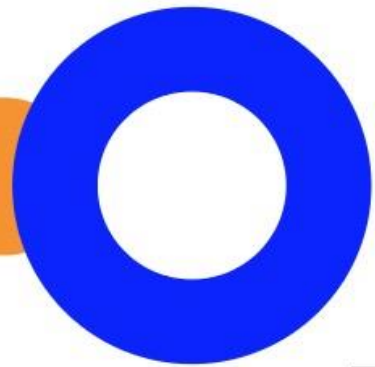


Kształcenie i  
szkolenie  
zawodowe (VET)

kształcenie i szkolenie, którego celem jest wyposażenie ludzi w wiedzę, know-how, umiejętności lub kompetencje wymagane w poszczególnych zawodach lub szerzej na rynku pracy. Dla celów programu Erasmus+ projekty koncentrujące się na wstępnym lub ustawicznym kształceniu i szkoleniu zawodowym kwalifikują się w ramach działań w zakresie kształcenia i szkolenia zawodowego.



# Building Key Competences Through Challenge Based Learning



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

Project Number: 2018-1-PT01-KA202-047266