

Strategia



Materiały projektowe powstały w latach 2022-2024

GreenEduLARP: Ekologiczne działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról

na żywo (EduLARP) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



**Co-funded by
the European Union**

Wsparcie Komisji Europejskiej dla powstania niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, która odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w niej zawartych.

INDEKS

Zadanie 1: Stan grywalizacji4	
Podjęcia strategii krajowych, które wspierają grywalizację i odgrywanie ról w programach szkolnych	6
Estonia	7
Szwecja	8
Polska	9
Grecja	10
Rola Ministerstwa Edukacji: czy jest scentralizowana czy zdecentralizowana?	12
Estonia	12
Szwecja	13
Polska	14
Grecja	14
Poziom udziału szkół, dyrektorów i nauczycieli w procesie tworzenia programów nauczania.	15
Skuteczne praktyki odgrywania ról, które prowadzą do działań na rzecz ochrony środowiska w szkołach podstawowych i średnich	16
Estonia	16
Szwecja	17
Polska	18
Grecja	19
Kwestionariusze	20
Analiza danych:	21
Grupy fokusowe Dyskusje	26
Estonia	27
Szwecja	28
Polska	29
Grecja	30
Zadanie 2: EduLARP i CCE	31
Pytania do rozmowy kwalifikacyjnej	32
Estonia	33



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Szwecja	35
Polska	38
Grecja	39
Podsumowanie	40
Wywiad z Twórcą Polityki Środowiskowej	41
Zadanie 3: EduLARP i umiejętności 21 wieku.	43
Kultywowanie i rozwijanie umiejętności poprzez Edu-LARP	43
Zbadanie, w jaki sposób Edu-LARP odnosi się do rozwoju umiejętności.	44
Analiza różnych umiejętności, które można rozwinąć dzięki Edu-LARP	45
Zastosowania Edu-LARP w edukacji	46
Wyzwania i perspektywy	47
Analiza wyzwań jakie pojawiają się przy wdrażaniu Edu-LARP	47
Perspektywy przyszłego rozwoju i wykorzystania Edu-LARP w edukacji	48
Wnioski	49
Zadanie 4: Zalecenia polityczne i sugestie dotyczące adaptacji	50
Solidne zalecenia dotyczące poziomu polityki (część 1: Decydenci polityczni)	51
Estonia	53
Urzędnicy rządu federalnego	53
Urzędnicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej	54
Urzędnicy lokalnego okręgu szkolnego	54
Organizacje międzynarodowe	56
Organizacje pozarządowe (NGO)	57
Naukowcy akademicki i think tanki	59
Decydenci polityczni na szczeblu lokalnym	61
Szwecja	63
Urzędnicy rządu federalnego	63
Urzędnicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej	64
Urzędnicy lokalnego okręgu szkolnego	65
Organizacje pozarządowe (NGO)	65
Naukowcy akademicki i think tanki	66
Polska	68
Urzędnicy rządu federalnego	68

Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej	68
Urzednicy lokalnego okregu szkolnego	68
Organizacje miedzynarodowe	69
Organizacje pozarządowe (NGO)	70
Naukowcy akademicy i think tanki	71
Grecja	72
Urzednicy rzadu federalnego	72
Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej	74
Urzednicy lokalnego okregu szkolnego	75
Organizacje pozarządowe (NGO):	75
Naukowcy akademicy i think tanki:	76
Dyrektorzy i administratorzy szkół	77
Solidne zalecenie dotyczące poziomu polityki (część 2: Pomysły i działania)	77
Estonia	78
Szwecja	80
Polska	81
Grecja	84
Zalecenia polityczne dotyczące krajowych programów nauczania	87
Estonia	88
Szwecja	92
Polska	95
Grecja	98
Procedury adaptacyjne dla podejść międzyprzedmiotowych w szkołach	101
Estonia	101
Szwecja	107
Polska	112
Grecja	119
Odwołania	127



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Strategia dostosowania larpów do krajowych programów nauczania

Zadanie 1: Stan grywalizacji

Celem tego badania jest zbadanie krajowych programów nauczania na poziomie podstawowym i średnim w krajach partnerskich, mając na celu zidentyfikowanie potencjalnych punktów wejścia do włączenia edukacyjnych gier fabularnych na żywo (EduLARP) do edukacji ekologicznej. Badanie będzie obejmowało obszerną analizę obecnego krajobrazu i praktyk w krajach partnerskich, ze szczególnym uwzględnieniem wyboru przykładowych inicjatyw EduLARP w celu poinformowania o opracowaniu dokumentu strategicznego. Dokument ten będzie służył jako repozytorium pomysłów i zasobów do wykorzystania larpów w kontekstach edukacyjnych. Badanie obejmie analizę źródeł wtórnych, a także różne metody gromadzenia danych, w tym kwestionariusze i grupy fokusowe w celu zebrania następujących informacji:

Przykłady podejść strategii krajowych, które wspierają grywalizację i odgrywanie ról w programie szkolnym: W badaniu zbadane zostaną różne podejścia stosowane przez strategie krajowe w celu włączenia grywalizacji i odgrywania ról do programu szkolnego. Przykłady te podkreślą wysiłki podejmowane na poziomie krajowym w celu promowania interaktywnych i empirycznych metod uczenia się.

Rola Ministerstwa Edukacji w kształtowaniu programu nauczania: W ramach badań zbadany zostanie poziom centralizacji lub decentralizacji w procesie tworzenia programów nauczania w krajach partnerskich. W szczególności zbada stopień, w jakim Ministerstwo Edukacji jest zaangażowane w kształtowanie programu nauczania.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Zaangażowanie szkół, dyrektorów i nauczycieli w tworzenie programów nauczania: W badaniu zbadany zostanie poziom zaangażowania szkół, dyrektorów i nauczycieli w proces projektowania programów nauczania. Będzie on starał się zrozumieć, w jakim stopniu te zainteresowane strony przyczyniają się do kształtowania programu nauczania i integrowania innowacyjnych podejść do nauczania, takich jak grywalizacja i odgrywanie ról.

Przykłady podstawowych i drugorzędnych programów nauczania dotyczących zmian klimatu: Badania te skupią się na identyfikacji podstawowych i drugorzędnych programów nauczania, które w szczególności dotyczą zmian klimatu. Co więcej, nacisk zostanie położony na programy nauczania, które wykorzystują wpływowe praktyki odgrywania ról, w tym teatr, taniec i LARPy, aby promować świadomość ekologiczną i inspirować uczniów do podejmowania konkretnych działań na rzecz środowiska.

Przyjmując rygorystyczne i naukowe podejście, badanie to ma na celu zapewnienie akademickiej analizy podejść strategii krajowych, procesów opracowywania programów nauczania i przykładowych programów nauczania dotyczących zmian klimatu. Badania te przyczynią się do dyskursu akademickiego na temat grywalizacji, odgrywania ról i edukacji ekologicznej, dostarczając cennych spostrzeżeń dla nauczycieli, decydentów i projektantów programów nauczania zainteresowanych włączeniem innowacyjnych i skutecznych metodologii nauczania do swoich ram edukacyjnych.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Podejścia strategii krajowych, które wspierają grywalizację i odgrywanie ról w programach szkolnych

Uczenie się o środowisku stało się kluczowym elementem nowoczesnej edukacji, mającym na celu wyposażenie uczniów w wiedzę i umiejętności niezbędne do sprostania pilnym wyzwaniom środowiskowym. W ostatnich latach krajowe strategie w różnych krajach dostrzegły potencjał grywalizacji i odgrywania ról jako skutecznych narzędzi do zwiększania świadomości ekologicznej i angażowania uczniów w kwestie zrównoważonego rozwoju. W niniejszym artykule omówiono **przykłady podejść strategii krajowych, które wspierają grywalizację i odgrywanie ról w programie szkolnym, ze szczególnym uwzględnieniem uczenia się o środowisku**, w czterech krajach: Estonii, Szwecji, Polsce i Grecji. Analizując inicjatywy akademickie wdrożone w tych krajach, możemy uzyskać wgląd w to, w jaki sposób te krajowe strategie zostały zaprojektowane i wdrożone w celu włączenia grywalizacji i odgrywania ról do edukacji ekologicznej. Co więcej, analiza ta ma na celu odkrycie, w jaki sposób strategie te służą jako punkty wyjścia do zastosowania zielonych edukacyjnych gier fabularnych na żywo (edularp) i metody edularp. **Rozumiejąc te krajowe strategie, edukatorzy, decydenci i badacze mogą zidentyfikować skuteczne sposoby włączenia grywalizacji i odgrywania ról, szczególnie w dziedzinie edukacji ekologicznej**, promując aktywne i empiryczne uczenie się, które sprzyja świadomości ekologicznej i zrównoważonym zachowaniom wśród uczniów.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Estonia

Krajowy program nauczania szkół podstawowych określa osiem horyzontalnych lub przekrojowych tematów nauczania, a jednym z nich jest środowisko i zrównoważony rozwój. Celem jest, aby uczeń stał się osobą aktywną społecznie, odpowiedzialną i świadomą ekologicznie, która chroni środowisko i ceni zrównoważony rozwój oraz jest gotowa do znalezienia rozwiązań problemów związanych ze środowiskiem i rozwojem społecznym (Basic School National Curriculum, 2011).

W tej chwili korzystanie z edukacyjnych gier fabularnych nie jest zbyt typowe w kulturze estońskiej, ale jest już robione. Również wykorzystanie odgrywania ról jako metodologii jest wspierane przez uczenie się oparte na grach, które zyskuje na popularności. W przeglądzie technologicznym skierowanym do estońskich szkół zaleca się również stosowanie uczenia się opartego na grach, a także nauczania spersonalizowanego w większym stopniu niż wcześniej jako nowych metod uczenia się (Treufeldt, 2020). Jest to prawdą w świecie cyfrowym, ale wykorzystanie uczenia się opartego na grach w dziedzinie technologii wspiera jego rozwój również w realnym świecie społecznym. Metody formalne i nieformalne są dobre dla rozwijania kompetencji społecznych uczniów i nauczania skutecznych umiejętności samodzielnego kierowania (Kikas 2010).

Według badania przeprowadzonego w Estonii (Rinde i Jesmin, 2018), 93 procent z prawie 1300 nauczycieli, którzy wzięli udział w badaniu, gra w gry w swoich klasach, większość z nich regularnie. Jedna piąta nauczycieli gra codziennie, ponad 40 procent



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

co najmniej raz w tygodniu (Jesmin, 2020). W większości przypadków krótkie gry są popularne w szkołach, ponieważ lekcja trwa 45 minut (Edukacja i Młodzież, 2023)

Dokumenty strategiczne regulujące edukację w Estonii, a także krajowy program nauczania w pełni wspierają wdrażanie aktywnych metod nauczania, interdyscyplinarną integrację, koncentrację na uczniu i rozwój kompetencji kluczowych. Edukacyjne odgrywanie ról (LARP) to jedna z metod uczenia się, która umożliwia aktywny udział ucznia w procesie uczenia się. (Wykorzystanie LARP Środowiskowy w Edukacji: Praktyczne Wytyczne dotyczące Integracji Larpów Środowiskowych z Edukacją Formalną i Pozaformalną na Obszarze Przygranicznym Estońsko-Rosyjskim, Tartu, 2020)

Szwecja

W Szwecji krajowe strategie uczenia się o ochronie środowiska integrują metody grywalizacji i odgrywania ról, aby skutecznie angażować uczniów. Szwedzka Narodowa Agencja Edukacji podkreśla wykorzystanie narzędzi cyfrowych i platform interaktywnych w celu poprawy edukacji ekologicznej, umożliwiając uczniom angażowanie się w wirtualne symulacje wyzwań środowiskowych za pośrednictwem aplikacji grywalizacyjnych i platform internetowych (Szwedzka Narodowa Agencja Edukacji, 2020). Co więcej, szwedzkie ramy programowe Lgr11 opowiadają się za podejściem interdyscyplinarnym i skoncentrowanym na uczniu, umożliwiając nauczycielom włączyć grywalizację i odgrywanie ról w różnych przedmiotach, w tym w badaniach środowiskowych (Szwedzka Narodowa Agencja Edukacji, 2011).

Ponadto Szwedzka Agencja Ochrony Środowiska współpracuje ze szkołami, aby oferować możliwości uczenia się przez doświadczenie, takie jak programy edukacyjne



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

na świeżym powietrzu obejmujące zgrywalizowane ścieżki przyrodnicze i poszukiwanie eko-skarbów, wspierając więc uczniów z naturą i ich poczucie odpowiedzialności za środowisko (Szwedzka Agencja Ochrony Środowiska, b.d.). Zgodnie z Celami Zrównoważonego Rozwoju Organizacji Narodów Zjednoczonych, Szwecja koncentruje się na edukacji w zakresie zrównoważonego rozwoju, umożliwiając uczniom stawianie czoła globalnym wyzwaniom środowiskowym poprzez grywalizację i odgrywanie ról, przyczyniając się do kultywowania obywateli świadomych ekologicznie (Organizacja Narodów Zjednoczonych, b.d.).

Jeśli chodzi o LARP w edukacji, to w Szwecji nie jest niczym niezwykłym, że szkoły, kościoły i podobne organizacje wykorzystują odgrywanie ról w celach edukacyjnych, ale najczęściej są to ćwiczenia teatralne o ograniczonym zakresie, a nie pełnoprawne LARPy. W Szwecji jest tylko kilka organizacji, które współpracują z EduLARP. LajvVerkstaden jest największym i z najdłuższym doświadczeniem; podobne stowarzyszenie działa w Göteborgu, zwane Lajvbyrån. Studieförbundet, stowarzyszenie zajmujące się edukacją dorosłych, rozpoczęło projekt (2020-2023) z udziałem EduLARP; Skupiają się na stosowaniu niektórych metod dramy na regularnych kursach.

EduLARPy w Szwecji mają jasny cel pedagogiczny i często są łączone z programem szkolnym, tak aby uczestniczący w nich uczniowie poznali różne przedmioty szkolne podczas gry. Pozalekcyjne EduLARPy są organizowane przez biblioteki, muzea i inne organizacje i koncentrują się głównie na interesujących ich tematach (Wykorzystanie LARPów Środowiskowych w Edukacji: Praktyczne Wytyczne dotyczące Integracji Larpów Środowiskowych z Edukacją Formalną i Pozaformalną w Estońsko-Rosyjskim Obszarze Przygranicznym Tartu 2020)



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Polska

W Polsce krajowe strategie uczenia się o środowisku często włączają elementy grywalizacji i odgrywania ról do szkolnego programu nauczania, aby zwiększyć zaangażowanie i zrozumienie uczniów. Ministerstwo Edukacji Narodowej kładzie nacisk na włączenie interaktywnych i immersyjnych doświadczeń edukacyjnych w celu zwiększenia świadomości i odpowiedzialności ekologicznej wśród uczniów (Ministerstwo Edukacji Narodowej, 2020). Poprzez inicjatywy takie jak program "EkoSchool" szkoły są zachęcane do wdrażania działań grywalizacyjnych i scenariuszy odgrywania ról, umożliwiając uczniom aktywny udział w działaniach na rzecz ochrony środowiska, jednocześnie doskonaląc umiejętności krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów.

Ponadto polska Narodowa Strategia Rozwoju Edukacji podkreśla znaczenie integracji edukacji ekologicznej z różnych przedmiotów, zapewniając uczniom możliwość zgłębiania pojęć środowiskowych poprzez symulowane debaty, ćwiczenia z odgrywaniem ról i projekty praktyczne (Ministerstwo Edukacji Narodowej, 2017). Wykorzystując grywalizację i odgrywanie ról w edukacji ekologicznej, Polska dąży do wykształcenia pokolenia świadomych ekologicznie obywateli, zdolnych do skutecznego rozwiązywania problemów środowiskowych i łagodzenia ich skutków.

Jeśli chodzi o LARP w edukacji, nie jest to zjawisko powszechne. Korzystanie z EduLarp jest mało znane i mało popularne. Larp nie jest wymieniony jako zalecany w programach nauczania, ale nie jest też zabroniony. Wiele organizacji wykorzystuje EduLarp jako formę zabawy podczas letnich spotkań dzieci i młodzieży. Organizacje te to głównie harcerze i inne organizacje, które nie muszą realizować treści zawartych w programie nauczania, ale dostosowują treści do tematyki swoich obozów lub wypoczynku, np. podczas kursów letnich lub kolonii.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

W szkołach metoda EduLarp nie jest powszechna, ale pojawia się i jest wdrażana jako innowacja pedagogiczna lub jako zajęcia pozalekcyjne dla uczniów w ramach projektów Erasmus lub e-twinning

Grecja

Krajowy program nauczania w edukacji podstawowej opiera się na podstawowych zasadach promowania aktywnego uczestnictwa i współpracy między wszystkimi uczniami, poprzez tworzenie kierowanych środowisk uczenia się, samodzielne działanie, wspólną pracę w grupach, uczenie się eksploracyjne, podejście empiryczne, wspólne rozwiązywanie problemów, podejście komunikacyjne i logikę transformacyjną. Ponadto jego celem jest przyjęcie strategii zróżnicowanego nauczania, uczenia się przez doświadczenie oraz wykorzystanie alternatywnych praktyk, różnorodnych narzędzi dydaktycznych i kreatywnych działań. Pożądanym rezultatem jest stworzenie efektywnej, innowacyjnej, kreatywnej i zrównoważonej szkoły. Jest skoncentrowany na uczniu, funkcjonalny i otwarty na promocję ponadczasowych wartości, które aktywizują uczniów, pozwalając im autentycznie przeżyć dzieciństwo i dorastanie. Ostatecznym celem jest wychowywanie kreatywnych jednostek i świadomych obywateli swojej miejscowości, swojego narodu, Europy i świata

Metodyka gier fabularnych jest dobrze znana wśród pedagogów, ponieważ jest nauczana na uniwersytetach, a także dostępny jest bogaty materiał badawczy (prace dyplomowe, rozprawy doktorskie, artykuły itp.). Na wielu stronach internetowych uczelni można znaleźć prezentacje i teksty na temat stosowania tej specyficznej metodologii. Nie ma jednak wzmianki ani wiedzy na temat metodologii Edu-LARP.

Ponadto istnieje duże zainteresowanie badawcze grami w edukacji, z licznymi badaniami naukowymi, artykułami, kursami uniwersyteckimi oraz podręcznikami naukowymi i programami szkoleniowymi. Dlatego edukatorzy są świadomi wartości i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

znaczących rezultatów, jakie można osiągnąć poprzez wprowadzenie gier do edukacji, szczególnie w edukacji ekologicznej. Jednym z przedmiotów, w których obecna jest metodologia gier fabularnych, jest edukacja teatralna. Edukacja teatralna w programie nauczania szkoły podstawowej: Jednym z celów jest teatralno-pedagogiczne zanurzenie się w przyrodzie i jej związek z edukacją ekologiczną, rozwojem osobistym i solidarnością (etyka stylu życia) w celu zdobycia umiejętności duchowych, emocjonalnych i społecznych.

Jeśli chodzi o larp w edukacji, to jest on powszechnie znany. Tylko niektóre szkoły stosowały tę metodologię, np. American Farm School (gimnazjum) i Big Bang School. W Grecji jest tylko jedna organizacja, która współpracuje z EduLARP. AeliaPath jest największym i z najdłuższym doświadczeniem;

Rola Ministerstwa Edukacji: czy jest scentralizowana czy zdecentralizowana?

Celem badania jest zbadanie stopnia centralizacji lub decentralizacji widocznego w procesie tworzenia programów nauczania w krajach partnerskich. Główny nacisk zostanie położony na zbadanie zakresu zaangażowania Ministerstwa Edukacji Narodowej w kształtowanie i kształtowanie programu nauczania. Stosując rygorystyczne i naukowe podejście, niniejsze badanie ma na celu zapewnienie kompleksowej analizy struktury zarządzania i procesów decyzyjnych leżących u podstaw opracowywania programów nauczania w celu lepszego zrozumienia ról i obowiązków przyjmowanych przez władze edukacyjne w kształtowaniu ram edukacyjnych.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Estonia

Estońskie szkoły opierają swoje programy nauczania na krajowych wytycznych: krajowych, regionalnych i lokalnych planach rozwoju w dziedzinie edukacji, krajowych programach nauczania oraz ustawie o szkołach podstawowych i szkołach ponadgimnazjalnych. Każda estońska szkoła może **swobodnie opracowywać program nauczania i indywidualne plany nauki** uczniów w taki sposób, aby uwzględniały one **potrzeby i zainteresowania uczniów**, a także specyfikę regionu, a jednocześnie były zgodne z przepisami krajowymi. Ustawa o szkołach podstawowych i szkołach ponadgimnazjalnych definiuje zadanie szkoły podstawowej jako przyczynianie się do rozwoju ucznia jako osobowości twórczej i bogatej, która potrafi realizować się w różnych rolach rodzinnych, zawodowych i społecznych oraz wybierać ścieżkę kształcenia zgodnie ze swoimi zainteresowaniami i zdolnościami. Szkoła podstawowa musi tworzyć odpowiednie do wieku, bezpieczne, pozytywne i rozwijające środowisko uczenia się, które wspiera zainteresowanie ucznia nauką, rozwój umiejętności uczenia się, autorefleksję i krytyczne myślenie, cechy poznawcze i afektywne, twórcze wyrażanie siebie oraz tożsamość społeczną i kulturową. Głównym dążeniem szkoły ponadgimnazjalnej jest wspieranie uczniów w znalezieniu odpowiedniego dla nich obszaru aktywności odpowiadającego ich zainteresowaniom i możliwościom oraz w wyborze dalszej ścieżki edukacyjnej (ustawa o szkołach podstawowych i szkołach ponadgimnazjalnych, 2010).

Szwecja

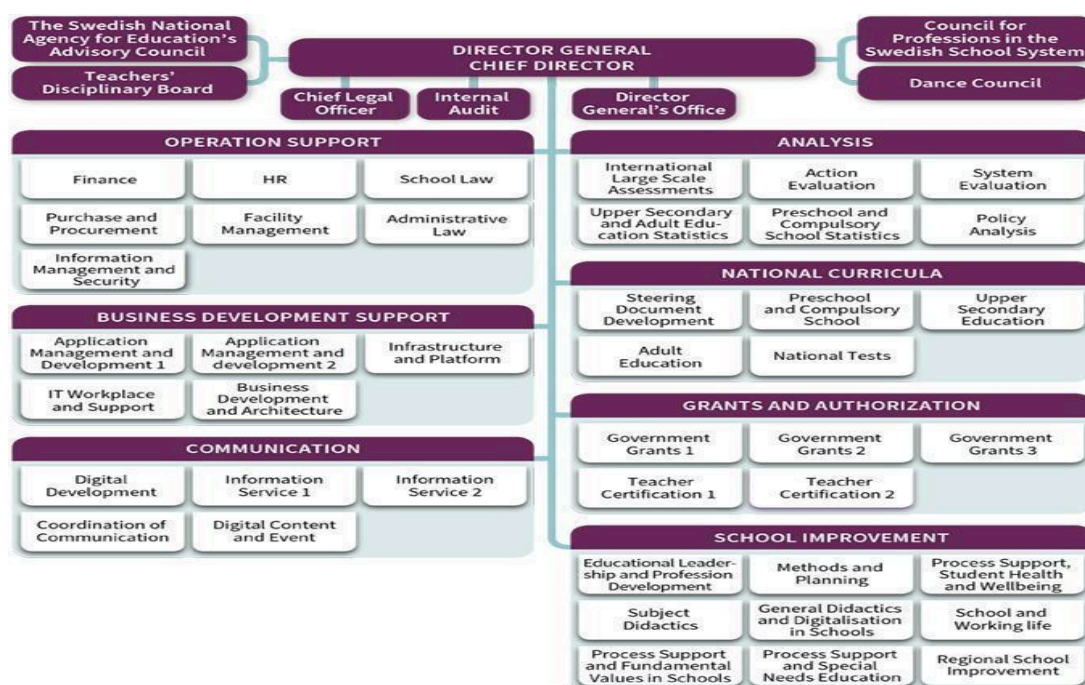
Szwedzki system edukacyjny charakteryzuje się zdecentralizowaną strukturą ze znacznym stopniem lokalnej autonomii w opracowywaniu i wdrażaniu programów nauczania. Podczas gdy rząd krajowy ustala nadrzędne cele i standardy edukacyjne, odpowiedzialność za projektowanie i wdrażanie programów nauczania spoczywa



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

przede wszystkim na gminach i szkołach. To zdecentralizowane podejście pozwala na elastyczność i dostosowanie do lokalnych potrzeb i kontekstów, dając szkołom i nauczycielom swobodę kształtowania programów nauczania w ramach określonych w krajowych wytycznych. W związku z tym każda gmina i szkoła ma prawo do określania konkretnych treści, metod pedagogicznych i ocen, wspierając zróżnicowany i reagujący lokalnie krajobraz edukacyjny w całej Szwecji.



Polska

W Polsce podstawa programowa jest scentralizowana, na podstawie której nauczyciel wybiera program nauczania. Minister Edukacji Narodowej zatwierdza zmiany w podstawie programowej.

Podstawą edukacji jest edukacja podstawowa. Zadaniem szkoły jest łagodne wprowadzenie dziecka w świat wiedzy, przygotowanie go do wykonywania



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

obowiązków ucznia oraz wprowadzenie w samorozwój. Szkoła zapewnia bezpieczne warunki i przyjazną atmosferę do nauki, z uwzględnieniem indywidualnych możliwości edukacyjnych i potrzeb ucznia. Najważniejszym celem edukacji w szkole podstawowej jest troska o integralny rozwój biologiczny, poznawczy, emocjonalny, społeczny i moralny ucznia. Edukacja w szkole podstawowej trwa osiem lat i dzieli się na dwa etapy edukacyjne:

1 etap edukacyjny obejmujący klasy 1-3 szkoły podstawowej – edukacja wczesnoszkolna;

2. Drugi etap edukacji, obejmujący klasy IV–VIII szkoły podstawowej.

Grecja

Grecki system edukacyjny charakteryzuje się przede wszystkim scentralizowością, ze znacznym poziomem władzy centralnej i kontroli nad procesem tworzenia programów nauczania. Ministerstwo Edukacji, Badań Naukowych i Spraw Religijnych odgrywa znaczącą rolę w kształtowaniu i regulowaniu krajowego programu nauczania. Ustanawia ogólne ramy i wytyczne dotyczące opracowywania programów nauczania, w tym treści przedmiotowe, cele nauczania i kryteria oceniania. Ta centralizacja zapewnia ujednolicony program nauczania w całym kraju, zapewniając wspólną podstawę edukacji. Należy jednak zauważyć, że w ramach tej scentralizowanej struktury istnieje pewna przestrzeń do lokalnych dostosowań i elastyczności na poziomie szkół. Szkoły mają autonomię w podejmowaniu decyzji dotyczących konkretnej realizacji i organizacji programu nauczania, biorąc pod uwagę lokalne potrzeby i priorytety, przy jednoczesnym przestrzeganiu szerszych wytycznych krajowych



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Poziom udział szkół, dyrektorów i nauczycieli w procesie tworzenia programów nauczania.

Zaangażowanie szkół, dyrektorów i nauczycieli w proces tworzenia programów nauczania różni się w poszczególnych krajach: Estonii, Szwecji, Polsce i Grecji. W Estonii kładzie się duży nacisk na decentralizację, przyznając szkołom i nauczycielom znaczną autonomię w opracowywaniu programu nauczania. Szkoły mają swobodę dostosowywania krajowego programu nauczania do specyficznych potrzeb swoich uczniów i lokalnego kontekstu. W Szwecji, chociaż program nauczania jest regulowany centralnie, istnieje podejście oparte na współpracy, które angażuje nauczycieli i dyrektorów w projektowanie i opracowywanie programu nauczania. Ich wiedza i wkład są cenione w kształtowaniu treści i podejść pedagogicznych. W Polsce program nauczania jest w przeważającej mierze scentralizowany, a za jego opracowanie odpowiada Ministerstwo Edukacji Narodowej. Szkoły i nauczyciele mają jednak pewien wpływ poprzez konsultacje i mechanizmy informacji zwrotnej. Wreszcie, w Grecji proces opracowywania programów nauczania jest przede wszystkim scentralizowany, a istotną rolę odgrywa Ministerstwo Edukacji. Chociaż udział szkół i nauczycieli we wstępnym projekcie jest ograniczony, na szczeblu lokalnym istnieje pewna elastyczność w zakresie adaptacji i wdrażania. Zrozumienie zakresu udziału szkół, dyrektorów i nauczycieli w opracowywaniu programów nauczania ma kluczowe znaczenie dla zrozumienia dynamiki i skuteczności opracowywania programów nauczania w tych krajach.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Skuteczne praktyki odgrywania ról, które prowadzą do działań na rzecz ochrony środowiska w szkołach podstawowych i średnich

Estonia

W Estonii nauczyciele wykorzystują gry i grywalizację jako potężne narzędzia do ulepszania edukacji ekologicznej i wspierania znaczącego zaangażowania uczniów. Nauczyciele znajdują różne powody, aby włączyć gry do swoich podejść pedagogicznych, począwszy od motywacji i wizualizacji koncepcji, a skończywszy na rozwoju umiejętności emocjonalnych i społecznych oraz redukcji stresu (Jesmin, 2020). Warto zauważyć, że estońscy nauczyciele korzystają z elastyczności w wyborze metod nauczania dostosowanych do programu nauczania, a coraz więcej z nich decyduje się na podejścia oparte na technologii, takie jak komputery stacjonarne, smartfony, laptopy lub tablety do gier (Jesmin, 2020). Ten nacisk na integrację technologiczną wykracza poza salę lekcyjną, a gry i grywalizacja są szeroko stosowane w instytucjach edukacyjnych, takich jak muzea, centra zainteresowań i biblioteki, w celu poprawy doświadczeń użytkowników i zwiększenia wskaźników uczestnictwa (Haridus- ja Noorteamet, 2023).

Na przykład w Tarvastu Gymnasium specjalny program nauczania dla uczniów klas II i III obejmuje odgrywanie ról w celu rozwijania szeregu umiejętności, w tym tworzenia postaci, komunikacji i zarządzania projektami (Tarvastu Gymnasium, b.d.). Ponadto publicznie dostępne gry i dziedziny obejmują różne dziedziny edukacji, w tym symulacje edukacji obywatelskiej, takie jak te prowadzone przez Organizację Narodów Zjednoczonych i Parlament Europejski, symulacje historyczne, takie jak "Podróż niewolnika do wolności", symulacje przedsiębiorczości, takie jak "Wioska przedsiębiorczości", a w szczególności w dziedzinie edukacji ekologicznej, gry



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

promujące świadomość ekologiczną opracowane przez Centrum Współpracy Peipsi (Tarvastu Gymnasium, b.d.). Co więcej, muzealne gry fabularne, takie jak "Back by Christmas" w Estońskim Muzeum Morskim, oferują wciągające możliwości uczenia się, które wykraczają poza tradycyjne ustawienia klasowe, wzbogacając zrozumienie przez uczniów tematów historycznych i środowiskowych (Tarvastu Gymnasium, b.d.). Dzięki tym innowacyjnym podejściom Estonia nadal demonstruje swoje zaangażowanie w zapewnianie uczniom angażujących i wpływowych doświadczeń edukacyjnych w zakresie ochrony środowiska, które inspirują do działania i zarządzania światem przyrody.

Szwecja

W Szwecji instytucje szkolnictwa podstawowego i średniego stosują różne skuteczne praktyki odgrywania ról, aby zachęcić uczniów do działań na rzecz ochrony środowiska. Jednym ze skutecznych podejść są immersyjne symulacje środowiskowe, w których uczniowie wcielają się w role aktywistów ekologicznych, decydentów lub naukowców, aby sprostać rzeczywistym wyzwaniom środowiskowym (Lundholm, 2019). Symulacje te pozwalają uczniom angażować się w procesy decyzyjne, analizować złożone problemy środowiskowe i wspólnie proponować rozwiązania. Na przykład uczniowie mogą uczestniczyć w symulowanych debatach na temat polityki przeciwdziałania zmianom klimatycznym lub odgrywać scenariusze związane ze zrównoważonym zarządzaniem zasobami, wspierając krytyczne myślenie i umiejętności zarządzania środowiskiem (Lundholm, 2019).

Ponadto szkoły w Szwecji często zakładają komitety ekologiczne lub kluby ekologiczne, w których uczniowie odgrywają aktywną rolę w planowaniu i wdrażaniu inicjatyw na rzecz zrównoważonego rozwoju w swojej społeczności szkolnej (Szwedzka Agencja



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Ochrony Środowiska, b.d.). Komitety te dają uczniom możliwość organizowania programów recyklingu, kampanii oszczędzania energii lub wydarzeń związanych ze świadomością ekologiczną, umożliwiając im podejmowanie konkretnych działań w celu zmniejszenia śladu ekologicznego i promowania zrównoważonego rozwoju środowiska (Szwedzka Agencja Ochrony Środowiska, b.d.). Ponadto włączenie tematów środowiskowych do interdyscyplinarnych projektów lub tygodni tematycznych pozwala uczniom badać kwestie środowiskowe przez holistyczny pryzmat i rozwijać głębsze zrozumienie wzajemnych powiązań między systemami środowiskowymi, społecznymi i gospodarczymi (Szwedzka Narodowa Agencja Edukacji, 2020). Włączając te praktyki odgrywania ról do edukacji podstawowej i średniej, Szwecja dąży do kształcenia świadomych ekologicznie obywateli, którzy są przygotowani do sprostania wyzwaniom środowiskowym i przyczyniają się do zrównoważonej przyszłości.

Polska

W szkolnictwie podstawowym i średnim w Polsce skuteczne praktyki odgrywania ról, które prowadzą do działań na rzecz ochrony środowiska, mogą obejmować takie inicjatywy, jak symulacje środowiskowe, debaty ekologiczne i projekty angażujące społeczność. Jednym z konkretnych przykładów jest realizacja symulacji środowiskowych, w których studenci wcielają się w role interesariuszy zaangażowanych w procesy podejmowania decyzji środowiskowych. Dzięki symulowanym scenariuszom, takim jak spotkania w ratuszu lub szczyty środowiskowe, uczniowie rozwijają zrozumienie złożonych problemów środowiskowych i wspólnie badają potencjalne rozwiązania (Ministerstwo Edukacji Narodowej, 2020). Ponadto tworzenie ekoprojektów w szkołach umożliwia uczniom odgrywanie aktywnej roli w zarządzaniu środowiskiem poprzez organizowanie inicjatyw ekologicznych, przeprowadzanie audytów środowiskowych i wdrażanie praktyk zrównoważonego rozwoju w społeczności szkolnej (Europejska



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Agencja Środowiska, 2013). Ponadto projekty angażujące społeczność, takie jak kampanie sadzenia drzew lub inicjatywy na rzecz redukcji odpadów, dają uczniom możliwość zastosowania swojej wiedzy i umiejętności środowiskowych w rzeczywistych kontekstach, wzmacniając poczucie odpowiedzialności za środowisko i promując pozytywne działania na rzecz środowiska poza salą lekcyjną (Ministerstwo Edukacji Narodowej, 2017). Poprzez włączenie tych praktyk odgrywania ról do edukacji podstawowej i średniej, Polska dąży do wychowania świadomych ekologicznie obywateli, którzy są zainspirowani do podejmowania znaczących działań na rzecz zrównoważonego rozwoju.

Grecja

W Grecji instytucje szkolnictwa podstawowego i średniego mogą wdrażać skuteczne praktyki odgrywania ról, aby inspirować uczniów do działań na rzecz ochrony środowiska. Jednym ze skutecznych podejść jest organizowanie symulowanych debat lub negocjacji środowiskowych, w których uczniowie wcielają się w role interesariuszy, takich jak działacze na rzecz ochrony środowiska, urzędnicy państwowi lub przedstawiciele przemysłu (Oikonomou i in., 2019). Dzięki tym scenariuszom odgrywania ról uczniowie mogą angażować się w dyskusje na temat palących problemów środowiskowych, proponować rozwiązania i opowiadać się za zrównoważonymi praktykami, wspierając krytyczne myślenie i umiejętności zaangażowania obywatelskiego. Na przykład uczniowie mogą debatować nad politykami związanymi z gospodarką odpadami, energią odnawialną lub ochroną różnorodności biologicznej, co prowadzi do zwiększenia świadomości i działań na rzecz zrównoważenia środowiskowego (Oikonomou i in., 2019).



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Ponadto szkoły w Grecji mogą zakładać komitety eko-szkolne lub kluby ekologiczne, w których uczniowie aktywnie uczestniczą w planowaniu i wdrażaniu projektów środowiskowych w swojej społeczności szkolnej (Fundacja na rzecz Edukacji Ekologicznej, b.d.). Komitety te dają uczniom możliwość organizowania inicjatyw związanych z recyklingiem, kampanii sadzenia drzew lub warsztatów świadomości ekologicznej, umożliwiając im podejmowanie konkretnych działań w celu poprawy wyników środowiskowych szkoły (Fundacja Edukacji Ekologicznej, b.d.). Ponadto włączenie tematów środowiskowych do interdyscyplinarnych projektów lub jednostek tematycznych pozwala uczniom badać kwestie środowiskowe z różnych perspektyw i rozwijać holistyczne zrozumienie wzajemnych powiązań między środowiskiem, społeczeństwem i gospodarką (Ministerstwo Edukacji, Badań i Spraw Religijnych, 2017). Poprzez włączenie tych praktyk odgrywania ról do szkolnictwa podstawowego i średniego, Grecja dąży do kształcenia obywateli odpowiedzialnych za środowisko, którzy są przygotowani do sprostania wyzwaniom środowiskowym i przyczyniania się do zrównoważonego rozwoju.

Kwestionariusze

Tytuł: Analiza wdrażania grywalizacji i odgrywania ról w edukacji ekologicznej: spostrzeżenia nauczycieli ze Szwecji, Estonii, Polski i Grecji

Grywalizacja i odgrywanie ról zyskały znaczną uwagę jako innowacyjne metody nauczania, które promują aktywne zaangażowanie i poprawiają wyniki uczenia się. Niniejsze badanie miało na celu przedstawienie akademickiej analizy wdrażania strategii grywalizacji i odgrywania ról w dziedzinie edukacji ekologicznej.

W projekcie badawczym wykorzystano ilościowe gromadzenie danych za pomocą kwestionariuszy. Próba składała się z nauczycieli szkół podstawowych i średnich z czterech wyżej wymienionych krajów. W badaniu wzięło udział 43 nauczycieli szkół



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

podstawowych i średnich ze Szwecji, Estonii, Polski i Grecji. Głównym celem było zbadanie częstotliwości i skuteczności włączania grywalizacji i odgrywania ról do różnych obszarów tematycznych, ze szczególnym uwzględnieniem edukacji ekologicznej. Ponadto w badaniu zbadano poziom świadomości ekologicznej wspieranej przez te metody oraz rolę Ministerstwa Edukacji w promowaniu grywalizacji. Ponadto w badaniu zbadano znajomość i wykorzystanie metodologii edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edularp) wśród nauczycieli oraz określono postrzeganą skuteczność tego narzędzia.

Wyniki: Analiza ankiet wykazała, że podczas gdy 86% ankietowanych nauczycieli deklaruje stosowanie grywalizacji jako metodologii nauczania, tylko 55,8% stosowało to podejście w kontekście edukacji ekologicznej. Co zaskakujące, 37,2% nauczycieli stwierdziło, że nigdy nie stosowało grywalizacji na lekcjach o środowisku. Jednak około dwie trzecie respondentów uważało, że metodologie grywalizacji i odgrywania ról skutecznie zwiększają świadomość ekologiczną wśród uczniów. Ta rozbieżność sugeruje, że nauczyciele mogą nie do końca rozumieć, jak włączyć grywalizację i odgrywanie ról do swoich lekcji o środowisku.

Co więcej, ponad połowa uczestników (51,2%) wyraziła opinię, że Ministerstwo Edukacji rzadko zachęca do stosowania grywalizacji i odgrywania ról w programie nauczania. Odkrycie to jest zgodne z poglądem, że edukatorzy z bardziej konserwatywnych systemów edukacyjnych, takich jak Grecja i Polska, mogą napotkać większe bariery i ograniczone wsparcie we wdrażaniu tych innowacyjnych praktyk nauczania. Z kolei kraje o bardziej zdecentralizowanych systemach edukacyjnych zwykle zapewniają większą elastyczność i swobodę we wdrażaniu metodologii grywalizacji i odgrywania ról, co znalazło odzwierciedlenie w 48,8 % respondentów, którzy przyznali, że w ich programie nauczania jest wystarczająco dużo czasu na takie działania.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Co więcej, 51,2% nauczycieli przyznało, że ma niewielką lub żadną wiedzę na temat metodologii edu-larp, co wskazuje, że podejście to nie jest powszechnie uznawane ani wykorzystywane jako narzędzie nauczania. Co więcej, na pytanie, czy kiedykolwiek używali gier edularp w swoich procedurach nauczania, 76,7% odpowiedziało negatywnie, podkreślając niedostateczne wykorzystanie edu-larpów nawet w bardziej zdecentralizowanych systemach edukacyjnych.

Analiza danych:

Analiza ankiet ujawnia kilka kluczowych punktów wejścia do realizacji programów GreeneduLARP mających na celu promocję metodologii edu-larp jako narzędzia nauczania edukacji ekologicznej. Wyniki wskazują, że wielu nauczycielom brakuje konkretnych narzędzi i strategii skutecznego nauczania edukacji ekologicznej. W krajach takich jak Grecja i Polska, gdzie edu-larp nie jest powszechnie uznawany za narzędzie nauczania, należy podjąć wysiłki w celu podniesienia świadomości wśród decydentów edukacyjnych. Z kolei w Estonii i Szwecji, gdzie nauczyciele są na ogół zaznajomieni z edu-larpem, ale nieczęsto włączają go do edukacji ekologicznej, kluczowe znaczenie ma skupienie się na szkoleniu nauczycieli oraz zapewnienie wsparcia i zasobów, aby zachęcić do korzystania z niego w tym konkretnym kontekście. Zajmując się tymi punktami wejścia, program GreebEduLARP może skutecznie usprawnić praktyki edukacji ekologicznej. Niezbędne jest zapewnienie nauczycielom niezbędnej wiedzy i zasobów, aby skutecznie zintegrować grywalizację, odgrywanie ról i edu-larp z lekcjami o środowisku. Można to osiągnąć poprzez ukierunkowane programy rozwoju zawodowego, warsztaty oraz współpracę z władzami i instytucjami edukacyjnymi. Wypełniając lukę między wiedzą teoretyczną a praktycznym



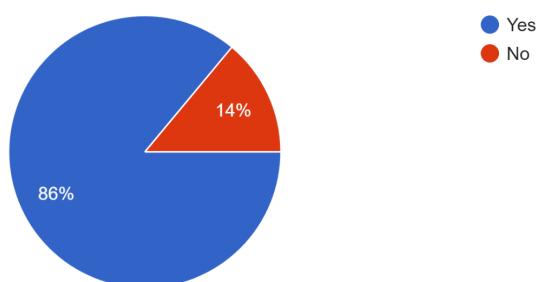
Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wdrożeniem, nauczyciele mogą uwolnić pełny potencjał metodologii grywalizacji i odgrywania ról, ostatecznie sprzyjając większej świadomości ekologicznej i zaangażowaniu uczniów.

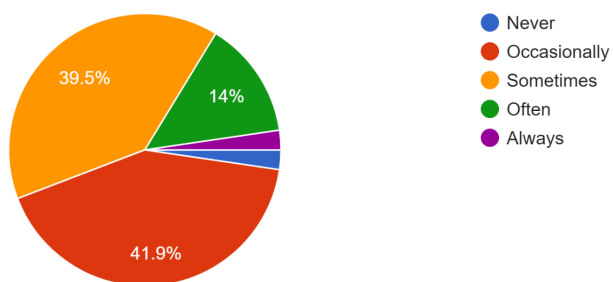
Do you use gamification or role-playing as a teaching methodology?

43 responses



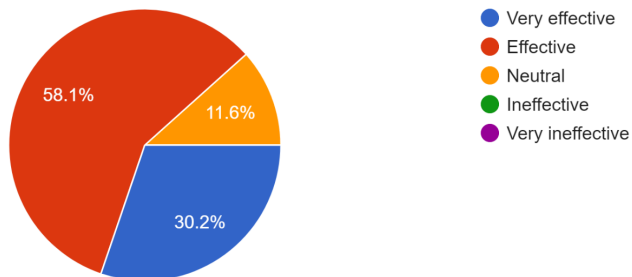
How often do you use gamification or role-playing as a teaching methodology?

43 responses



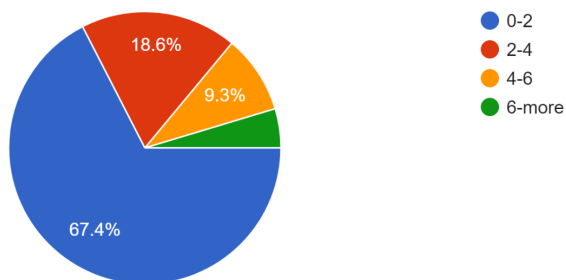
At which point is this teaching tool effective in relation to the objectives of the curriculum according to your experience?

43 responses



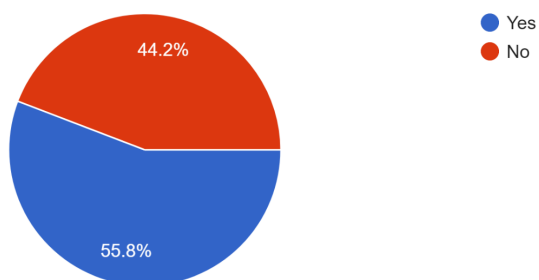
How many hours during the week do you teach environmental lessons or activities?

43 responses



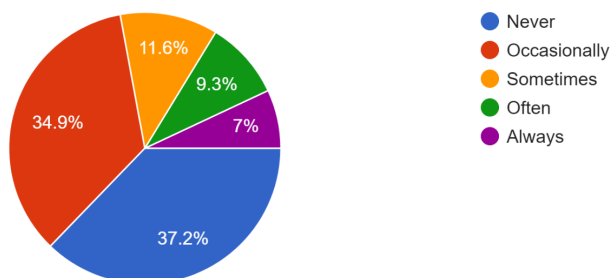
Have you ever used gamification or role-playing in environmental lesson or activities?

43 responses



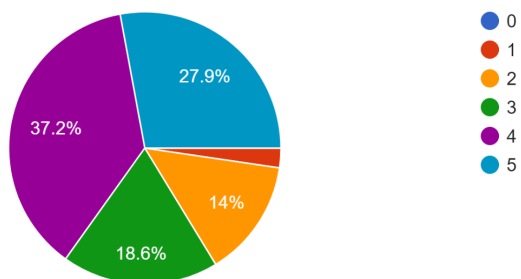
How often do you use gamification or role-playing in environmental lessons or activities?

43 responses



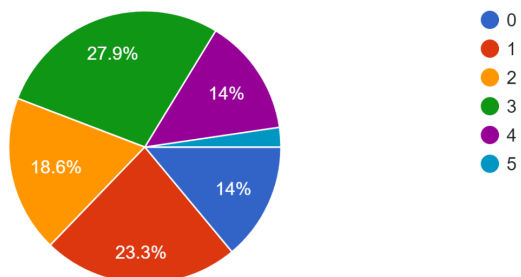
At which point do you believe that gamification or role-playing as a teaching methodology is increasing environmental awareness? *point definition where 5 represent strongly agree

43 responses



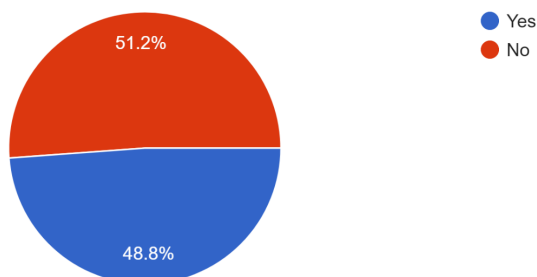
At which point do you believe that the Ministry of Education encourages the use of those practices in schools? *point definition where 5 represents strongly agree

43 responses



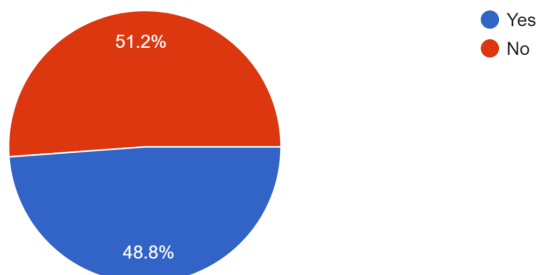
According to the curriculum is there enough time to implement activities using gamification or role-playing as a teaching tool for environmental awareness?

43 responses



Do you know the EduLARP (Educational Live Action Role Playing) methodology?

43 responses

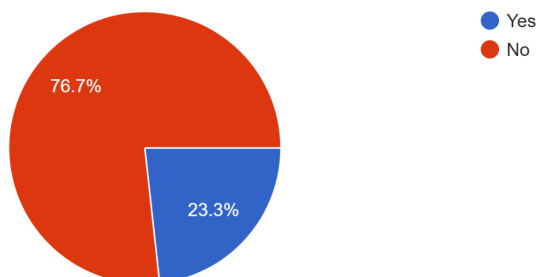


Funded by the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

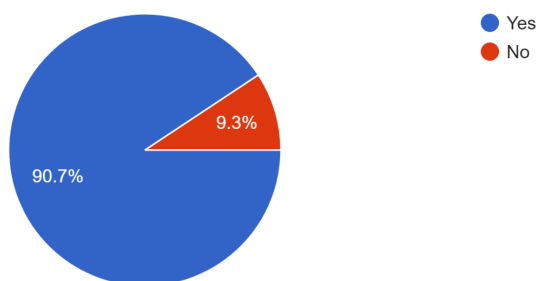
Have you ever use EduLARP games in the teaching procedure?

43 responses



EduLARP is undoubtedly an impactful and innovative teaching tool according to research. Would you like to learn more about EduLARP methodology?

43 responses



Grupy fokusowe Dyskusje

Podczas programu szkoleniowego w Polsce przeprowadzono serię dyskusji w grupach fokusowych z nauczycielami z reprezentacji narodowej każdego z krajów uczestniczących w programie. Celem tych dyskusji było zaangażowanie edukatorów w dialog akademicki dotyczący najskuteczniejszych strategii upowszechniania wykorzystania edu-larp (Educational Live Action Role-Playing) w szkołach. Grupy



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

fokusowe stanowiły platformę dla nauczycieli do wspólnej refleksji i wymiany pomysłów na temat tego, jak promować i integrować edu-larp z ich systemami edukacyjnymi. Poprzez te akademickie rozmowy uczestnicy mieli na celu zidentyfikowanie i przedyskutowanie najlepszych podejść do wprowadzenia i wdrożenia edu-larp jako innowacyjnej metodologii nauczania w swoich szkołach. Spostrzeżenia zebrane podczas tych dyskusji mają istotną wartość w informowaniu o rozwoju skutecznych strategii rozpowszechniania i wspieraniu powszechnego przyjęcia edu-larp w placówkach edukacyjnych.

Estonia

Zdaniem estońskich nauczycieli najlepszym sposobem na rozpowszechnienie edu-larpa jest to, co działo się podczas szkolenia pilotażowego. Konieczne jest zebranie zainteresowanych nauczycieli z różnych szkół, dostarczenie im niezbędnej wiedzy i narzędzi oraz wzbudzenie zainteresowania wykorzystaniem jej w swoich klasach.

Jednocześnie nauczyciele, którzy wykorzystują EduLarp w swojej pracy, powinni wykorzystać każdą okazję, aby wprowadzić tę metodę nauczania w swoim gronie, angażując przyjaciół, kolegów i rodziców. W wielu estońskich szkołach stosowana jest metoda nauczania "Od kolegi do kolegi", w ramach której nauczyciele, którzy uczestniczyli w szkoleniu, przekazują informacje wszystkim nauczycielom szkolnym. Jest to cenna platforma do wstępnego wprowadzenia EduLarp. Nauczyciele, którzy stosują tę metodę, mogą również szerzej reklamować swoje techniki (koledzy z innych szkół, strona internetowa szkoły, Facebook, Instagram), aby wzbudzić zainteresowanie nauczycieli z innych szkół - daje im to możliwość zaproszenia na dzień nauki nauczycieli innej szkoły w celu wymiany doświadczeń.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Ponadto mogłaby powstać społeczność nauczycieli korzystających z EduLarp, w której wymienia się doświadczeniami w tym temacie, a w razie potrzeby można znaleźć porady i gotowe scenariusze. To już się zaczęło, istnieje <https://hariduslikudrollimangud.wordpress.com/?fbclid=IwAR1XaGPbmivtcqA9THMmyHSlA2-QvByjgq4NHI6kFQB3DdKzy0kdJAKYPG0> strona internetowa, która przedstawia EduLarp i jego możliwości w języku estońskim. Gdyby nauczyciele, którzy wzięli udział w szkoleniu pilotażowym, stali się trzonem społeczności, ich działania mogłyby być szerzej rozpowszechniane za pośrednictwem różnych kanałów medialnych, a nowe osoby zainteresowane tą kwestią mogłyby łatwo znaleźć wstępne informacje.

Kiedy wystarczająca liczba szkół zacznie korzystać z EduLarp w swoim nauczaniu, a administracja szkolna już zaakceptuje i doceni tę metodę, możemy przejść do następnego poziomu i zacząć promować EduLarp na poziomie Ministerstwa Edukacji i Rady Edukacji i Młodzieży (HARNO).

Szwecja

Do punktów wejścia do wprowadzenia Green EduLARP w szwedzkich szkołach można podejść strategicznie różnymi drogami, aby zaangażować nauczycieli i interesariuszy. Jedną ze skutecznych metod jest rozpoczęcie od mniejszych lub prostszych inicjatyw, które pomagają nauczycielom zapoznać się z koncepcją odgrywania ról i potencjalnymi korzyściami z niej płynącymi. Zamiast bezpośrednio wprowadzać edu-larp, konieczne jest podkreślenie szerszych celów w ramach systemu edukacyjnego, takich jak interdyscyplinarna współpraca i włączenie podejść opartych na uczeniu się przez doświadczenie. Podkreślając powiązania między odgrywaniem ról a celami programu nauczania, nauczyciele mogą zacząć dostrzegać wartość włączania edu-larp do swoich praktyk dydaktycznych.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Rozpowszechnianie informacji i podnoszenie świadomości na temat Green EduLARP może odbywać się za pośrednictwem kilku kanałów. Kluczowe platformy obejmują konferencje edukacyjne i wydarzenia, takie jak targi SETT, podczas których edukatorzy spotykają się, aby odkrywać innowacyjne metody nauczania. Czasopisma dla nauczycieli i zaangażowanie związków zawodowych mogą również służyć jako skuteczne kanały rozpowszechniania informacji i wzbudzania zainteresowania edu-larpem. Współpraca z Naturskoleföreningen, stowarzyszeniem zajmującym się edukacją przyrodniczą, daje możliwość przedstawienia edu-larp jako angażującego i świadomego ekologicznie narzędzia nauczania.

Nawiązanie współpracy z innymi profesjonalistami zajmującymi się odgrywaniem ról jest kolejnym istotnym krokiem w budowaniu teoretycznych podstaw odgrywania ról w edukacji. Dzieląc się doświadczeniami i dyskutując o tym, w jaki sposób uczniowie czerpią korzyści z odgrywania ról, nauczyciele mogą uzyskać cenne spostrzeżenia i nabrać pewności siebie we wdrażaniu edu-larp w swoich klasach. Ponadto zbadanie krajobrazu politycznego i zrozumienie celów środowiskowych wyznaczonych przez liderów edukacyjnych i politycznych, takich jak te nakreślone w Agendzie 2030, może stanowić dźwignię do promowania edu-larp jako środka do osiągnięcia tych celów.

Poszerzenie zasięgu Green EduLARP może również wiązać się z badaniem możliwości współpracy ze szkołami kultury. Pokazując potencjał badawczy edu-larpa jako metody poprzedzającej występy lub opowiadając się za edu-larpem jako aktywnością w szkołach kultury, edukatorzy mogą wykorzystać istniejące struktury i przestrzenie do dalszego promowania metodologii.

Ogólnie rzecz biorąc, punktem wyjścia dla Green EduLARP w szwedzkich szkołach są starannie zaplanowane strategie rozpowszechniania, współpraca z odpowiednimi organizacjami, budowanie podstaw teoretycznych, dostosowanie do celów edukacyjnych i badanie powiązań ze szkołami kulturalnymi. Wykorzystując te punkty



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wejścia, można stopniowo wspierać przyjęcie i integrację edu-larp w szwedzkim systemie edukacyjnym, zapewniając uczniom transformacyjne i wciągające doświadczenia edukacyjne w dziedzinie edukacji ekologicznej.

Polska

Podczas ewaluacji konferencji GreenEduLarp polscy nauczyciele wyrazili swoją opinię na temat przeprowadzonych warsztatów. Byli bardzo zadowoleni z możliwości udziału w konferencji. W polskich szkołach metoda EduLarp nie jest powszechnie znana i stosowana. Zdaniem uczestników jest to bardzo ciekawa metoda prowadzenia lekcji i realizacji materiału z programu nauczania. Uczestnicy konferencji zgodnie stwierdzili, że mają już pomysły, jak wykorzystać tę metodę na swoich zajęciach, np. omawiając lektury obowiązkowe na lekcjach języka polskiego, rozmawiając o ekologii w biologii czy filozofii. Nauczyciele zastanawiali się, co można zrobić, aby spopularyzować tę metodę. Uważają oni, że organizacja warsztatów szkoleniowych podobnych do naszej konferencji jest idealnym rozwiązaniem do promowania tej metody. W swoich lokalnych społecznościach nauczyciele będą opowiadać o tych warsztatach podczas spotkań szkoleniowych. Możliwe jest również organizowanie larpów z uczniami i rozpowszechnianie tych informacji na stronie internetowej szkoły lub w mediach społecznościowych. Uczestnicy szkolenia zaproponowali również, że dobrym sposobem na rozpowszechnienie informacji o tym, czego się nauczyli, jest spotkanie z nauczycielami z sąsiednich szkół i zaprezentowanie, czym jest EduLarp i jak działa. Nauczyciele zasugerowali również zgłaszanie tematu larpów do jednostek organizujących szkolenia dla nauczycieli, aby eksperci mogli przygotować ofertę szkoleniową związaną z larpami.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Grecja

To szkolenie dla greckich nauczycieli stało się dla nich inspiracją i motywacją. Wymienili się pomysłami i otrzymali powód do dalszych badań nad EduLARP. EduLARP okazał się dla nich naprawdę ciekawą metodą, niektórzy z nich usłyszeli ją po raz pierwszy, ponieważ w Grecji nie jest ona tak popularna. Zespół przedstawił kilka interesujących sugestii dotyczących rozpowszechniania EduLARP w greckich szkołach.

W greckim programie nauczania istnieje przedmiot zwany "**warsztatami umiejętności**". Dla klas 1-2 Szkoły Podstawowej są to 3 godziny, dla klas 3-4 2 godziny, a dla klas 5-6 1 godzina tygodniowo i 1 godzina dla klas 1-2-3 Liceum Ogólnokształcącego. Temat ten może być więc punktem wyjścia do wdrożenia EduLARP. Ponadto w szkołach publicznych nauczyciele mają możliwość tworzenia **świetlic klubowych**. Kolejną propozycją było wdrożenie EduLARP na **lekcjach teatralnych w szkołach podstawowych**.

System edukacyjny w Grecji ma ścisłą hierarchię i jest scentralizowany, ale dąży się do decentralizacji, w związku z czym dyrektorzy szkół mają możliwość podejmowania inicjatyw i organizowania **seminariów szkoleniowych dla nauczycieli w zależności od ich potrzeb w wymiarze 15 godzin rocznie**.

Każdy region ma **doradców szkolnych ds. edukacji ekologicznej** (odpowiedzialnych za edukację ekologiczną wschodnich Salonik - Christina Tsaliki), którzy są odpowiedzialni za zajęcia szkolne w swoim okręgu. Nasi nauczyciele zaproponowali nawiązanie kontaktu z doradcami w celu wdrożenia programów Green EduLARP w szkołach. Niektórzy pedagodzy szkolni są również odpowiedzialni za edukację teatralną. Zaproponowali, że nawiążą kontakt również z tymi ludźmi.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Zadanie 2: EduLARP i CCE

Skuteczna integracja innowacyjnych metod nauczania, takich jak grywalizacja i odgrywanie ról, może odegrać kluczową rolę w edukacji na temat zmian klimatu. Aby ocenić znaczenie edu-larp (Educational Live Action Role-Playing) dla edukacji na temat zmian klimatu, uzyskano informacje zwrotne od próby trzech edukatorów z Estonii, Szwecji, Polski i Grecji po warsztatach szkoleniowych, które odbyły się w Polsce. Informacje zwrotne zebrano poprzez wywiady przeprowadzone z nauczycielami biorącymi udział w projekcie, koncentrując się na różnych aspektach wykorzystania i postrzegania przez nich grywalizacji i odgrywania ról jako metodologii nauczania.

Pytania w wywiadzie miały na celu zbadanie częstotliwości korzystania przez nich z grywalizacji i odgrywania ról, stopnia, w jakim ich zdaniem te metodologie zwiększyły świadomość ekologiczną, poziomu zachęty ze strony Ministerstwa Edukacji do wdrażania tych praktyk w szkołach, adekwatności czasu programowego na wdrażanie grywalizacji i odgrywania ról dla świadomości ekologicznej, postrzeganego znaczenia Green EduLARP dla edukacji o zmianach klimatu po szkoleniu, korzyści i skuteczność tej metodologii, prawdopodobieństwo wykorzystania jej w szkołach do nauczania edukacji ekologicznej oraz ich poglądy na temat punktów wejścia w ich systemach edukacyjnych, aby nauczyciele przyjęli metodę Green EduLARP. Analiza odpowiedzi edukatorów na te pytania dostarczy cennych informacji na temat potencjalnego wpływu i integracji edu-larp jako ważnego narzędzia edukacji na temat zmian klimatu, rzucając światło na jego korzyści i wyzwania związane z jego wdrażaniem w ich środowiskach szkolnych.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Pytania do rozmowy kwalifikacyjnej

1. Jak często stosujesz grywalizację lub odgrywanie ról jako metodologię nauczania?
2. W którym momencie uważasz, że grywalizacja lub odgrywanie ról jako metodologia nauczania zwiększa świadomość ekologiczną?
3. W którym momencie, Pana zdaniem, Ministerstwo Edukacji Narodowej zachęca do stosowania tych praktyk w szkołach?
4. Czy zgodnie z programem nauczania jest wystarczająco dużo czasu na realizację działań wykorzystujących grywalizację lub odgrywanie ról jako narzędzie nauczania świadomości ekologicznej?
5. Czy po szkoleniu w Polsce uważasz, że Green EduLARP jest ważną metodą edukacji o zmianach klimatu? Dlaczego?
6. Jakie są zalety tej metody? Jak myślisz, dlaczego jest to skuteczna metoda?
7. Czy po szkoleniu z zakresu edukacji ekologicznej będziesz stosować tę metodę w swojej szkole?
8. Jak myślisz, jakie są punkty wejścia dla Twojego systemu edukacji szkolnej dla nauczycieli, aby mogli korzystać z metody Green EduLARP?



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Estonia

Wykorzystanie edu-larpa jako metody nauczania zyskało uznanie ze względu na jego skuteczność w podnoszeniu świadomości ekologicznej wśród uczniów. Wniosek ten jest poparty spostrzeżeniami uzyskanymi z wywiadów przeprowadzonych z trzema edukatorami, a także wynikami kompleksowej analizy kwestionariusza przeprowadzonego przez Peipsi CTC w Estonii. Kwestionariusz, na który odpowiedziało pięciu pracowników oświaty, wykazał, że grywalizacja i odgrywanie ról są powszechnie uznawane za skuteczne podejścia do promowania świadomości ekologicznej w kontekście edukacyjnym. Wyniki te podkreślają rosnącą popularność i pozytywne postrzeżenie edu-larpa jako cennego narzędzia w edukacji na temat zmian klimatu.

Konkluzja

Podsumowując, wyniki ankiety i wywiadów wskazują na kilka ważnych punktów dotyczących wykorzystania metodologii Green EduLARP w edukacji na temat zmian klimatu (CCE). Badanie wykazało, że estońscy pracownicy oświaty postrzegają grywalizację i odgrywanie ról jako skuteczne metody nauczania, które zwiększają świadomość ekologiczną wśród uczniów, sprzyjając otwartym dyskusjom i holistycznemu zrozumieniu kwestii środowiskowych. Stwierdzono jednak, że podczas gdy system szkolny w Estonii pozwala nauczycielom na wybór preferowanych narzędzi i metod, larp (odgrywanie ról na żywo) nie jest aktywnie wykorzystywany ze względu na brak świadomości wśród nauczycieli. Podkreśla to potrzebę programów szkoleniowych i rekreacyjnych gier larpowych, aby zapoznać nauczycieli z metodą edularp i jej zaletami.

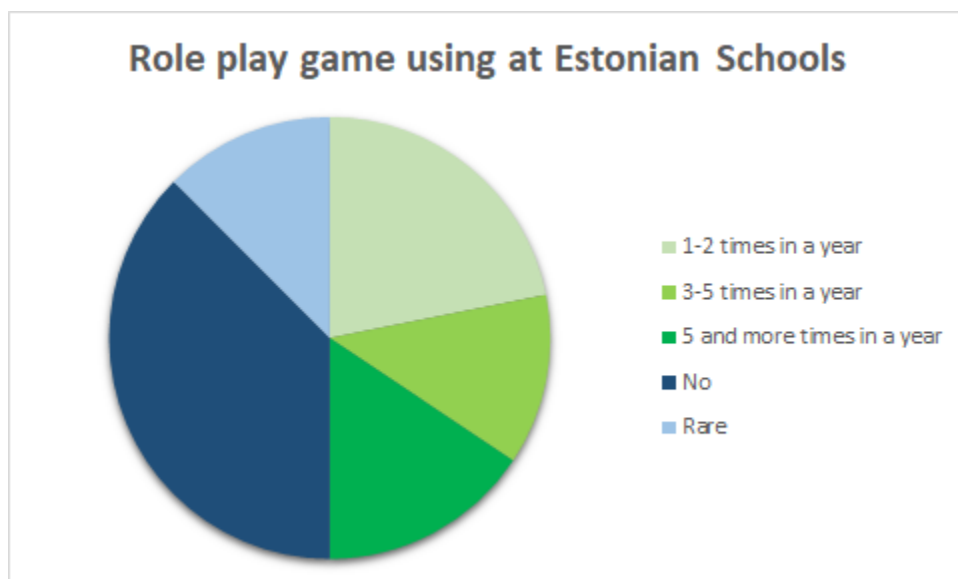


Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Co więcej, istotną barierą okazały się ograniczenia czasowe, a nauczyciele wyrazili zaniepokojenie ograniczoną dostępnością czasu na włączenie gier larpowych do swoich praktyk dydaktycznych. Mimo to uznaje się znaczenie wsparcia kadry kierowniczej ze strony dyrektorów szkół w ułatwianiu wdrażania Zielonego EduLARPA. Respondenci uważali, że Ministerstwo Edukacji zachęca do stosowania w szkołach praktyk grywalizacji i odgrywania ról, podkreślając potrzebę przekształcenia programu szkolnego, większej integracji lekcji i ściślejszej współpracy między nauczycielami.

Aby promować wykorzystanie Green EduLARP w krajowych systemach edukacyjnych, respondenci przedstawili cenne sugestie. Obejmują one wdrożenie większej liczby działań wprowadzających metodę, prowadzenie sesji szkoleniowych i granie w gry w stowarzyszeniach nauczycieli oraz przedstawienie programu nauczania nauczycielom, którzy są już świadomi tego podejścia. Celem jest zwiększenie znajomości metody i zachęcenie do jej wdrożenia w szkole, ponieważ na podstawie tego badania można powiedzieć, że połowa respondentów korzystała w szkole z gier fabularnych.



Ponadto zaangażowanie grup interesu i liderów może zapewnić nauczycielom wsparcie w efektywnym stosowaniu metodologii.

Podsumowując, badanie podkreśla potencjalne korzyści płynące z Green EduLARP w CCE, takie jak promowanie świadomości ekologicznej, ułatwianie otwartych dyskusji i angażowanie uczniów w każdym wieku. Aby jednak w pełni wykorzystać te korzyści, konieczne jest sprostanie wyzwaniom związanym z wiedzą i ograniczeniami czasowymi nauczycieli. Zapewniając kompleksowe programy szkoleniowe, włączając rekreacyjne gry larpowe i promując wsparcie zarządzania, można ustanowić punkty wejścia dla Green EduLARP w krajowych systemach edukacyjnych, umożliwiając nauczycielom efektywne wykorzystanie tej angażującej i opartej na doświadczeniu metodologii nauczania w edukacji ekologicznej.

Szwecja

Badanie przeprowadzono na podstawie wywiadów z trzema nauczycielami, którzy uczestniczyli w konferencji GreenEduLarp w Polsce 2023. Pedagodzy ci pracują w szkołach podstawowych i średnich, specjalizując się w różnych przedmiotach. Wybrano jednego nauczyciela, który obecnie wykorzystuje grywalizację i larping na lekcjach historii i jest zaangażowany w pracę z uczniami szkół średnich. Inny nauczyciel, zajmujący się uczniami szkoły podstawowej, nie ma doświadczenia w wykorzystywaniu larpów w klasie, ale odgrywa aktywną rolę w szkolnej grupie świadomości ekologicznej. Nauczyciel końcowy pracuje z uczniami ze specjalnymi potrzebami.

Szwedzcy nauczyciele, z którymi przeprowadziliśmy wywiady, ujawnili, że mają różny stopień zaznajomienia się z grywalizacją i odgrywaniem ról jako metodami nauczania, często używając ich oddzielnie w minimalny i nieustrukturyzowany sposób. Podkreślili znaczenie zaangażowania i aktywnego uczestnictwa w ćwiczeniach z elementami



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

odgrywania ról, zwłaszcza dla uczniów, którzy zazwyczaj nie angażują się w materiał konwencjonalnymi metodami.

Odnosząc się do zachęcania przez Ministerstwo Edukacji do stosowania tych praktyk w szkołach, nauczyciele wyjaśnili, że nie ma wyraźnej zachęty, ale doceniają swobodę, jaką nauczyciele w Szwecji mają w dostosowywaniu swoich metod. Uznali jednak, że skuteczne osiąganie pożądanych rezultatów i celów wiąże się z wyzwaniami.

Jeśli chodzi o program nauczania, dostępność czasu na wdrożenie grywalizacji lub odgrywania ról jako narzędzi dydaktycznych do zwiększania świadomości ekologicznej różni się w zależności od poziomu, na którym nauczają. Na poziomie szkolnictwa wyższego często jest mniej czasu ze względu na liczne cele do osiągnięcia. Podkreślili, jak ważne jest dostosowanie metody do poziomu zaangażowania każdego nauczyciela.

Po odbyciu szkolenia w Polsce nauczyciele wyrazili przekonanie o znaczeniu Green EduLARP jako metody edukacji o zmianach klimatu. Zauważyli, że jest to zdolność do angażowania uczestników, umacniania abstrakcyjnych tematów, rozwijania umiejętności społecznych i dawania poczucia, że "kwestie środowiskowe są prawdziwe".

Korzyści płynące z tej metody obejmowały aspekt empiryczny, uczynienie abstrakcyjnych informacji zrozumiałymi, możliwość zbadania pomysłów i punktów widzenia, stworzenie bezpiecznej przestrzeni do "porażki" oraz rozwój osobisty.

Jeśli chodzi o przyszłe wykorzystanie tej metody w swoich szkołach, nauczyciele potwierdzili swój zamiar jej wprowadzenia, choć z pewnymi zmianami w swoich planach lekcji.

Jeśli chodzi o punkty wyjścia do włączenia metody Green EduLARP do systemu edukacji szkolnej, nauczyciele przedstawili kilka strategii. Obejmowały one podkreślanie zdolności adaptacyjnych w celu dopasowania do ram czasowych i przedmiotu



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

każdego nauczyciela, badanie różnych przedmiotów, które mogłyby rozwiązać problemy środowiskowe, wykorzystanie niskiego zaangażowania nauczycieli i planowania w celu uzyskania znaczących wyników, inspirowanie nauczycieli i umożliwienie im wywierania wpływu na kolegów i dyrektorów oraz uznanie wartości umiejętności miękkich rzadko uwzględnianych w tradycyjnych metodach nauczania. Postrzegali Edularp jako kompleksowe podejście, które łączy wiedzę faktograficzną z interakcjami społecznymi, analizą, dyskusją i wspólnym rozwiązywaniem problemów.

Konkluzja

Najważniejsze spostrzeżenia zebrane z tych wywiadów podkreślają elastyczność szwedzkiego systemu szkolnictwa, w którym nauczyciele mają swobodę wyboru podejścia edukacyjnego, o ile jest ono zgodne z celami określonymi w szwedzkim programie nauczania. Co więcej, kluczowym punktem nacisku okazała się zdolność adaptacyjna metody GreenEdularp. Podkreślono, że podejście to można łatwo rozszerzyć lub zmniejszyć, aby dopasować się do różnych skal i ram czasowych, dostosowując się do zróżnicowanych potrzeb edukatorów. Jednak być może najbardziej przekonującym aspektem tej metody, wyrażonym przez nauczycieli, jest jej niezwykła zdolność do aktywnego zaangażowania uczniów i dostarczania im doświadczeń, które rezonują z nauką w prawdziwym życiu. Dodatkowo, przyjmując role w procesie edukacyjnym, uczniowie mają możliwość kultywowania umiejętności miękkich bez obaw związanych z egzaminami lub ocenianymi wynikami, co sprzyja bardziej holistycznemu i empirycznemu podejściu do edukacji.

Polska

W przeprowadzonych wywiadach polscy nauczyciele potwierdzają, że wykorzystują gry i szeroko pojętą grywalizację jako sposób na usprawnienie procesu uczenia się i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

zwiększenie zaangażowania lekcji. Podkreślają również, że wykorzystanie gier i metod odgrywania ról może pozytywnie wpłynąć na świadomość ekologiczną uczniów, nie tylko pobudzając do myślenia, ale także zachęcając do działania i zaangażowania w ochronę środowiska. Nauczyciele zgodnie stwierdzają, że Ministerstwo Edukacji Narodowej w Polsce nie zachęca mocno do stosowania grywalizacji w szkołach, ale też nie zakazuje stosowania tych metod. Ministerstwo Edukacji Narodowej podkreśla, że najważniejszym aspektem jest osiągnięcie celów nakreślonych w programie nauczania, a konkretne metody i podejścia do osiągnięcia tych celów nie są narzucone. Nauczyciele podkreślają, że czasami metody te są bardzo ciekawe, ale niestety zbyt czasochłonne, co prowadzi do rezygnacji z ich stosowania ze względu na ograniczony czas dostępny na każdy przedmiot, ponieważ harmonogram jest ściśle określony. Dlatego zastosowanie konkretnej gry zależy wyłącznie od nauczyciela, jego elastyczności i kreatywności w osiąganiu celów programowych bez przekraczania wyznaczonego czasu.

Nauczyciele odpowiedzieli, że czas spędzony na szkoleniu w Polsce metodą GreenEduLarp był dla nich bardzo korzystny. Nie znali wcześniej metody EduLarp i uważają ją za bardzo interesującą, zwłaszcza w nauczaniu o ochronie środowiska. Metoda ta sprzyja kreatywności, umiejętności pracy w grupie, współpracy, tolerancji, umiejętności wyrażania siebie i wyrażania opinii, a także przyczynia się do rozwoju wyobraźni i kreatywnego podejścia do zagadnień środowiskowych. Nauczyciele ocenili tę metodę jako wysoce skuteczną, ponieważ uczenie się przez działanie jest bardzo efektywnym sposobem zdobywania wiedzy. Pomimo tego, że metoda ta nie jest wymieniona w programie nauczania, tematy związane z ekologią, ochroną środowiska i świadomością ekologiczną są ujęte w polskiej polityce edukacyjnej jako priorytety i są obowiązkowymi punktami nauczania. Nauczyciele stwierdzili, że choć nie uważają się



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

za ekspertów w metodzie EduLarp, to będą starali się wykorzystać ją w nauczaniu o ochronie naszej planety, dlatego włączą metodę GreenEduLarp do swojej praktyki.

Konkluzja

GreenEduLarp w Polsce to innowacyjna i nowa, ale bardzo intrygująca metoda, która usprawnia proces nauczania. Rozwija w uczniach różne umiejętności, takie jak kreatywność, współpraca w grupie, tolerancja, socjalizacja, motywuje do działania, uczy otwartości, pomaga przezwyciężyć lęki w wyrażaniu własnych poglądów. Polski program nauczania nie precyzuje, jakimi metodami powinni posługiwać się nauczyciele; Najważniejsze jest, aby nauczyciel osiągnął cele programu nauczania. Ścieżka obrana przez nauczyciela do osiągnięcia tych celów jest bardzo szeroka i pozwala nauczycielowi wybrać własną metodę. Polscy nauczyciele są bardzo otwarci na korzystanie z GreenEduLarp.

Grecja

Badanie przeprowadzono na podstawie wywiadów z trzema nauczycielami, którzy uczestniczyli w konferencji GreenEduLarp w Polsce 2023. Pedagodzy ci pracują w szkołach podstawowych i średnich, specjalizując się w różnych przedmiotach. Nauczyciele dostrzegają wartość włączania edukacyjnych gier fabularnych, takich jak "Edu-LARP", do edukacji podstawowej i średniej, szczególnie w zakresie przedmiotów STEM i nauk o środowisku. Chociaż nie jest to oficjalnie zatwierdzone przez Ministerstwo Edukacji, niektórzy pedagodzy szkolni opowiadają się za tym podejściem do uczenia się przez doświadczenie. Jest najskuteczniejszy na poziomie szkoły średniej, pomagając uczniom rozwijać rozwiązywanie problemów, krytyczne myślenie i odpowiedzialność. Uczniowie aktywnie angażują się w naukę, zwiększając pewność siebie i umiejętności podejmowania decyzji. Szkolenia w Polsce pokazały, że Edu-LARP wykracza poza tradycyjne sale lekcyjne, promując niezależne myślenie, efektywną współpracę i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

odpowiedzialność uczniów za naukę. W nadchodzącym roku akademickim pedagog planuje połączyć edukację ekologiczną z matematyką za pomocą Edu-LARP. Niezbędne jest jednak szersze szkolenie i świadomość wśród edukatorów, ponieważ wielu z nich nie jest zaznajomionych z tym innowacyjnym podejściem.

W szkołach miejskich, gdzie doświadczenia na świeżym powietrzu są ograniczone, edukacja ekologiczna zyskuje na znaczeniu. Ministerstwo Edukacji dąży do włączenia do programu nauczania nauczania opartego na dramie i gier fabularnych, ale nauczyciele stoją przed wyzwaniami ze względu na duże wymagania, zwłaszcza w wyższych klasach. Edularp (Educational Live-Action Role-Playing) jawi się jako cenne narzędzie, umożliwiające bezproblemową integrację tematów środowiskowych i angażowanie uczniów. W przeciwieństwie do tradycyjnych gier fabularnych, Edularp oferuje ustrukturyzowane podejście, przyciągając uwagę uczniów i wspierając interaktywne doświadczenia, zaufanie i komunikację. Proponując laboratorium Edularp z udziałem uczniów i rodziców w celu propagowania metodologii w szkołach, podejście to ma na celu wprowadzenie Edularp jako programu szkoleniowego dla nauczycieli. Ostatecznie Edularp zapewnia wciągające i dynamiczne podejście do edukacji ekologicznej, ponownie łącząc uczniów ze światem przyrody, jednocześnie poprawiając ich doświadczenie edukacyjne.

Konkluzja

Jeśli chodzi o sugestie dotyczące punktów wejścia Green EduLARP do Krajowego Systemu Edukacji, pojawia się kilka kluczowych kwestii. Po pierwsze, kluczowe znaczenie ma **utworzenie laboratoriów Edularp lub programów szkoleniowych dla nauczycieli zarówno na poziomie przedszkolnym, jak i doskonalenia** zawodowego. Dzięki temu nauczyciele będą odpowiednio wyposażeni w wiedzę i umiejętności niezbędne do



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

skutecznego wdrożenia programu Green EduLARP.

Ponadto **współpraca między instytucjami edukacyjnymi, organami rządowymi i organizacjami ekologicznymi jest niezbędna do ułatwienia rozpowszechniania Green EduLARP**. Może to obejmować opracowanie znormalizowanych **modułów programowych, zapewnienie wsparcia finansowego i organizację warsztatów rozwoju zawodowego**. Co więcej, włączenie Green EduLARP do krajowej polityki edukacyjnej i wytycznych programowych podkreśli jego znaczenie w krajobrazie edukacyjnym.

Podsumowując, integracja Green EduLARP z Krajowym Systemem Edukacji ma potencjał, aby znacznie poprawić **wszechstronną edukację obywatelską** poprzez promowanie świadomości ekologicznej, aktywnego obywatelstwa i krytycznego myślenia wśród uczniów. Zainteresowanie nauczycieli tą metodologią świadczy o gotowości do innowacyjnych podejść pedagogicznych. Aby skutecznie wprowadzić Green EduLARP, współpraca, szkolenie nauczycieli i integracja polityki będą kluczowymi czynnikami w jego powszechnym przyjęciu i wpływie na edukację ekologiczną.

Wywiad z Twórcą Polityki Środowiskowej

W naszej rozmowie z Marią Stroumpa, edukatorką ekologiczną z Kookoonari, organizacji zajmującej się edukacją ekologiczną, rzuciliśmy światło na nieocenioną rolę, jaką gry odgrywają w ułatwianiu edukacji ekologicznej. Zdaniem ich przedstawiciela, włączenie gier do procesów edukacyjnych sprzyja zrozumieniu i przyswajaniu przez dzieci wiedzy i umiejętności. Włączając gry jako metodologię, edukacja ekologiczna staje się bardziej



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

dostępna i angażująca dla dzieci, umożliwiając im zrozumienie złożonych pojęć w kontekście, który jest zgodny z ich naturalnymi skłonnościami.

Jednak pomimo oczywistych korzyści płynących z wykorzystania gier w edukacji, istnieją wyzwania związane z ich powszechnym przyjęciem w środowisku formalnym, zwłaszcza w Grecji. Brak wsparcia może wynikać z dużych wymagań programowych i braku specjalistycznej wiedzy specjalistycznej w zakresie edukacji ekologicznej. Podkreśla to potrzebę ponownej oceny priorytetów edukacyjnych przez decydentów i rozważenia promowania wysokiej jakości edukacji ekologicznej za pomocą metodologii gier.

Niemniej jednak zalety wykorzystania gier fabularnych w edukacji są znaczące. Gry te promują uczenie się przez doświadczenie, poprawiają komunikację społeczną, rozwijają inteligencję emocjonalną i rozwijają umiejętności współpracy wśród uczestników. Dzięki uczeniu się opartemu na symulacji uczestnicy mogą radzić sobie z wyzwaniami społecznymi i środowiskowymi, wzmocnić swoje umiejętności komunikacyjne, rozumieć reakcje emocjonalne i angażować się we wspólne doświadczenia edukacyjne.

Podsumowując, chociaż istnieją przeszkody do pokonania, nie można ignorować potencjału gier we wzbogacaniu edukacji ekologicznej. Uznając wartość, jaką wnoszą do dobrowolnych doświadczeń edukacyjnych i rozważając zmiany w polityce, istnieje szansa na wzmocnienie edukacji ekologicznej i wychowanie pokolenia osób świadomych ekologicznie.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Zadanie 3: EduLARP i umiejętności 21 w.

Dążąc do dalszego ulepszania krajobrazu edukacyjnego, szczególną uwagę zwraca się obecnie na kluczową rolę odgrywania ról na żywo (LARP) w rozwijaniu szeregu umiejętności niezbędnych w życiu XXI wieku. Umiejętności te obejmują między innymi **krytyczne myślenie, elastyczność, wyobraźnię, rozwiązywanie problemów, kreatywny, destrukcyjny, innowacyjny umysł, odporność, medytację-uważność) i rozwój inteligencji emocjonalnej (samokontrola, empatia, samowiedza, zarządzanie emocjami)**. Co więcej, to transformacyjne podejście do edukacji rozszerza swój zasięg na dziedzinę rozwoju inteligencji emocjonalnej, w tym takie aspekty, jak samokontrola, empatia, samoświadomość i umiejętne zarządzanie emocjami. W miarę jak wyruszamy w podróż w celu kultywowania edukacji ekologicznej i rozwijania globalnej świadomości, znaczenie integracji LARP jako narzędzia pedagogicznego staje się coraz bardziej oczywiste.

Zadanie 3 poświęcone jest rozwinięciu tej **właśnie argumentacji, podkreślając głęboki wpływ EduLARP na rozwój tych kluczowych umiejętności miękkich**. Co ważne, podkreśla symbiotyczny związek między tymi umiejętnościami a działaniami i scenariuszami świadomymi ekologicznie, podkreślając ich kluczową rolę w kształtowaniu pokolenia świadomych i proaktywnych obywateli świata.

Kultywowanie i rozwijanie umiejętności poprzez Edu-LARP

Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) to wysoce skuteczna metodologia edukacyjna służąca kultywowaniu i rozwijaniu umiejętności u uczniów w każdym wieku. Dzięki takiemu podejściu uczestnicy są osadzeni w całkowicie realistycznych środowiskach, w których wcielają się w role i rozwiązują rzeczywiste lub syntetyczne



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

problemy. To osadzone, empiryczne środowisko zapewnia wiele możliwości rozwoju umiejętności w różnych obszarach (Hansen i Elbæk, 2019).

Zbadanie, w jaki sposób Edu-LARP odnosi się do rozwoju umiejętności.

Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) jest ściśle powiązany z rozwojem umiejętności poprzez wiele modalności, ponieważ zapewnia kontekst, w którym uczestnicy mogą badać, udawać i rozwiązywać rzeczywiste lub syntetyczne problemy. Oto kilka sposobów, w jakie Edu-LARP jest powiązany z rozwojem umiejętności (Hansen i Elbæk, 2019):

- **Umiejętności interpersonalne:** Podczas aktywności Edu-LARP uczestnicy wchodzą ze sobą w interakcje jako różne postacie i muszą się komunikować, współpracować i negocjować, aby rozwiązać problemy. Proces ten wzmacnia umiejętności komunikacyjne, dostrzeganie potrzeb innych i umiejętność radzenia sobie z konfliktem.
- **Kreatywne myślenie:** Edu-LARP zapewnia kreatywny kontekst, w którym uczestnicy muszą wykazać się pomysłowością w stawianiu czoła wyzwaniom i znajdowaniu rozwiązań. Poprzez interakcję z otoczeniem i tworzenie nowych alternatyw uczestnicy rozwijają swoje kreatywne myślenie i umiejętność rozwiązywania problemów.
- **Krytyczne myślenie:** Podczas doświadczenia Edu-LARP uczestnicy muszą analizować i oceniać informacje, przewidywać wpływ i wyniki oraz podejmować decyzje w oparciu o dostępne im informacje. Proces ten wzmacnia krytyczne myślenie i umiejętność radzenia sobie ze złożonymi sytuacjami.
- **Wydajność ról:** Edu-LARP wymaga od uczestników przyjęcia i odgrywania ról, często dając możliwość rozwijania samoświadomości i zrozumienia interakcji ról.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Dzięki tym mechanizmom Edu-LARP promuje rozwój umiejętności, które są niezbędne do skutecznego przystosowania się do współczesnego świata i sprostania wyzwaniom na poziomie osobistym, zawodowym i społecznym. W ten sposób Edu-LARP jest potężnym narzędziem przygotowującym uczniów do wymagań XXI wieku (Hansen i Elbæk, 2019).

Analiza różnych umiejętności, które można rozwinąć dzięki Edu-LARP

Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) oferuje bogaty wachlarz umiejętności, które można rozwijać poprzez udział w tego typu zajęciach. Poniżej znajduje się analiza różnych umiejętności, które są wzmacniane przez Edu-LARP (Mardell i in., 2023):

- **Komunikacja:** Uczestnicy uczą się komunikować ze sobą, wyrażać swoje pomysły i słuchać opinii innych postaci.
- **Współpraca:** Współpraca jest kluczem do rozwiązywania problemów i osiągania celów, zachęcając uczestników do wspólnej pracy i dzielenia się pomysłami.
- **Kreatywność:** Poprzez interakcję z otoczeniem i tworzenie nowych alternatyw uczestnicy rozwijają swoje kreatywne myślenie i zaradność.
- **Krytyczne myślenie:** Uczestnicy analizują i oceniają informacje, przewidują skutki i wyniki oraz podejmują decyzje w oparciu o dostępne im informacje.
- **Zarządzanie czasem:** Uczestnicy uczą się efektywnie zarządzać swoim czasem, aby osiągać swoje cele i stawiać czoła wyzwaniom.
- **Umiejętności społeczne:** Uczestnicy rozwijają umiejętności społeczne, takie jak rozumienie potrzeb innych i zarządzanie relacjami.
- **Analiza i krytyczne myślenie:** Uczestnicy rozwijają umiejętność analizowania i oceniania sytuacji, informacji i decyzji.

- **Zarządzanie stresem:** Stawianie czoła wyzwaniom i rozwiązywanie problemów w środowisku Edu-LARP pomaga rozwijać umiejętności radzenia sobie ze stresem i odporność.

Te umiejętności to tylko kilka z wielu, które można rozwinąć dzięki Edu-LARP. Każde działanie może koncentrować się na różnych umiejętnościach, w zależności od jego celów i charakteru poruszanego problemu (Mardell i in., 2023).

Zastosowania Edu-LARP w edukacji

Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) oferuje wiele zastosowań w dziedzinie edukacji, ponieważ zapewnia dynamiczne i angażujące środowisko do rozwoju umiejętności i uczenia się. Niektóre z głównych zastosowań Edu-LARP w edukacji obejmują (Paiva et al., 2005):

- **Ulepszanie uczenia się poprzez uczenie się przez doświadczenie:** Edu-LARP oferuje uczniom możliwość doświadczania lekcji poprzez praktyczne doświadczenia, dzięki czemu nauka jest bardziej wciągająca i pogłębia ich zrozumienie tematów.
- **Rozwój umiejętności:** Edu-LARP pomaga rozwijać szeroki zakres umiejętności, takich jak komunikacja, współpraca, kreatywne myślenie, krytyczne myślenie i zarządzanie czasem.
- **Świadomość społeczna:** Poprzez przyjmowanie ról i interakcję z innymi postaciami, uczniowie rozwijają świadomość społeczną i wrażliwość na kwestie kultury, równości i sprawiedliwości.
- **Wzmocnienie poczucia własnej wartości:** Poprzez przyjmowanie ról i rozwiązywanie problemów w różnych kontekstach uczniowie wzmocniają swoją samoocenę i rozwijają pewność siebie.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Rozwijanie krytycznego myślenia:** Edu-LARP promuje rozwój umiejętności krytycznego myślenia, ponieważ uczniowie analizują i oceniają informacje i sytuacje, z którymi się spotykają.
- **Wzmacnianie pracy zespołowej:** Edu-LARP promuje umiejętności pracy zespołowej i współpracy, ponieważ uczniowie muszą współpracować, aby osiągać cele i rozwiązywać problemy.

Aplikacje te pokazują, w jaki sposób Edu-LARP może być wykorzystany jako potężne narzędzie edukacyjne do rozwijania umiejętności i przygotowania uczniów do wymagań współczesnego świata (Paiva i in., 2005).

Wyzwania i perspektywy

Analiza wyzwań jakie pojawiają się przy wdrażaniu Edu-LARP

Zastosowanie Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) w edukacji niesie ze sobą szereg wyzwań, do których należy podejść z troską i zrozumieniem. Przeanalizujmy te wyzwania (Rumore, Schenk i Susskind, 2016):

- **Przygotowanie i organizacja:** Stworzenie i przeprowadzenie Edu-LARPa wymaga znacznego przygotowania i organizacji ze strony edukatorów. Należy stworzyć szczegółowe scenariusze, wybrać odpowiednie zegary, zapewnić dostępność wymaganych zasobów i przeszkolić nauczycieli w zakresie zarządzania działaniem.
- **Zarządzanie zachowaniem:** Zarządzanie zachowaniem uczniów podczas Edu-LARPa jest wyzwaniem. Ponieważ uczniowie są zaangażowani w dramatyczne środowisko, mogą pojawić się problemy behawioralne, które wymagają uwagi i umiejętności nauczyciela, aby skutecznie się nimi zająć.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Udział wszystkich studentów:** Wyzwaniem jest zapewnienie udziału wszystkich uczniów w Edu-LARPie. Niektórzy uczniowie mogą czuć się niepewnie lub nieswojo, przyjmując role, podczas gdy inni mogą być bardziej powściągliwi, jeśli chodzi o aktywne zaangażowanie.
- **Ocena:** Ocena wyników edukacyjnych i wartości edukacyjnej Edu-LARPów może być wyzwaniem. Tradycyjne metody ewaluacji mogą nie być odpowiednie do pomiaru efektów kształcenia w ramach działań Edu-LARP.
- **Wymagania czasowe i finansowe:** Wdrożenie Edu-LARP wymaga znacznych nakładów czasu i zasobów. Stworzenie i przeprowadzenie udanej działalności Edu-LARP może wymagać wielu godzin przygotowań oraz użycia różnych materiałów i sprzętu.

Chociaż te wyzwania istnieją, Edu-LARP pozostaje potężnym narzędziem edukacyjnym, które może zapewnić uczniom bogate, skuteczne i przyjemne doświadczenie edukacyjne (Rumore, Schenk i Susskind, 2016).

Perspektywy przyszłego rozwoju i wykorzystania Edu-LARP w edukacji

Dziedzina edukacji wciąż ewoluuje, a Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) ma szereg perspektyw na jego przyszły rozwój i wykorzystanie. Rozważmy niektóre z tych perspektyw (Lithoxoidou i in., 2017):

- **Włączenie do szkolnych programów nauczania:** Jedną z perspektyw jest włączenie Edu-LARP do programów szkolnych jako alternatywnej formy uczenia się. Może to zapewnić uczniom bogate doświadczenia edukacyjne oraz zwiększyć ich uczestnictwo i zrozumienie.
- **Rozwój aplikacji edukacyjnych:** Istnieje perspektywa rozwoju większej liczby aplikacji edukacyjnych opartych na Edu-LARP, zarówno do użytku w klasie, jak i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

do nauki online. Aplikacje te mogą obejmować szeroki zakres przedmiotów i poziomów edukacji.

- **Opracowywanie programów nauczania:** Nauczyciele mogą opracowywać programy edukacyjne oparte na Edu-LARP, które odpowiadają potrzebom i zainteresowaniom ich uczniów. Programy te mogą oferować spersonalizowane doświadczenia edukacyjne.
- **Zastosowanie w programach kształcenia zawodowego:** Edu-LARP może być również stosowany w programach kształcenia zawodowego w celu rozwijania umiejętności i przygotowania do świata pracy.
- **Szeroko zakrojone badania i rozwój:** Istnieje potrzeba szeroko zakrojonych badań i rozwoju w dziedzinie Edu-LARP, aby lepiej zrozumieć jego wpływ na uczenie się i rozwój uczniów.

Perspektywy te odzwierciedlają rosnące uznanie i akceptację Edu-LARP jako skutecznej i obiecującej metody szkoleniowej, która może przyczynić się do poprawy doświadczenia edukacyjnego i uczenia się (Lithoxoidou i in., 2017).

Wnioski

Badanie to pokazuje, że Edu-LARP (Educational Live Action Role-Playing) znacząco przyczynia się do kultywowania i rozwoju podstawowych umiejętności XXI wieku, takich jak komunikacja, współpraca, kreatywne myślenie, krytyczne myślenie i poczucie własnej wartości. Łącząc akcję na żywo z odgrywaniem ról, Edu-LARP tworzy angażujące doświadczenia edukacyjne, które usprawniają naukę i rozwój umiejętności. Pomimo wyzwań związanych z przygotowaniem, zarządzaniem zachowaniem i oceną, metodologia oferuje dynamiczne środowisko uczenia się, które jest zgodne z nowoczesnymi wymaganiami edukacyjnymi i sprzyja aktywnemu uczestnictwu i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

zadowoleniu uczniów. Przyszłość Edu-LARP obejmuje potencjalną integrację z programami nauczania, rozwój programów edukacyjnych oraz dalsze badania i innowacje w tej dziedzinie (Aura i in., 2023).



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Zadanie 4: Zalecenia polityczne i sugestie dotyczące adaptacji

Dążąc do rozwoju metodologii edukacyjnych, nasz wspólny wysiłek łączy konsorcjum partnerów zaangażowanych w integrację EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) z krajowymi programami nauczania. Każdy z partnerów wnosi unikalną wiedzę fachową, wspólnie formułując solidne zalecenia dla decydentów na szczeblu krajowym i regionalnym. Celem jest wspieranie jednolitego podejścia międzyprzedmiotowego w szkołach, wykorzystującego EduLARP jako narzędzie transformacyjne do kompleksowej edukacji klimatycznej (CCE). Finalizacja tego kluczowego kroku zostanie zaaranżowana przez naszego partnera koordynującego (AP).

Nasza nadrzędna strategia ma na celu przekazanie decydentom pozytywnym wpływu programu EduLARP, podkreślając jego znaczenie w krajowych programach nauczania i procedurach adaptacyjnych. Eksperti wchodzący w skład konsorcjum przedstawią konkretne działania i pomysły, skierowane w szczególności do decydentów, zarówno na szczeblu krajowym, jak i regionalnym. Co ważne, ten wspólny wysiłek podkreśla rolę Unii Europejskiej w propagowaniu znaczenia kompleksowej edukacji klimatycznej (CCE) w skali międzynarodowej.

Ten przełomowy dokument zostanie udostępniony w języku angielskim i językach wszystkich krajów partnerskich. Jego cel jest dwójaki: rozpowszechnianie i rzecznicstwo. Jako pierwszy w historii dokument tego rodzaju o międzynarodowym wpływie, służy podkreśleniu interdyscyplinarnego charakteru EduLARP. Chociaż główny nacisk kładziony jest na CCE, dokument ustanawia EduLARP jako elastyczną metodę, którą można dostosować do różnych kontekstów uczenia się, obiecując szersze zastosowania w edukacji.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Dlaczego EduLARP?

Esej bada znaczenie EduLARP w krajobrazie edukacyjnym, podkreślając jego kluczową rolę w kompleksowej edukacji klimatycznej. Dzięki angażującym działaniom EduLARP uczniowie nie tylko efektywniej przyswajają informacje, ale także rozwijają głębokie zrozumienie złożonych tematów. Możliwość dostosowania metodologii do zróżnicowanych programów nauczania sprawia, że jest ona cennym uzupełnieniem nowoczesnych praktyk edukacyjnych.

Wpływ i przenoszenie:

Przewidywanym efektem tego wspólnego wysiłku jest zainicjowanie dialogu z decydentami i interesariuszami z sektora edukacji, otwierając drogę do włączenia EduLARP do CCE, a następnie wprowadzenia go do krajowych programów nauczania. Esej ma na celu zapewnienie decydentom i nauczycielom jasnego zrozumienia znaczenia EduLARP, podkreślając, w jaki sposób nauka przez zabawę poprawia zrozumienie uczniów i ułatwia bezproblemową integrację z istniejącymi programami nauczania.

Nasza strategia zakłada nie tylko decydentów, nauczycieli i interesariuszy z sektora edukacji, ale także szersze wdrożenie. Zachęca nauczycieli do korzystania z metodologii EduLARP, wspierając współpracę z innymi ekspertami EduLARP. Uniwersalność tego podejścia zapewnia łatwe przenoszenie go do różnych kontekstów krajowych, proponując zastosowania w różnych dziedzinach wykraczających poza zmiany klimatyczne. Ten wspólny wysiłek ma na celu zapoczątkowanie transformacyjnej zmiany w edukacji, kładąc podwaliny pod innowacyjne i angażujące podejście do kompleksowej edukacji klimatycznej.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Solidne zalecenia dotyczące poziomu polityki (część 1: Decydenci polityczni)

Niniejszy rozdział zagłębia się w zawiłą sieć kształtowania polityki edukacyjnej, mając na celu przeanalizowanie roli i wpływu kluczowych decydentów w różnych kategoriach. Dążąc do zrozumienia dynamiki, która kształtuje krajobraz edukacyjny, skupiamy się na **sześciu głównych kategoriach** osób mających wpływ na politykę w każdym kraju partnerskim. Te wpływowe postacie odgrywają kluczową rolę w tworzeniu, wdrażaniu i kształtowaniu polityki edukacyjnej, która rezonuje na różnych poziomach systemu.

Urzednicy rządu federalnego:

- **Minister Edukacji:** Kluczowa postać na szczeblu krajowym, odpowiedzialna za formułowanie i wdrażanie polityki edukacyjnej mającej wpływ na cały kraj.

Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej:

- **Minister edukacji na poziomie prowincji:** W strukturach federalnych prowincje lub stany często mają własnych ministrów edukacji, którzy mają wpływ na regionalne priorytety edukacyjne.

Urzednicy Lokalnego Okręgu Szkolnego:

- **Członkowie Rady Szkolnej:** Wybrane lub mianowane osoby zasiadające w lokalnych radach szkolnych. Ich decyzje ustalają zasady na poziomie dystryktu, bezpośrednio wpływając na szkoły w ich jurysdykcji.

Organizacje międzynarodowe:

- **Organizacja Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury (UNESCO):** Globalny podmiot kształtujący politykę edukacyjną i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wspierający międzynarodową współpracę w dziedzinie edukacji. Badamy, w jaki sposób globalne inicjatywy UNESCO wpływają na krajowe ramy edukacyjne.

Organizacje pozarządowe (NGO):

- Różne organizacje pozarządowe zaangażowały się w rzecznictwo edukacyjne i reformy. Badamy rolę tych podmiotów zewnętrznych w wpływaniu na politykę edukacyjną na różnych poziomach.

Naukowcy akademicki i think tanki:

- Eksperti ze środowisk akademickich i think tanków wnoszący wkład w dyskurs edukacyjny. Analizujemy, w jaki sposób badania i wkład intelektualny wpływają na decyzje i kierunki polityki.

Poruszając się po tych kategoriach, naszym celem jest rozwikłanie charakterystycznego wkładu i wpływu każdego z czynników wpływających na politykę. Poprzez kompleksowe analizy staramy się zrozumieć niuanse ich ról, zakres ich wpływu i implikacje ich decyzji dla systemu edukacyjnego. Eksploracja ta wykracza poza zwykłą identyfikację, mając na celu odkrycie zawitych wzajemnych oddziaływań czynników, które kształtują politykę kształtującą naszą edukacyjną przyszłość.

Rzucając światło na te wpływowe postacie, rozdział ten służy jako podstawa do dalszych dyskusji na temat tego, w jaki sposób EduLARP może dostosować się do decyzji podejmowanych przez te kluczowe osoby mające wpływ na politykę i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

potencjalnie wpływać na nie. Poprzez te badania dążymy do stworzenia mapy drogowej strategicznej integracji EduLARP z szerszą polityką edukacyjną każdego kraju partnerskiego, wspierając bardziej holistyczne i dynamiczne podejście do uczenia się.

Estonia

Urzednicy rządu federalnego

- **Ministerstwo Edukacji i Badań Naukowych (Haridus- ja Teadusministeerium):** Jest to główny organ rządowy odpowiedzialny za formułowanie i wdrażanie polityki edukacyjnej w Estonii. Na czele tego resortu stoi Minister Edukacji i Badań Naukowych, który odgrywa znaczącą rolę w kształtowaniu polityki edukacyjnej.
- **Estońska Rada ds. Edukacji i Młodzieży (Haridus- ja Noorteamet) :** Rada ta podlega Ministerstwu Edukacji i Badań Naukowych i jest odpowiedzialna za praktyczne wdrażanie polityki edukacyjnej. Nadzoruje różne aspekty edukacji, w tym opracowywanie programów nauczania, szkolenia nauczycieli i usługi wsparcia edukacyjnego.
- **Rada ds. Polityki Edukacyjnej (Hariduspoliitika Nõukoda) :** Rada ta doradza Ministerstwu Edukacji i Badań Naukowych w sprawach polityki edukacyjnej. W jej skład wchodzi przedstawiciele różnych zainteresowanych stron w sektorze edukacji, takich jak związki zawodowe nauczycieli, administratorzy szkół i eksperci akademicy.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej

W Estonii zarzadzanie edukacja odbywa sie przede wszystkim na poziomie krajowym, a Ministerstwo Edukacji i Badan Naukowych nadzoruje polityke i programy edukacyjne. W związku z tym nie ma stanowych ani prowincjonalnych urzedników ds. edukacji. Chociaz Estonia jest administracyjnie podzielona na gminy, samorzady te sa odpowiedzialne za zarzadzanie niektórymi aspektami edukacji, w szczegolności edukacje podstawowa (klasy 1-9) i edukacje przedszkolna, oraz za ich finansowanie. Jednak ostateczna wladza i wladza decyzyjna w zakresie polityki edukacyjnej i przepisow nalezą do rządu krajowego.

Urzednicy lokalnego okregu szkolnego

- **Samorzady lokalne (gminy):** Samorzady lokalne w Estonii odgrywaja znaczącą role w ksztaltowaniu polityki edukacyjnej, w szczegolności w zarzadzaniu i finansowaniu edukacji podstawowej (klasy 1-9) i edukacji przedszkolnej. Mają uprawnienia do zakladania i utrzymywania szkół, przydzielania zasobów i wdrazania lokalnych inicjatyw edukacyjnych.
- **Rady szkolne lub komitety szkolne:** Wiele szkół ma własne organy zarzadzajace skladajace sie z rodzicow, nauczycieli, członków spoleczności, a czasem uczniow. Te rady lub komitety czesto mają wladze nad takimi sprawami, jak budzetowanie, zatrudnianie personelu, ustalanie zasad i ksztaltowanie kierunku programow edukacyjnych szkoły.
- **Dyrektorzy i administratorzy szkół:** Dyrektorzy i inni administratorzy szkół to lokalni liderzy, którzy mają znaczący wpływ na codzienną dzialalnosc i priorytety edukacyjne swoich szkół. Ścisle wspópracują z nauczycielami, personelem, rodzicami i uczniami, aby zapewnić efektywne środowisko nauczania i uczenia sie.

- **Stowarzyszenia rodziców i nauczycieli (PTA)** lub organizacje rodziców i nauczycieli (PTO): PTA lub PTO to organizacje oddolne składające się z rodziców, nauczycieli, a czasem członków społeczności. Opowiadają się za interesami uczniów i rodzin na poziomie lokalnym, często angażując się w takie działania, jak zbieranie funduszy, organizowanie wydarzeń i wnoszenie wkładu w politykę i inicjatywy szkolne.
- **Miejskie wydziały lub biura edukacji:** W ramach struktur samorządu lokalnego często istnieją wydziały lub biura zajmujące się nadzorowaniem edukacji w swoich gminach. Działy te mogą być odpowiedzialne za zarządzanie budżetami, koordynację usług, wdrażanie lokalnych inicjatyw edukacyjnych oraz współpracę ze szkołami i innymi interesariuszami.
- **Lokalne organizacje społeczne i non-profit:** Różne organizacje społeczne i non-profit mogą być również zaangażowane w tworzenie polityki edukacyjnej i rzecznictwo na poziomie lokalnym. Organizacje te często koncentrują się na konkretnych kwestiach edukacyjnych, takich jak umiejętność czytania i pisanie, wzbogacanie zajęć pozalekcyjnych lub wsparcie dla zmarginalizowanych grup uczniów.

Organizacje międzynarodowe

- **Organizacja Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury (UNESCO):** UNESCO odgrywa globalną rolę w kształtowaniu polityki edukacyjnej i promowaniu współpracy międzynarodowej w dziedzinie edukacji.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Unia Europejska (UE):** Estonia jest państwem członkowskim Unii Europejskiej, a dyrektywy i polityki UE często wpływają na edukację w Estonii. Poprzez unijne programy finansowania i udział w różnych inicjatywach edukacyjnych Estonia dostosowuje swoją politykę edukacyjną do standardów i celów UE.
- **Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD):** Estonia uczestniczy w Programie Międzynarodowej Oceny Umiejętności Uczniów (PISA) OECD, który ocenia umiejętności i wiedzę 15-letnich uczniów w zakresie czytania, matematyki i nauk przyrodniczych. Wyniki badań PISA często stanowią podstawę polityki edukacyjnej i reform edukacyjnych w Estonii.
- **Organizacja Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury (UNESCO):** Estonia współpracuje z UNESCO w zakresie różnych inicjatyw związanych z edukacją, w tym promowania włączającej i sprawiedliwej edukacji wysokiej jakości, wspierania programów szkoleniowych dla nauczycieli oraz ochrony dziedzictwa kulturowego w edukacji.
- **Rada Europy:** Estonia jest państwem członkowskim Rady Europy i uczestniczy w jej inicjatywach edukacyjnych, takich jak Europejska Konwencja Kulturalna i Europejskie Portfolio Językowe. Zalecenia i wytyczne Rady Europy często wpływają na politykę edukacyjną związaną z nauką języków, różnorodnością kulturową i edukacją o prawach człowieka.
- **Nordycka Rada Ministrów:** Estonia współpracuje z krajami nordyckimi za pośrednictwem Nordyckiej Rady Ministrów przy różnych projektach i programach edukacyjnych. Udział Estonii w inicjatywach współpracy nordycko-bałtyckiej przyczynia się do wymiany najlepszych praktyk i pomysłów w zakresie kształtowania polityki edukacyjnej.
- **Międzynarodowy Fundusz Walutowy (MFW) i Bank Światowy:** Estonia otrzymała wsparcie od międzynarodowych instytucji finansowych, takich jak MFW i Bank

Światowy, na reformy edukacji i inwestycje w rozwój kapitału ludzkiego. Organizacje te mogą udzielać porad politycznych i pomocy technicznej w celu poprawy jakości i skuteczności kształcenia.

Organizacje pozarządowe (NGO)

- **Estoński Związek Nauczycieli (Eesti Haridustöötajate Liit):** Estoński Związek Nauczycieli reprezentuje nauczycieli w całym kraju i działa na rzecz ich interesów i praw zawodowych. Zapewnia możliwości rozwoju zawodowego, prowadzi badania na tematy związane z edukacją i uczestniczy w dyskusjach politycznych mających na celu poprawę jakości edukacji w Estonii.
- **Innove:** Innove to organizacja, która wspiera wdrażanie reform edukacyjnych w Estonii. Współpracuje ze szkołami, nauczycielami i decydentami w celu opracowania innowacyjnych praktyk nauczania, poprawy przywództwa w szkołach i poprawy ogólnej jakości edukacji. Innove zarządza również różnymi krajowymi programami i inicjatywami edukacyjnymi.
- **Praxis Center for Policy Studies (Praxis Keskpunkt):** Praxis to think tank, który prowadzi badania i dostarcza analizy polityczne w szerokim zakresie zagadnień społecznych i gospodarczych, w tym edukacji. Prowadzi badania nad polityką edukacyjną, ocenia jej wpływ i przedstawia zalecenia dla decydentów w celu poprawy wyników edukacyjnych w Estonii.
- **Estońskie Stowarzyszenie Dyrektorów Szkół (Eesti Koolijuhtide Ühendus):** Estońskie Stowarzyszenie Dyrektorów Szkół reprezentuje dyrektorów i administratorów szkół oraz opowiada się za ich interesami w dyskusjach na temat polityki edukacyjnej. Zapewnia szkolenia z zakresu przywództwa, dzieli się najlepszymi praktykami



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wśród dyrektorów szkół i współpracuje z decydentami w celu sprostania wyzwaniom stojącym przed szkołami.

- **Estońskie Stowarzyszenie Edukacji i Badań Naukowych (Eesti Haridusteaduste Liit):** Stowarzyszenie to zrzesza badaczy, pedagogów i innych specjalistów w dziedzinie edukacji. Promuje praktyki edukacyjne oparte na badaniach, organizuje konferencje i seminaria oraz opowiada się za polityką opartą na dowodach w celu poprawy edukacji w Estonii.
- **Estońska Rada Młodzieży (Eesti Noorteühenduste Liit):** Estońska Rada Młodzieży reprezentuje interesy młodych ludzi i dba o to, aby ich głos był słyszalny w dyskusjach na temat polityki edukacyjnej. Opowiada się za polityką edukacyjną przyjazną młodzieży, zapewnia inicjatywy i projekty prowadzone przez młodzież oraz promuje zaangażowanie obywatelskie wśród młodych ludzi.

W Estonii istnieje już wiele organizacji pozarządowych, które promują edukację. Są to:

- **Organizacja pozarządowa Mondo** <https://mondo.org.ee/>: Mondo to estońska organizacja, która łagodzi globalne nierówności. Mają różne szkolenia dla nauczycieli i dobre biblioteki materiałów. W Estonii, aby dotrzeć do zainteresowanej grupy docelowej i stworzyć scenariusze lekcji, które zawierają gry fabularne. Mondo to estońska organizacja, która łagodzi globalne nierówności.
- **Estoński Zielony Ruch** <https://roheline.ee/> : Estoński Zielony Ruch jest organizacją non-profit zajmującą się ochroną środowiska, której celem jest poprawa sytuacji estońskiego środowiska i skierowanie naszego społeczeństwa na zielony, zrównoważony sposób myślenia. Mogą być pomocne przy opracowywaniu scenariuszy.
- **Organizacja pozarządowa Karu Klubi** <https://karuklubi.ee/> : Prowadzą szkolenia,



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

warsztaty i gry. Mogą być pomocne w opracowywaniu scenariuszy, a także we wprowadzaniu idei edularp dla szkół publicznych i szkolnych.

- **Organizacja pozarządowa Mõõgavennad:** Organizują szkolenia, warsztaty i gry. Mogą być pomocne w opracowywaniu scenariuszy, a także we wprowadzaniu idei edularp dla szkół publicznych i szkolnych.
- **Reval Regnum MTÜ:** Larpiklubi Reginleif z Tartu Grupa hobbystyczna epoki wikingów Odgrywanie ról w prawdziwym życiu Walka na miękkie miecze Łucznictwo Kowalstwo Starożytne rzemiosła Historia. Mogą być pomocne w opracowywaniu scenariuszy, a także we wprowadzaniu idei edularp dla szkół publicznych i szkolnych.
- **Starożytne centrum czasu w Tartu** <https://muinaskeskus.ee/> , eistulfarnir@gmail.com : Prowadzą szkolenia, warsztaty i gry. Mogą być pomocne w opracowywaniu scenariuszy, a także we wprowadzaniu idei edularp dla szkół publicznych i szkolnych.
- **Edmus**, <https://www.edumus.ee/> : Organizacja pozarządowa wzbogaca i ulepsza edukację szkolną w Estonii i innych krajach. Tylko dzięki współpracy możemy sprawić, że edukacja będzie jeszcze bardziej zróżnicowana i znacząca zarówno dla uczniów, jak i nauczycieli. Łączenie specjalistów z różnych dziedzin ze szkołami i wspieranie ich w nauczaniu na wszelkie sposoby. Maria Rahamäg, założycielka i dyrektor generalna, maria@edumus.org - Dzięki różnym sieciom szkół można organizować szkolenia edukacyjne i prezentacje materiałów.

Naukowcy akademicy i think tanki



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Uniwersytety i instytucje badawcze:** Instytucje szkolnictwa wyższego i organizacje badawcze w Estonii wnoszą wkład w kształtowanie polityki edukacyjnej poprzez badania, wiedzę akademicką i współpracę z agencjami rządowymi. Dostarczają one cennych spostrzeżeń i zaleceń na potrzeby kształtowania polityki i reform edukacyjnych.
- **Instytut Edukacji (Hariduse Instituut) na Uniwersytecie w Tallinie:** Instytut Edukacji prowadzi badania nad polityką, praktykami i reformami edukacyjnymi w Estonii. Współpracuje z partnerami krajowymi i międzynarodowymi w celu sprostania kluczowym wyzwaniom w edukacji, oferuje programy rozwoju zawodowego dla nauczycieli i zapewnia wiedzę specjalistyczną decydentom.
- **Centrum Technologii Edukacyjnych (Haridustehnoloogia keskus):** Centrum Technologii Edukacyjnych koncentruje się na integracji technologii w edukacji i zapewnia szkolenia, zasoby i wsparcie dla nauczycieli w celu poprawy nauczania i uczenia się za pomocą narzędzi i platform cyfrowych.
- **Estoński Instytut Badań Edukacyjnych (Eesti Hariduse Uurimise Instituut):** Ten instytut badawczy prowadzi badania nad różnymi aspektami edukacji, w tym opracowywaniem programów nauczania, oceną, szkoleniem nauczycieli i równością edukacyjną. Zawiera on oparte na dowodach zalecenia dla decydentów i praktyków w celu poprawy jakości i skuteczności edukacji w Estonii.
- **Praxis Center for Policy Studies (Praxis Keskpunkt):** Praxis to multidyscyplinarny think tank, który prowadzi badania i dostarcza analizy polityczne dotyczące kwestii społecznych i gospodarczych, w tym edukacji. Prowadzi badania nad polityką edukacyjną, ocenia jej wpływ i przedstawia zalecenia dla decydentów w celu sprostania wyzwaniom i promowania reform w edukacji.

- **Centrum Innowacji Edukacyjnych (Haridusuuenduse Keskus):** Centrum Innowacji Edukacyjnych działa na rzecz promowania innowacyjnych praktyk nauczania i uczenia się w estońskich szkołach. Zapewnia szkolenia i wsparcie dla nauczycieli, opracowuje zasoby i materiały edukacyjne oraz ułatwia współpracę między szkołami w celu wspierania innowacji i doskonałości w edukacji.
- **Estońska Rada ds. Badań Naukowych (Eesti Teadusagentuur):** Estońska Rada ds. Badań Naukowych finansuje i koordynuje projekty badawcze w różnych dziedzinach, w tym w dziedzinie edukacji. Wspiera naukowców akademickich i instytucje w prowadzeniu badań nad kwestiami edukacyjnymi, rozpowszechnianiu wyników badań i przyczynianiu się do kształtowania polityki edukacyjnej opartej na dowodach.
- **Centrum Edukacji Włączającej i Włączającej:** Centrum to promuje, że integracja jest sposobem myślenia, światopoglądem i postawą wobec życia. Centrum Edukacji Włączającej jest partnerem do współpracy z placówkami edukacyjnymi. Oferują szkolenia i konsultacje od praktyków do praktyków. Możliwa współpraca to różne szkolenia edularp i prezentacje materiałów, współtworzenie i organizacja.
- **Młodzi ludzie do szkoły, <https://www.nooredkooli.ee/> :** Młodzi ludzie do szkoły to dwuletni program rozwojowy, który przyciąga do szkół zmotywowanych ludzi z innych środowisk. W ciągu dwóch lat uczestnicy przechodzą kompleksowe szkolenie i otrzymują wszechstronne wsparcie, aby przyczynić się do tego, aby każde dziecko w Estonii otrzymało bardzo dobre wykształcenie.

Decydenci polityczni na szczeblu lokalnym

Aby w większym stopniu włączyć edularp do zajęć w klasie, należy nawiązać współpracę z sieciami, do których należą estońskie szkoły. Na przykład metoda edularp



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wspiera cele nauczania, które są ważne również dla następnego programu. **Dzięki różnym sieciom szkół można organizować szkolenia edukacyjne i prezentacje materiałów.**

- **Program Estońskiej Zielonej Szkoły:**

<https://keskkonnaharidus.ee/et/vorgustik/roheline-kool> Program "Zielona Szkoła" wprowadza zrównoważony ekologicznie sposób myślenia do codziennej działalności szkoły i pomaga go realizować w sposób systematyczny i kompleksowy. Przyczynia się to do kształtowania ludzi odpowiedzialnych, przyjaznych środowisku i ceniących. Zaangażowani są wszyscy – przedszkolaki, uczniowie, nauczyciele, pracownicy szkoły, a nawet rodzice.

- **Sieć Szkół Stowarzyszonych UNESCO (ASPnet):**

<https://www.unesco.org/en/aspnet> - Poprzez konkretne działania szkoły członkowskie promują ideały UNESCO, ceniąc prawa i godność, równość płci, postęp społeczny, wolność, sprawiedliwość i demokrację, poszanowanie różnorodności i solidarność międzynarodową. Sieć działa na poziomie międzynarodowym i krajowym, kierując się trzema jasnymi priorytetami: edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju, edukacja obywatelska na świecie oraz uczenie się o kulturze i dziedzictwie.

- **Sieć szkół wielokulturowych:**

<https://www.britishcouncil.ee/programmid/haridusprojektid/mitmekultuuriliste-koolide-vorgustik> - Pracami sieci szkół wielokulturowych kieruje Centrum Etyki Uniwersytetu w Tartu, a celem sieci jest pomoc szkołom rosyjskojęzycznym w Estonii w rozwijaniu wzajemnej współpracy oraz wyposażenie dyrekcji szkoły i nauczycieli w umiejętności potrzebne do analizy wartości szkoły, umiejętności i kompetencje.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Sieć Estońskich Szkół Kosmicznych:** <https://kosmosekoolid.ee/mentorid-toetajad/> - Sieć Szkół Kosmicznych jest stowarzyszeniem edukacji i nauki obywatelskiej, którego członkowie pracują w edukacji, nauce i biznesie, aby zapewnić, że nauki przyrodnicze oraz dziedziny kosmosu i aeronautyki znajdują kompetentne i odpowiedzialne potomstwo. Planując działania edukacyjne, bierze się pod uwagę, że tworzone wyniki badań mogą być potencjalnie lub bezpośrednio wykorzystane jako wkład w podejmowanie decyzji na rzecz bogatego środowiska życia i dobrobytu społeczeństwa.
- **Program GLOBE:** <https://www.globe.ee/> Program GLOBE (Global Learning and Observations to Benefit the Environment) to międzynarodowy program naukowo-edukacyjny, który koncentruje się na promowaniu wiedzy naukowej i budowaniu więzi między ludźmi pasjonatami środowiska.
- **Sieć szkół przedsiębiorczości** <https://evkool.ee/>: Szkoła przedsiębiorczości to znak jakości nowoczesnej edukacji, który jest zbiorczą nazwą ekscytującej i włączającej metodologii uczenia się, a także programem edukacyjnym, który wprowadza bardziej niezależną i przedsiębiorczą postawę do szkół i przedszkoli, rozwija zdolność podejmowania decyzji u dzieci i pobudza chęć do działania.

Aby uwzględnić różne stowarzyszenia nauczycieli, takie jak:

- **Estońskie Towarzystwo Nauczycieli Historii i Społeczeństwa**
<https://www.eays.edu.ee/>
- **Estońskie Stowarzyszenie Nauczycieli Społecznych**
<https://yhiskonnaopetajad.wordpress.com/>,



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- Estońskie **Stowarzyszenie Nauczycieli Przedmiotów Ścisłych**
<https://loodusaineteliit.wordpress.com/>
- Integracja i współpraca z terapeutą gier, **Estońskim Stowarzyszeniem Terapeutów Zabaw** <https://manguterapeudid.ee>

Szwecja

Urzednicy rządu federalnego

- **Minister Edukacji:** Ministerstwo Edukacji jest odpowiedzialne za politykę edukacyjną i badawczą rządu. Zajmuje się takimi kwestiami, jak wyniki w szkole, warunki pracy nauczycieli i finansowanie uczniów. W Szwecji system szkolnictwa jest regulowany przez szereg przepisów ustawowych i wykonawczych, które zapewniają wysokiej jakości edukację i prawa uczniów. Według mojej ostatniej aktualizacji wiedzy w styczniu 2022 r.
- **Ustawa o edukacji (Skollagen):** Ustawa o edukacji, znana również jako "Skollagen" w języku szwedzkim, jest podstawowym prawem regulującym edukację w Szwecji. Obejmuje różne aspekty, w tym organizację i funkcjonowanie szkół, prawa i obowiązki uczniów i opiekunów, wymagania programowe oraz obowiązki organizatorów szkół.

Wpływ: Wszystkie szkoły muszą przestrzegać ustawy.

- Szwedzka Narodowa Agencja Edukacji jest organem administracyjnym odpowiedzialnym za zarządzanie i wspieranie szwedzkiej edukacji przedszkolnej, szkolnej i dorosłych. Pracują nad tym, aby wszystkie dzieci i uczniowie otrzymywali równą i dobrej jakości edukację w bezpiecznym środowisku.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Wpływ: Podjęcie decyzji i stworzenie krajowego programu nauczania

Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej

- **Rada Szkolna Västerås:** Rada Szkoły Podstawowej Västerås jest odpowiedzialna za klasę przedszkolną, szkołę podstawową, przystosowaną szkołę podstawową i centrum rekreacyjne. Rada uczestniczy również w planowaniu społeczności, które ma wpływ na dzieci i młodzież.

Wpływ: najważniejszy możliwy punkt wyjścia do wdrożenia GEL z argumentacją z powyższych aktów i programów nauczania.

- **Länsstyrelsen:** Zarząd powiatu ma wiele zadań. Wszystko, od bycia organem wyborczym po koordynację regionalnej gotowości na wypadek kryzysu. Zajmujemy się również kwestiami związanymi ze środowiskiem, przyrodą, biznesem, rozwojem społecznym, dobrostanem zwierząt, równością płci, integracją, transportem, infrastrukturą i mieszkalnictwem itp.

Wpływ: Praca na rzecz środowiska lokalnego, które może dać argumenty do wdrożenia GEL

Urzednicy lokalnego okręgu szkolnego

- **Dyrektor szkoły i członkowie zarządu:** Wszystkie szkoły są zarządzane przez dyrektora. Dyrektor działa pod nadzorem wójta, kuratora oświaty i postępuje zgodnie z wytycznymi lokalnymi i krajowymi. Dyrektor jest odpowiedzialny za działalność szkoły i pracę nauczycieli. W Szwecji istnieją również szkoły



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

niezależne, w których dyrektorem może być ktoś inny niż gmina, np. organizacja lub rada. W niezależnej szkole jest czasem więcej okazji do prowadzenia zajęć, które są bardziej tematyczne lub wyjątkowo ukierunkowane. Jednak wszystkie szkoły, zarówno miejskie, jak i niezależne, muszą przestrzegać programu nauczania i ustawy o edukacji, o których decyduje rząd.

Organizacje pozarządowe (NGO)

- **Naturskyddsföreningen:** Szwedzkie Towarzystwo Ochrony Przyrody jest bezpartyjną szwedzką organizacją ekologiczną non-profit. Jest to największe i najstarsze stowarzyszenie ekologiczne w Szwecji, z 24 oddziałami okręgowymi i 270 jednostkami gminnymi. W 2019 roku liczyła 230 000 członków.

Wpływ: Twórcy opinii

- **Fältbiologerna:** Fältbiologerna to największa w Szwecji organizacja non-profit zrzeszająca dzieci i młodzież zainteresowane przyrodą i środowiskiem. Odkrywaj przyrodę z biologami terenowymi!
- **WWF - World Wide Fund for Nature:** Działa na rzecz przyszłości, w której ludzie żyją w harmonii z naturą. Walczymy o ochronę najbardziej zagrożonych i unikalnych gatunków i siedlisk na naszej planecie oraz o to, aby ludzkość sprawiedliwie rozdzielała zasoby Ziemi i wykorzystywała je w sposób zrównoważony.

Na tej stronie: <https://www.wwf.se/utbildning/> prezentują Edukacja zawiera fakty i inspiracje dla tych, którzy chcą dowiedzieć się więcej, a także metody i narzędzia do pracy ze zrównoważonym rozwojem. Strona skierowana jest zarówno do młodzieży, jak i nauczycieli przedszkoli, szkół podstawowych i średnich.

- **Sida:** Szwedzka Agencja Międzynarodowej Współpracy na rzecz Rozwoju jest agencją rządową szwedzkiego Ministerstwa Spraw Zagranicznych. Sida jest odpowiedzialna za organizację większości oficjalnej pomocy rozwojowej Szwecji dla krajów rozwijających się. Sida bierze również udział w opracowywaniu materiałów edukacyjnych dla szkół.

Naukowcy akademicy i think tanki

- **Naturvårdsverket:** Działania Agencji Ochrony Środowiska opierają się na najlepszej dostępnej wiedzy, a wyniki badań stanowią ważną podstawę do prowadzenia prac na rzecz ochrony środowiska. Szwedzka Agencja Ochrony Środowiska finansuje badania, które odzwierciedlają wyzwania stojące przed społeczeństwem w dziedzinie środowiska i dzikiej przyrody. Program badawczy "Vindval" jest wynikiem współpracy między Szwedzką Agencją Energetyczną a Szwedzką Agencją Ochrony Środowiska. <https://globalutmaning.se/>. Działamy na rzecz zrównoważonego rozwoju w aspekcie klimatycznym, gospodarczym i społecznym. Pracujemy nad znalezieniem długoterminowych rozwiązań dla wyzwań we wszystkich obszarach. Tworzymy platformy współpracy pomiędzy naukowcami, biznesem, społeczeństwem obywatelskim, administracją i polityką. Z nami jako węzłem wymieniane są informacje i doświadczenia, które prowadzą

do propozycji politycznych. To z kolei prowadzi nas wszystkich w kierunku bardziej zrównoważonego społeczeństwa

- **SMB:** W SMB możesz przeczytać najbardziej aktualne wiadomości dotyczące środowiska i klimatu. Nasi autorzy są zaangażowani, kompetentni i zmotywowani do poruszania kwestii środowiskowych w szwedzkiej debacie. Uczestniczymy w debatach i seminariach, moderujemy i wykładamy. SMB jest stowarzyszeniem non-profit i jest całkowicie niezależne. (<https://supermiljobloggen.se/nyheter/tankesmedjan-som-fordrojer-sveriges-klimatomstallning/>.)
- **Instytut Środowiska i Zdrowia Publicznego:** Instytut Środowiska i Zdrowia Publicznego (<https://ephi.se/publikationer-miljo/>) jest innowacyjnym think tankiem, który zajmuje się zagrożeniami środowiskowymi i zdrowotnymi naszych czasów. Kiedy inni zwracają się do polityków o rozwiązania, my szukamy odpowiedzi wśród inżynierów i przedsiębiorców. Niektóre z naszych prac są prezentowane w raportach, esejach i dokumentach informacyjnych obejmujących aktualne tematy. Tutaj możesz wziąć udział we wszystkich publikacjach.

Polska

Urzednicy rzadu federalnego

- **Minister Edukacji Narodowej (Minister Edukacji Narodowej):** W Polsce Minister Edukacji jest kluczowym urzednikiem rzadu odpowiedzialnym za ustalanie polityki edukacyjnej na poziomie krajowym. <https://www.gov.pl/web/edukacja>

Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej

- **Wydział Oświaty na szczeblu wojewódzkim, powiatowym, gminnym:** Naczelnik Wydziału Oświaty czy Burmistrz do spraw Oświaty jest odpowiedzialny za koordynację polityki i programów edukacyjnych w poszczególnych regionach, dostosowując je do priorytetów krajowych przy jednoczesnym zaspokajaniu potrzeb lokalnych.
- **Kuratoria Oświaty:** Kuratoria Oświaty w Polsce odgrywają znaczącą rolę w nadzorze nad systemem edukacji na poziomie regionalnym. Kuratoria Oświaty pełnią rolę nadzorczą, wspierającą i koordynującą system oświaty na poziomie regionalnym, zapewniając przestrzeganie prawa i utrzymując wysokie standardy nauczania i wychowania. Strona internetowa Kuratorium Oświaty, które jest odpowiedzialne za wszystkie szkoły w województwie – Lublinie, gdzie mieszkamy i pracujemy, jest <https://kuratorium.lublin.pl/>

Urzednicy lokalnego okregu szkolnego

- **Członkowie Rady Miasta, Powiatu, Gminy** W Polsce lokalne okręgi szkolne są zarządzane przez władze lokalne, takie jak gminy lub powiaty. Chociaż nie ma



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

tradycyjnych rad szkolnych, jak w niektórych innych krajach, lokalne polityki edukacyjne mogą być ustalane przez przedstawicieli tych władz lokalnych lub rad edukacyjnych. W Polsce istotną rolę odgrywa Urząd Miasta, Powiat lub Urząd Gminy jako organ nadzorczy nad szkołami i placówkami oświatowymi podlegającymi jego jurysdykcji. Podsumowując, Urząd Miasta, Powiat lub Urząd Gminy odgrywa znaczącą rolę w zarządzaniu i nadzorowaniu systemu oświaty w ramach swojej jurysdykcji, zapewniając odpowiednie warunki do nauki i wspierając rozwój lokalnego systemu edukacji. Strona internetowa Urzędu Miejskiego w Mełgiewie znajduje się <https://melgiew.pl/>

Organizacje międzynarodowe

Na edukację w Polsce wpływa kilka organizacji międzynarodowych poprzez różne formy współpracy, inicjatywy i programy. Oto kilka z nich:

- **Unia Europejska (UE):** Polska jest członkiem Unii Europejskiej, a wiele polityk i inicjatyw edukacyjnych jest koordynowanych zgodnie z wytycznymi i programami UE. Fundusze strukturalne UE oraz programy edukacyjne, takie jak Erasmus+ czy programy ramowe na rzecz badań i innowacji, wspierają rozwój edukacji w Polsce poprzez finansowanie projektów, wymiany studentów i nauczycieli oraz promocję innowacyjnych praktyk.
- **Organizacja Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury (UNESCO):** UNESCO działa na rzecz promowania edukacji jako podstawowego prawa człowieka i wspierania rozwoju systemów edukacyjnych na całym świecie. Polska współpracuje z UNESCO w zakresie polityki edukacyjnej, ochrony dziedzictwa kulturowego i promocji wartości edukacyjnych.

- **Organizacja Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (OECD):** OECD prowadzi badania, analizy i porównania systemów edukacji na świecie, w tym w Polsce. Raporty i zalecenia OECD są często wykorzystywane przez rządy i instytucje edukacyjne do ulepszania polityki i praktyk edukacyjnych.
- **Rada Europy:** Rada Europy działa na rzecz promowania praw człowieka, demokracji i zróżnicowanych społeczeństw. Programy i inicjatywy Rady Europy, takie jak Europejski System Transferu i Akumulacji Punktów (ECTS) czy Europejskie Ramy Kwalifikacji (ERK), wpływają na harmonizację systemów edukacji w Europie, w tym w Polsce.
- **Międzynarodowe organizacje pozarządowe (NGO):** Organizacje pozarządowe, takie jak fundacje, stowarzyszenia i instytuty badawcze, mogą również wpływać na edukację w Polsce poprzez badania, lobbing, promocję innowacyjnych rozwiązań i monitorowanie polityki edukacyjnej.

Te międzynarodowe organizacje, wraz z innymi instytucjami i podmiotami, wspierają rozwój i doskonalenie systemu edukacji w Polsce poprzez wymianę dobrych praktyk, finansowanie projektów i inicjatyw oraz promowanie wartości edukacyjnych i społecznych.

Organizacje pozarządowe (NGO)

Organizacje pozarządowe zajmujące się edukacją w Polsce mogą opowiadać się za konkretnymi politykami i inicjatywami, wpływając na procesy decyzyjne; Istnieje wiele organizacji pozarządowych (NGO), które wspierają edukację poprzez różne działania i inicjatywy.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Polskie Towarzystwo Edukacyjne:** PES jest organizacją pozarządową zajmującą się rzecznictwem i reformą edukacji w Polsce, współpracującą z jednostkami rządowymi i społecznościami lokalnymi w celu poprawy wyników edukacyjnych i możliwości dla wszystkich uczniów.
- **Education International (EI):** EI to globalna federacja związków zawodowych i stowarzyszeń nauczycieli, działająca na rzecz wysokiej jakości edukacji i praw nauczycieli na całym świecie. W Polsce EI może wpływać na politykę edukacyjną poprzez partnerstwo z lokalnymi związkami zawodowymi i działania rzecznicze w kluczowych kwestiach edukacyjnych.

Naukowcy akademicki i think tanki

- **Centrum Rozwoju Edukacji:** Centrum Rozwoju Edukacji to polski odpowiednik „think tank” zajmujący się rozwojem polityki i praktyk edukacyjnych poprzez badania, analizy i rzecznictwo. Dostarcza wiedzy i rekomendacji dla decydentów, edukatorów i interesariuszy w celu poprawy jakości i równości edukacji w Polsce.
- **Instytut Badań Edukacyjnych:** Instytut Badań Edukacyjnych w Polsce prowadzi badania naukowe dotyczące różnych aspektów edukacji, w tym opracowywania programów nauczania, metod nauczania i analizy polityki edukacyjnej. Jego ustalenia przyczyniają się do opartego na dowodach procesu decyzyjnego i reform edukacyjnych na poziomie krajowym i regionalnym.

Dyrektorzy i administratorzy szkół



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Dyrektorzy i administratorzy szkół:** W Polsce dyrektorzy i administratorzy szkół odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu krajobrazu edukacyjnego, zapewniając przywództwo, zarządzanie zasobami i zapewnienie skutecznej realizacji programów nauczania w swoich instytucjach. Priorytetowo traktują dobro uczniów, nadzorując sprawy dyscyplinarne, promując bezpieczeństwo oraz odpowiadając na potrzeby społeczne i emocjonalne. Ponadto wspierają rozwój pracowników poprzez szkolenia i mentoring, angażują się w społeczność w celu pielęgnowania pozytywnych relacji i wykorzystują analizę danych do podejmowania świadomych decyzji w celu ciągłego doskonalenia. Poprzez swoje wieloaspektowe obowiązki dyrektorzy i administratorzy w znacznym stopniu przyczyniają się do pomyślnego wdrażania polityki edukacyjnej na poziomie szkoły, wzbogacając w ten sposób doświadczenie edukacyjne uczniów i wspierając sprzyjające środowisko uczenia się.

Grecja

Urzednicy rządu federalnego

- **Minister Edukacji i Spraw Religijnych:** Minister Edukacji i Spraw Religijnych w Grecji odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu i wdrażaniu polityki edukacyjnej w całym kraju. Urzędnik ten nadzoruje szeroki zakres obszarów, w tym opracowywanie programów nauczania, programy szkoleniowe dla nauczycieli i ulepszenia infrastruktury edukacyjnej. Na stronie internetowej ministerstwa (<https://www.minedu.gov.gr/>) można znaleźć aktualne informacje na temat inicjatyw politycznych, zmian legislacyjnych i planów strategicznych.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- Instytut Polityki Edukacyjnej (IEP):** Instytut Polityki Edukacyjnej (IEP) (<http://www.iep.edu.gr/>) pełni funkcję organu naukowego wspierającego Ministerstwo Edukacji i Spraw Wyznaniowych oraz podległe mu podmioty w sprawach dotyczących różnych poziomów edukacji, kształcenia nauczycieli oraz przeciwdziałania odplywowi uczniów i przedwczesnemu kończeniu nauki. Jej głównym celem jest zapewnienie każdemu dziecku prawa do nauki. IOŚ prowadzi badania naukowe i zapewnia wsparcie techniczne w zakresie opracowywania i wdrażania polityki edukacyjnej. Doradza Ministrowi Edukacji i Wyznań w sprawach związanych z kształtowaniem polityki edukacyjnej, opracowywaniem programów nauczania, kształceniem nauczycieli oraz ewaluacją struktur edukacyjnych. Bada również nakładanie się działań w zakresie badań edukacyjnych i przedstawia zalecenia dotyczące optymalnego wykorzystania zasobów. IEP systematycznie bada takie kwestie, jak życie szkolne, przedwczesne kończenie nauki przez uczniów, edukacja specjalna oraz czynniki wpływające na efektywność szkoły. Ponadto planuje i wdraża działania wspierające, monitoruje krajową strategię kształcenia nauczycieli, rekomenduje działania wspierające i ewaluujące działalność szkół oraz współpracuje z różnymi instytucjami i organizacjami edukacyjnymi. Współpraca z IOŚ jest wymagana przy podejmowaniu decyzji bezpośrednio związanych z jej obowiązkami, a także może zawierać umowy z odpowiednimi podmiotami w celu realizacji określonych działań.
- Minister Edukacji na poziomie prowincji:** W krajach o strukturze federalnej, takich jak Stany Zjednoczone, Kanada i Australia, prowincje lub stany zazwyczaj mają własnych ministrów edukacji odpowiedzialnych za nadzorowanie polityki i

inicjatyw edukacyjnych w swoich jurysdykcjach. Ministrowie edukacji na szczeblu prowincjonalnym lub stanowym odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu krajobrazu edukacyjnego, wdrażaniu standardów programowych, przydzielaniu funduszy oraz odpowiadaniu na konkretne potrzeby i wyzwania regionalne w zakresie edukacji. Jednak w Grecji, która funkcjonuje w ramach unitarnej struktury państwowej, nie ma ministra edukacji na szczeblu prowincji. Zamiast tego polityka edukacyjna i administracja są zarządzane głównie przez rząd centralny za pośrednictwem Ministerstwa Edukacji, Badań i Spraw Religijnych. Chociaż mogą istnieć regionalne lub lokalne władze oświatowe, których zadaniem jest wdrażanie polityki krajowej i zapewnianie wsparcia szkołom, brak ministrów edukacji na szczeblu prowincji odzwierciedla scentralizowany charakter greckiego systemu edukacji.

Urzednicy ds. edukacji stanowej lub prowincjonalnej

- **Departament Doradztwa Naukowego i Pedagogicznego dla Szkolnictwa Podstawowego i Średniego: Departament** Doradztwa Naukowego i Pedagogicznego dla Szkolnictwa Podstawowego i Średniego w Grecji odgrywa kluczową rolę we wspieraniu nauczycieli i usprawnianiu procesu edukacyjnego w szkołach podstawowych. Do jego obowiązków należy prowadzenie programów szkoleniowych i rozwojowych dla nauczycieli, udzielanie porad i wsparcia dla programów edukacyjnych, prowadzenie badań mających na celu poprawę praktyk i polityk pedagogicznych oraz opracowywanie zasobów edukacyjnych. Departamenty te, rozmieszczone w całej Grecji w ramach regionalnych lub lokalnych dyrekcji ds. edukacji, służą jako istotne zasoby dla nauczycieli, zapewniając poradnictwo, szkolenia i wsparcie oparte na



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

badaniach w celu promowania skutecznego nauczania i uczenia się uczniów w szkołach podstawowych. Zainteresowane strony mogą uzyskać informacje na temat tych wydziałów za pośrednictwem odpowiednich władz oświatowych lub stron internetowych odpowiednich dyrekcji ds. edukacji.

- **Regionalne Centra Planowania Edukacyjnego (PEKES):** Misją Regionalnych Ośrodków Planowania Edukacyjnego (PEKES) jest planowanie, monitorowanie, koordynacja i wspieranie pracy edukacyjnej publicznych i prywatnych jednostek szkolnych, wsparcie naukowe i pedagogiczne edukatorów w szkolnictwie publicznym i prywatnym, organizacja szkoleń, w tym szkoleń wprowadzających, dla edukatorów, a także wspieranie planowania i ewaluacji edukacyjnej na szczeblu regionalnym poziom. PEKES są wspierane w swojej pracy przez Instytut Polityki Edukacyjnej (IEP) oraz Dyrekcję Generalną ds. Studiów nad Szkolnictwem Podstawowym i Średnim Ministerstwa Edukacji, Badań Naukowych i Spraw Wyznaniowych, którym składają sprawozdania dotyczące rocznego planowania i oceny swojej pracy edukacyjnej, a także przez inne właściwe jednostki Ministerstwa Edukacji, Badań i sprawy religijne w poszczególnych przypadkach.

Urzednicy lokalnego okregu szkolnego

- **Pedagodzy szkolni:** W greckim systemie edukacyjnym pedagodzy szkolni odgrywają kluczową rolę w tworzeniu wspierającego i sprzyjającego środowiska uczenia się zarówno dla nauczycieli, jak i uczniów. Ich wieloaspektowe obowiązki obejmują udzielanie porad i wsparcia nauczycielom w zakresie praktyk pedagogicznych i zarządzania klasą, udzielanie wskazówek uczniom



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

stojącym przed wyzwaniami osobistymi lub akademickimi, udział w opracowywaniu programów edukacyjnych, współpracę z rodzicami w celu wspierania podróży edukacyjnych uczniów oraz wypełnianie obowiązków administracyjnych w szkole. Oferując wskazówki, wsparcie i rzecznictwo, pedagodzy szkolni w znacznym stopniu przyczyniają się do ogólnego sukcesu i dobrego samopoczucia uczniów, promując zdrową i integracyjną społeczność edukacyjną.

Organizacje pozarządowe (NGO):

W Grecji istnieje kilka organizacji pozarządowych (NGO) zajmujących się jednocześnie edukacją i środowiskiem. Wśród nich są:

1. **Greckie Towarzystwo Edukacji Ekologicznej i Kulturalnej (EEPPA):**

🌍 Strona WWW: <https://www.eeppa.gr/>

2. **Ruch na rzecz Świadomości Ekologicznej (KPEE):**

🌍 Strona WWW: <https://www.kpee.gr/>

3. **Grecka Sieć na rzecz Środowiska i Edukacji Kulturalnej (EDPPA):**

🌍 Strona WWW: <https://www.edppa.gr/>

Organizacje te koncentrują się na promowaniu edukacji i podnoszeniu świadomości na temat środowiska w Grecji".

Naukowcy akademicy i think tanki:

- **Sekretarz Generalny ds. Uczenia się przez Całe Życie i Młodzieży:** Sekretarz Generalny ds. Uczenia się przez Całe Życie i Młodzieży prawdopodobnie skupi się na politykach związanych z uczeniem się przez całe życie, edukacją dorosłych i rozwojem młodzieży. Szczegółowe informacje można znaleźć na oficjalnej stronie internetowej Sekretariatu Generalnego ds. Uczenia się przez Całe Życie i Młodzieży (<https://www.youth.edu.gr/>), na której mogą znajdować się publikacje, inicjatywy i aktualizacje dotyczące polityk ukierunkowanych na te obszary.
- **Kierownictwo instytucji szkolnictwa wyższego:** Rektorzy, rektorzy lub rektorzy uniwersytetów w Grecji mają wpływ na politykę związaną ze szkolnictwem wyższym. Strony internetowe czołowych uniwersytetów, takich jak Narodowy Uniwersytet Kapodistriański w Atenach (<https://en.uoa.gr/>) czy Uniwersytet Arystotelesa w Salonikach (<https://www.auth.gr/>), zapewniają wgląd w procedury rekrutacyjne, priorytety badawcze i standardy akademickie.
- **Krajowa Organizacja ds. Certyfikacji Kwalifikacji i Poradnictwa Zawodowego (EOPPEP):** EOPPEP odgrywa kluczową rolę w kształtowaniu polityki związanej z kształceniem zawodowym, certyfikacją umiejętności i doradztwem zawodowym. Oficjalna strona internetowa (<https://www.eoppep.gr/>) zawiera informacje na temat programów szkolenia zawodowego, procesów certyfikacji i inicjatyw mających na celu zwiększenie szans na zatrudnienie.

Dyrektorzy i administratorzy szkół

- **Dyrektorzy, zastępcy dyrektorów i nauczyciele:** Dyrektorzy, zastępcy dyrektorów i stowarzyszenia nauczycieli są istotnymi elementami greckiego systemu edukacyjnego, z których każdy ma inne obowiązki i role:

Dyrektorzy: Dyrektorzy to wyżsi urzędnicy administracyjni i instruktażowi w szkole. Do ich obowiązków należy zarządzanie administracyjne szkołą, organizacja personelu, zarządzanie finansami oraz rozwiązywanie różnych problemów, które mogą się pojawić.

Zastępcy dyrektora: Zastępcy dyrektora pomagają dyrektorowi i zwykle przejmują określone obowiązki, takie jak zarządzanie codzienną działalnością szkoły, koordynowanie działań edukacyjnych i wspieranie kadry nauczycielskiej.

Stowarzyszenia nauczycieli: Stowarzyszenia nauczycieli reprezentują kadrę pedagogiczną szkoły i mają na celu przede wszystkim ochronę interesów uczniów i nauczycieli. Do ich obowiązków należy komunikowanie się z administracją szkoły w sprawach dotyczących nauczycieli oraz udział w procesach decyzyjnych związanych ze szkołą. Podmioty te ściśle ze sobą współpracują w celu zapewnienia skutecznego funkcjonowania szkół i zapewnienia uczniom wysokiej jakości edukacji.

Solidne zalecenie dotyczące poziomu polityki (część 2: Pomysły i działania)

Po zidentyfikowaniu kluczowych decydentów w każdym kraju partnerskim proponujemy teraz **szereg zaleceń** mających na celu zapewnienie, że nasza strategia skutecznie przekazuje pozytywny wpływ EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) oraz idee punktów wejścia EduLARP do naszych krajowych systemów



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

edukacyjnych. Zalecenia te będą obejmować konkretne działania i pomysły dostosowane do współpracy z krajowymi i regionalnymi decydentami politycznymi, ze szczególnym naciskiem na podkreślenie wymiaru Unii Europejskiej (UE) znaczenia edukacji kulturalnej i kreatywnej.

Dodatkowo przeprowadzona zostanie kompleksowa analiza potrzeb, która wyjaśni, dlaczego edukatorzy wymagają wdrożenia metodologii EduLARP. Analiza ta podkreśli konieczność stosowania podejść pedagogicznych, które sprzyjają immersyjnemu i empirycznemu uczeniu się, zwiększając w ten sposób zaangażowanie uczniów, umiejętności krytycznego myślenia i rozwój społeczno-emocjonalny. Proponowane grupy docelowe wdrożenia EduLARP obejmą przede wszystkim zarówno poziom szkolnictwa podstawowego, jak i średniego, gdzie potencjalny wpływ na rozwój poznawczy i społeczno-emocjonalny jest najbardziej widoczny.

Estonia

Aby wykorzystać więcej larpów edukacyjnych w szkole, konieczne jest przeprowadzenie większej liczby działań opartych na projektach. Tworzenie nowych gier wymaga czasu, a testowanie i wdrażanie jest czasochłonne, a estońskie szkoły nie są gotowe za to płacić. **W związku z tym finansowanie wdrażania i wprowadzania larpów edukacji ekologicznej w szkołach wymaga większej liczby działań opartych na projektach.** Jeśli istnieje wystarczająco dużo różnych gier i podręczników dotyczących korzystania z edularów, sam w sobie jest bardziej zrównoważony.

- ***Aby tworzyć różne szkolenia oparte na projektach, takie jak:***

<https://ctc.ee/projektid/labiviidud-projektid/maailmaharidusrollimangudega>



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

W ramach działania w ramach projektu powstaną materiały informacyjne do study-larpa, uzupełniona zostanie platforma internetowa dla środowiskowych i globalnych edukacyjnych study-larpów. W ciągu 2023 roku 12 szkół w różnych regionach Estonii rozegrało larp edukacyjny, czemu towarzyszyło krótkie szkolenie i warsztaty wprowadzające do metody, a po grze dyskusja na temat edukacji globalnej.

- **Szkolenia dla nauczycieli:** Kilkundniowa konferencja na temat edularp. Zrób edularp między przedmiotami. Twórz konkursy na materiały dydaktyczne dla nauczycieli, z wbudowanym odgrywaniem ról. Utwórz kurs Moodle. Wprowadzanie innowacji również w kształceniu nauczycieli.
- **Twórz nowe darmowe scenariusze:** Pomysł polegał na stworzeniu długoterminowej międzynarodowej współpracy między projektantami LARP-ów a aktywistami ekologicznymi i edukatorami. Zwiększenie kompetencji w zakresie wiedzy na temat klimatu wśród młodych ludzi (w wieku 13–30 lat), w tym wspieranie kształcenia osób o mniejszych szansach i ograniczonym dostępie do uczenia się pozaformalnego. Przyczynianie się do rozwoju wysokiej jakości, innowacyjnego i otwartego programu nauczania związanego z klimatem. Umożliwienie międzynarodowej cyfrowej pracy z młodzieżą i uczestnictwa młodzieży poprzez zaangażowanie młodych ludzi z wielu krajów w proces tworzenia, adaptacji i wdrażania gier LARP online. Projekt obejmował opracowanie 4 scenariuszy edukacyjno-larpowych oraz zestawu narzędzi pomocniczych. Zrób edularp między przedmiotami.

<https://ctc.ee/activities-and-projects/implemented-projects/larp-for-climate>



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- **Tworzenie działań społecznościowych w celu testowania gier:**

<https://www.facebook.com/events/5886423744802415?ref=newsfeed> Tartu Nature

House zorganizował wydarzenie, podczas którego przetestowano i zagrano w ekskluzywną grę fabularną "Green Expectation" o energii i zielonej rewolucji oraz przetestowano perspektywę graczy. Gra była przeznaczona dla młodych ludzi w wieku 15+, nauczycieli, osób pracujących z młodzieżą i ekologów, którzy mogli odgrywać role i przekazywać informacje zwrotne. Gra fabularna została opracowana przez uczniów na międzynarodowym obozie badawczym Baltic Sea Project sieci szkół wspólnych UNESCO zeszłej jesieni w Danii. Wydarzenie jest wspierane przez Centrum Inwestycji Środowiskowych.

- **Podziel się przykładami pracy** : Podziel się przykładami roboczymi i wyjaśnij nauczycielom ideę edukacyjnego odgrywania ról. Istnieje potrzeba zaangażowania większej liczby praktyków ze szkół i przedstawienia historii sukcesu.
- **Odwiedź dni informacyjne na okręgowych forach edukacyjnych z warsztatami:**
Przedstaw, czym jest odgrywanie ról i przeprowadź zabawę. Istnieją różne festiwale edukacyjne, takie jak na przykład:

Święto Przyrody: <http://loodusfestival.ee/>

Konferencja poświęcona edukacji ekologicznej:

<https://keskkonnaharidus.ee/et/vorgustik/keskkonnahariduse-konverents-2022>

Festiwal Przyrody w Läänemaa: <https://www.laanemaaloodusfestival.ee/>

Festiwal edukacyjny w Tartu : <https://haridusfestival.tartu.ee/>

Festiwal edukacyjny w Võru <https://haridusfest.ee/>



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Szwecja

- **Włączenie EduLARP do programów nauczania:** Opowiadanie się za włączeniem modułów EduLARP do krajowych i regionalnych programów nauczania. Współpracuj z organami opracowującymi programy nauczania, aby zaprojektować ramy, które bezproblemowo integrują EduLARP z różnymi przedmiotami.
- **Programy szkoleniowe dla nauczycieli:** Przydziel zasoby na kompleksowe programy szkoleniowe dla nauczycieli skoncentrowane na metodologiach EduLARP. Nawiąż współpracę z instytucjami i organizacjami edukacyjnymi w celu prowadzenia warsztatów i seminariów na temat EduLARP dla nauczycieli.
- **Finansowanie badań i rozwoju:** Przydzielanie funduszy na projekty badawczo-rozwojowe, które badają skuteczność EduLARP w różnych kontekstach edukacyjnych. Zachęcaj do współpracy między badaczami, edukatorami i projektantami gier w celu udoskonalenia i ulepszenia metodologii EduLARP.
- **Uznawanie i certyfikacja:** Ustanowienie systemu uznawania i certyfikowania nauczycieli biegłych we wdrażaniu EduLARP. Wprowadzenie zachęt, takich jak możliwości rozwoju zawodowego i premie dla nauczycieli, którzy wyróżniają się w włączaniu EduLARP do swoich praktyk dydaktycznych.
- **Tworzenie sieci kontaktów i najlepszych praktyk:** Ułatwianie tworzenia sieci i platform, na których nauczyciele mogą dzielić się najlepszymi praktykami, zasobami i historiami sukcesu związanymi z EduLARP. Zachęcanie do tworzenia regionalnych i krajowych stowarzyszeń EduLARP w celu promowania ciągłego uczenia się i współpracy.

Polska

- **Inwestycje w szkolenia i wsparcie dla nauczycieli:**

Pomysł: Zwiększenie finansowania programów rozwoju zawodowego dla nauczycieli, koncentrujących się na nowoczesnych metodach nauczania, takich jak EduLARP, integracji technologii i uczeniu się społeczno-emocjonalnym.

Działanie: Ustanowienie krajowego programu dotacji dla szkół na inicjatywy szkoleniowe dla nauczycieli oraz partnerstwo z uniwersytetami i organizacjami edukacyjnymi.

Zalecenie: Przeznaczyć określoną część budżetu na kształcenie ustawiczne i doskonalenie zawodowe nauczycieli, aby zapewnić wysoką jakość **nauczania**.

- **Organizacja ogólnopolskich warsztatów EduLARP:**

Pomysł: Zaproponowanie organizacji krajowych warsztatów poświęconych metodologii EduLARP, mających na celu zaprezentowanie jej zalet i zapewnienie praktycznych szkoleń dla edukatorów.

Działanie: Współpraca z instytucjami edukacyjnymi, organizacjami pozarządowymi i agencjami rządowymi w celu zaplanowania i przeprowadzenia warsztatów w całej Polsce, zapraszając do udziału edukatorów z różnych regionów.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Zalecenie: Przeznaczyć fundusze na organizację tych warsztatów i zapewnić szeroką promocję, aby dotrzeć do szerokiego grona edukatorów zainteresowanych włączeniem EduLARP do swoich praktyk dydaktycznych.

- **Integracja EduLARP z programami szkoleniowymi dla nauczycieli:**

Pomysł: Opowiadanie się za włączeniem modułów szkoleniowych EduLARP do istniejących programów szkoleniowych dla nauczycieli i kursów doskonalenia zawodowego.

Działanie: Współpraca z instytucjami kształcenia nauczycieli i władzami oświatowymi w celu opracowania modułów programowych skoncentrowanych na metodologii EduLARP, podkreślając jej znaczenie i skuteczność w zwiększaniu zaangażowania uczniów i osiągnięciu efektów uczenia się.

Zalecenie: Zachęcanie decydentów do wprowadzenia obowiązku prowadzenia szkoleń EduLARP w ramach programów kształcenia nauczycieli oraz zachęcanie nauczycieli do udziału w warsztatach i kursach EduLARP.

- **Rozpowszechnianie informacji EduLARP za pośrednictwem sieci zawodowych:**

Pomysł: Wykorzystanie istniejących sieci i platform zawodowych do rozpowszechniania informacji o EduLARP i zachęcania do jego przyjęcia wśród nauczycieli.

Działanie: Zachęcanie nauczycieli, którzy uczestniczyli w warsztatach EduLARP, do dzielenia się swoimi doświadczeniami i spostrzeżeniami z kolegami i koleżankami poprzez sieci zawodowe, spotkania szkoleniowe i konferencje.

Zalecenie: Współpraca ze stowarzyszeniami edukacyjnymi, związkami zawodowymi nauczycieli i okręgami szkolnymi w celu zorganizowania prezentacji i warsztatów na



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

temat EduLARP, podkreślając jego potencjał w zakresie wzbogacania nauczania w klasie i realizacji programu nauczania.

- **Współpraca z władzami oświatowymi:**

Pomysł: Współpraca z władzami edukacyjnymi na poziomie krajowym i regionalnym w celu promowania uznania i wsparcia EduLARP jako cennego narzędzia edukacyjnego.

Działanie: Przedstawienie decydentom i decydentom edukacyjnym badań opartych na dowodach naukowych i referencji nauczycieli wykazujących pozytywny wpływ EduLARP na uczenie się i zaangażowanie uczniów.

Zalecenie: Opowiadanie się za włączeniem EduLARP do oficjalnych wytycznych edukacyjnych, ram programowych i dokumentów programowych, zapewniając jego integrację z głównym nurtem praktyk i inicjatyw edukacyjnych.

Wdrażając te zalecenia, decydenci mogą skutecznie promować przyjęcie i integrację EduLARP z polskim systemem edukacji, zwiększając tym samym efektywność nauczania oraz sprzyjając zaangażowaniu uczniów i efektom uczenia się.

Grecja

- **Integracja zestawu narzędzi Green EduLARP Toolkit z warsztatami umiejętności:**

Promowanie holistycznego rozwoju osobistego w greckiej edukacji: Jak wspomnieliśmy powyżej, główne obowiązki Instytutu Polityki Edukacyjnej (IEP) obejmują prowadzenie badań naukowych, oferowanie wsparcia technicznego oraz doradzanie Ministerstwu Edukacji i Spraw Religijnych w takich sprawach, jak kształtowanie polityki edukacyjnej, opracowywanie programów nauczania,



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

szkolenie nauczycieli i ocena struktur edukacyjnych. Ponadto IEP bada nakładanie się działań w zakresie badań edukacyjnych i przedstawia zalecenia dotyczące optymalnego wykorzystania zasobów. Wprowadzone we wrześniu 2017 r. w ramach kompleksowej reformy edukacyjnej warsztaty umiejętności stały się integralnym elementem greckiego systemu edukacji. Pod nadzorem Instytutu Polityki Edukacyjnej (IEP) warsztaty te zostały skrupulatnie zaprojektowane, obejmując szereg obszarów tematycznych i mające na celu zwiększenie zdolności nauczycieli do skutecznego nauczania.

Warsztaty te, dostępne dla uczniów szkół podstawowych od 1 do 6 klasy, są zintegrowane z tygodniem szkolnym, a czas trwania i częstotliwość są dostosowane do indywidualnych programów szkolnych i wymagań edukacyjnych. Zazwyczaj obejmują one 1-2 godziny tygodniowo, z dodatkową godziną przeznaczoną dla uczniów 1, 2 i 3 klasy gimnazjum.

Program szkoleniowy "Szkolenie nauczycieli w zakresie umiejętności poprzez warsztaty", prowadzony przez Global Citizen Education Network (GENE), oferuje różnorodny wachlarz warsztatów tematycznych podzielonych na cztery główne sekcje:

Żyję lepiej - Ev Zin: Ta sekcja zagłębia się w tematy związane ze zdrowiem, w tym odżywianie, samoopiekę, zdrowie psychiczne i emocjonalne, edukację seksualną i bezpieczeństwo na drogach.

Dbam o środowisko: Warsztaty w tej kategorii koncentrują się na świadomości ekologicznej, zmianach klimatycznych, globalnym i lokalnym dziedzictwie przyrodniczym i kulturowym oraz zapobieganiu katastrofom.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Troszcę się i działam - Świadomość społeczna i odpowiedzialność: Programy kładą nacisk na prawa człowieka, wolontariat, mediację, integrację, różnorodność i odpowiedzialność społeczną.

Tworzę i wprowadzam innowacje - kreatywne myślenie i inicjatywa: Ta sekcja ma na celu rozwijanie umiejętności w zakresie edukacji STEM, robotyki edukacyjnej, przedsiębiorczości, edukacji zawodowej i innowacji.

Warsztaty te są strategicznie zaprojektowane, aby wspierać umiejętności XXI wieku, takie jak krytyczne myślenie, kreatywność, współpraca, komunikacja, elastyczność, zdolność adaptacji, inicjatywa, umiejętności organizacyjne, empatia, umiejętności społeczne, rozwiązywanie problemów, umiejętności cyfrowe i biegłość technologiczna. Wyposażając nauczycieli w te narzędzia i wiedzę, warsztaty mają na celu promowanie holistycznego rozwoju osobistego i kultywowanie globalnego obywatelstwa wśród uczniów.

Programy dla każdej sekcji są skrupulatnie opracowywane przez nauczycieli i organizacje edukacyjne, zapewniając nauczycielom kompleksowe i łatwo dostępne zasoby. W związku z tym włączenie zestawu narzędzi Green EduLARP do tych warsztatów służy jako skuteczna strategia przyspieszenia wdrażania EduLARP w greckiej edukacji, zgodnie z szerszymi celami promowania zaangażowania uczniów i efektów uczenia się.

- **Wykorzystanie Departamentu Doradztwa Naukowego i Pedagogicznego dla EduLARP Szkolenia w celu poprawy praktyk nauczania w szkolnictwie podstawowym i średnim:** Departament Doradztwa Naukowego i Pedagogicznego dla Szkolnictwa Podstawowego i Średniego w Grecji odgrywa kluczową rolę we wspieraniu nauczycieli i doskonaleniu procesu edukacyjnego



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

w szkołach podstawowych. Do jego głównych zadań należy szkolenie i rozwój edukatorów, wspieranie programów edukacyjnych, badania nad zagadnieniami pedagogicznymi oraz opracowywanie zasobów edukacyjnych. Strategicznym punktem wyjścia do integracji metodologii EduLARP w szkołach jest zaproponowanie sesji szkoleniowych dla nauczycieli za pośrednictwem tych działów. Zapewniając warsztaty i programy edukacyjne skoncentrowane na metodologii EduLARP, nauczyciele mogą zdobyć niezbędne umiejętności i wiedzę, aby skutecznie wdrożyć to innowacyjne podejście do nauczania w swoich klasach. Inicjatywa ta jest zgodna z misją departamentu, polegającą na ulepszaniu praktyk nauczania i poprawie wyników uczenia się uczniów w szkołach podstawowych.

- **Wykorzystanie wiedzy pedagogów szkolnych do wdrażania EduLARP:**

Wzmocnienie pozycji nauczycieli teatru w greckich szkołach: W greckim krajobrazie edukacyjnym pedagodzy szkolni są zazwyczaj podzieleni na dwie główne grupy:

Doradcy szkolni w szkołach podstawowych (ΣΣΠΕ): Doradcy ci działają głównie w szkołach podstawowych, udzielając nauczycielom wskazówek i wsparcia w zakresie metodologii nauczania, zarządzania klasą, projektowania programów nauczania i podnoszenia standardów edukacyjnych.

Doradcy szkolni w szkołach średnich (ΣΣΔΕ): Specjaliści SESC, których zadaniem jest pomoc nauczycielom w szkołach średnich i średnich, zapewniają nieocenioną pomoc w sprawach obejmujących pedagogikę, strategię oceny, rozwój zawodowy i administrację klasą. Ponadto często angażują się w inicjatywy doradcze dla studentów i programy zorientowane na karierę.

Ze zróżnicowaną gamą doradców nadzorujących różne regiony, jeden godny uwagi podzbiór obejmuje osoby specjalizujące się w edukacji teatralnej. Proponowana inicjatywa polega na koordynowaniu szkoleń dla nauczycieli w zakresie metodologii edularp po konsultacji z wyznaczonym pedagogiem szkolnym. Biorąc pod uwagę konieczność stosowania ustrukturyzowanych metodologii, takich jak edularp, pedagodzy teatru w greckich szkołach mogą odnieść znaczne korzyści z takich ukierunkowanych programów.

Zalecenia polityczne dotyczące krajowych programów nauczania

W dziedzinie nowoczesnej edukacji integracja innowacyjnych metodologii niesie ze sobą obietnicę przekształcenia tradycyjnych paradygmatów nauczania oraz zwiększenia zaangażowania uczniów i wyników uczenia się. Jedną z takich metodologii, która cieszy się coraz większym zainteresowaniem, jest EduLARP (Educational Live Action Role-Playing), dynamiczne podejście, które łączy elementy odgrywania ról i uczenia się przez doświadczenie, aby zanurzyć uczniów w scenariuszach edukacyjnych. Poruszając się po zawitościach związanych z przygotowaniem uczniów do stale zmieniającego się świata, zarówno decydenci, jak i nauczyciele stają przed wyzwaniem dostosowania krajowych programów nauczania do wymagań XXI wieku. W tym kontekście zalecenia polityczne dotyczące włączenia EduLARP do krajowych programów nauczania wyłaniają się jako atrakcyjna droga do wprowadzenia podejścia międzyprzedmiotowego do szkół. Ta wstępna eksploracja zagłębia się w potencjalne korzyści i strategię wdrażania integracji EduLARP w różnych obszarach tematycznych, oferując spostrzeżenia i zalecenia dla decydentów dążących do wzbogacenia doświadczeń edukacyjnych i wspierania holistycznego rozwoju uczniów.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Estonia

Krajowy program **nauczania w szkole podstawowej** w Estonii obejmuje dziewięć przedmiotów, a niektóre efekty uczenia się są ustalane na różnych poziomach nauczania. Oto kilka ogólnych tematów i kompetencji, które uczniowie powinni nabyć zgodnie z krajowym programem nauczania estońskich szkół podstawowych:

Matematyka:

Gra fabularna: "Szkola czarodziejów matematyki" Uczniowie stają się magicznymi postaciami, które wykorzystują matematykę do nauki i rozwiązywania problemów magicznych. Zajęcia obejmują łamigłówki logiczne, pracę zespołową i wyzwania matematyczne.

Cel: Umiejętność liczenia, rozwiązywania problemów, pracy zespołowej.

Język obcy:

Gra fabularna: "Podróż do nieznanym" Uczniowie wcielają się w podróżników, którzy porozumiewają się w języku obcym w różnych kulturach. Muszą pokonać bariery językowe, wziąć udział w symulacjach i napisać dziennik podróży.

Cel: Umiejętności komunikacyjne, komunikacja międzykulturowa, posługiwanie się językiem.

Edukacja człowieka:

Odgrywanie ról: "Dzień Stażu Medycznego" Uczniowie wcielają się w lekarzy, pacjentów i pielęgniarki w symulacji szpitala. Diagnozują choroby, uczą się pierwszej pomocy i rozmawiają o zdrowym stylu życia.

Cel: Zrozumienie zdrowia, pierwszej pomocy, umiejętności komunikacyjnych.

Edukacja przyrodnicza:



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Gra fabularna: "Przygoda w ekosystemie" Uczniowie wcielają się w role różnych zwierząt i roślin w symulacji ekosystemu. Muszą wchodzić w interakcje z otaczającym środowiskiem i utrzymywać równowagę ekosystemu.

Cel: Ochrona przyrody, myślenie naukowe, współpraca.

Historia i wiedza o społeczeństwie:

Gra fabularna: "Debata historyczna" Uczniowie wcielają się w ważne postacie wydarzeń historycznych i uczestniczą w ożywionych debatach. Muszą przedstawiać fakty, bronić punktów widzenia i pokazywać, jak przeszłe wydarzenia wpłynęły na społeczeństwo.

Cel: Rozumienie historii, argumentacji, umiejętności komunikacyjnych.

Edukacja artystyczna:

Odgrywanie ról: "Wystawa Żywej Sztuki" Uczniowie wcielają się w różnych artystów i ich dzieła. Muszą prezentować swoje prace i brać udział w dyskusjach na temat znaczenia sztuki.

Cel: Rozumienie sztuki, wyrażanie siebie, analiza artystyczna.

Edukacja muzyczna:

Gra fabularna: "Muzyczna przygoda w świecie" Uczniowie wcielają się w przedstawicieli różnych stylów muzycznych. Tworzą muzykę, występują z innymi studentami-muzykami i analizują wpływ muzyki na różne kultury.

Cel: Rozumienie muzyki, twórcze wyrażanie siebie, współpraca.

Wychowanie fizyczne:

Gra fabularna: "Symulacja Igrzysk Olimpijskich" Uczniowie wcielają się w różnych olimpijczyków i rywalizują w różnych dyscyplinach sportowych. Poznają zasady uprawiania sportu, rozwijają sprawności fizyczne i kładą nacisk na zasady fair play.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Przeznaczenie: Umiejętności ruchowe, praca zespołowa, zdrowy tryb życia.

Poniżej znajduje się kilka ogólnych pomysłów na edukacyjne gry fabularne dla **gimnazjum** (gimnazjum). Są one przeznaczone dla uczniów w celu zdobycia ogólnych tematów i kompetencji w różnych przedmiotach szkoły ponadgimnazjalnej. Nauczyciele mogą dostosować je do konkretnych wymagań programowych i potrzeb uczniów. Te edukacyjne odgrywanie ról odpowiednie dla każdego przedmiotu szkoły ponadgimnazjalnej pomaga w zdobywaniu ogólnych tematów i kompetencji.

Język ojczysty i literatura:

"Pracownia twórcza pisarza"

Cel: Rozwój kreatywności, pisemne wyrażanie siebie, prezentacja ustna.

Odgrywanie ról: Uczniowie wcielają się w pisarzy i opracowują własne opowiadanie, po czym następuje autorytatywna dyskusja literacka.

Język obcy:

"Międzynarodowa Konferencja"

Cel: Rozwój umiejętności komunikacyjnych, pogłębienie zrozumienia międzykulturowego.

Odgrywanie ról: Uczniowie reprezentują różne kraje na międzynarodowej konferencji, gdzie muszą wykorzystać wybrany przez siebie język obcy i umiejętności negocjacyjne.

Matematyka:

"Konkurs Matematyków"

Cel: Rozwijanie umiejętności rozwiązywania problemów, pracy zespołowej.

Odgrywanie ról: Uczniowie tworzą zespoły matematyczne i rozwiązują rzeczywiste problemy, symulując konkurs matematyczny.

Historia i wiedza o społeczeństwie:

"Symulacja historii"



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Cel: Rozumienie wydarzeń historycznych, krytyczne myślenie.

Odgrywanie ról: Uczniowie wcielają się w postacie historyczne i uczestniczą w symulacji wydarzeń historycznych, dyskutując i decydując o tym, jak potoczy się historia.

Fizyka, chemia i biologia:

"Konferencja Naukowców"

Cel: Rozwój myślenia naukowego, umiejętności komunikacyjnych.

Odgrywanie ról: Uczniowie reprezentują różne gałęzie nauki na konferencji naukowej, gdzie prezentują swoje badania i uczestniczą w dyskusjach naukowych.

Geografia:

"Globalna trasa koncertowa"

Cel: Pogłębienie wiedzy geograficznej, praca zespołowa.

Odgrywanie ról: Uczniowie tworzą grupy podróżnicze i planują podróż dookoła świata, podczas której odkrywają różne kultury, regiony geograficzne i problemy środowiskowe.

Wychowanie fizyczne:

"Igrzyska Olimpijskie"

Cel: Promocja zdrowego stylu życia, pracy zespołowej.

Odgrywanie ról: Uczniowie wcielają się w różnych olimpijczyków i uczestniczą w symulowanych igrzyskach olimpijskich, w których podkreślane jest znaczenie aktywności fizycznej.

Sztuka:

"Organizacja wystawy sztuki"

Cel: Rozwój myślenia artystycznego, umiejętności komunikacyjnych.

Odgrywanie ról: Uczniowie organizują wystawę sztuki, na której stają się krytykami sztuki, artystami i gośćmi wystawy.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Technologia:

"Konferencja Innowacji Przyszłości"

Cel: Poszerzanie wiedzy technologicznej, kreatywne rozwiązywanie problemów.

Odgrywanie ról: Uczniowie reprezentują przyszłe firmy technologiczne i prezentują innowacyjne rozwiązania na symulowanej konferencji innowacji.

Edukacja w zakresie przedsiębiorczości:

"Gra w przedsiębiorczość"

Cel: Zastosowanie wiedzy z zakresu przedsiębiorczości, praca zespołowa.

Odgrywanie ról: Uczniowie tworzą własną firmę, w której muszą podejmować decyzje, rozwiązywać problemy i doświadczać wyzwań świata biznesu.

Psychologia i filozofia:

"Symulacja dylematu etycznego"

Cel: Rozwój myślenia etycznego, dyskusje.

Odgrywanie ról: Uczniowie uczestniczą w symulacji dylematu etycznego, w której muszą zdecydować o złożonych kwestiach etycznych.

Szwecja

Wychowanie obywatelskie:

Kontekst: EduLARP jest szczególnie skuteczny w wiedzy o społeczeństwie, ponieważ pozwala uczniom odgrywać scenariusze obywatelskie, takie jak próbne wybory, spotkania w ratuszu lub wydarzenia historyczne. To immersyjne podejście zwiększa zrozumienie koncepcji obywatelskich i sprzyja odpowiedzialnemu obywatelstwu.

Przykład: Uczniowie mogą symulować proces podejmowania decyzji przez społeczność, wcielając się w role lokalnych urzędników, członków społeczności i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

działaczy na rzecz ochrony środowiska, aby zająć się takimi kwestiami, jak gospodarka odpadami lub rozwój społeczności.

Matematyka:

Kontekst: EduLARP może być stosowany w matematyce, aby abstrakcyjne pojęcia stały się bardziej namacalne. Uczniowie mogą uczestniczyć w zadaniach matematycznych, rozwiązując problemy poprzez scenariusze odgrywania ról, które wymagają matematycznego rozumowania i zastosowania.

Przykład: Stwórz poszukiwanie skarbów, w którym uczniowie rozwiązują problemy matematyczne, aby odblokować wskazówki, włączając umiejętności arytmetyczne, geometryczne i rozwiązywania problemów.

Historia:

Kontekst: EduLARP wzbogaca wiedzę historyczną, umożliwiając uczniom wcielenie się w postacie historyczne i doświadczenie kluczowych wydarzeń. Takie podejście sprawia, że historia jest bardziej wciągająca i zapadająca w pamięć.

Przykład: Uczniowie mogą odtworzyć ważne wydarzenia historyczne, takie jak podpisanie traktatów, bitwy lub sporządzenie ważnych dokumentów, uzyskując głębsze zrozumienie kontekstu historycznego.

Nauka:

Kontekst: EduLARP może ożywić koncepcje naukowe poprzez interaktywne eksperymenty i symulacje. Uczniowie mogą wcielać się w rolę naukowców, przeprowadzając eksperymenty i rozwiązując problemy w kontekście odgrywania ról.

Przykład: Symuluj misję kosmiczną, w której uczniowie wcielają się w rolę astronautów, inżynierów i kontroli misji, stosując zasady fizyki, biologii i astronomii.

Sztuka językowa:

Kontekst: EduLARP może być wykorzystany w sztuce językowej w celu poprawy umiejętności komunikacyjnych i umiejętności czytania i pisanie. Uczniowie mogą



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

angażować się w opowiadanie historii, dialog i kreatywne pisanie w tematycznym otoczeniu odgrywania ról.

Przykład: Stwórz świat fantasy, w którym uczniowie rozwijają postacie i wątki, wykorzystując umiejętności językowe do pisania narracji i dialogów, które rozwijają się podczas odgrywania ról.

Badania środowiskowe:

Kontekst: EduLARP jest skuteczny w badaniach środowiskowych, zanurzając studentów w rzeczywistych wyzwaniach ekologicznych. Promuje zrozumienie kwestii środowiskowych i zachęca do zrównoważonego rozwiązywania problemów.

Przykład: Uczniowie mogą wcielić się w rolę naukowców zajmujących się ochroną środowiska, decydentów i aktywistów, współpracujących w celu rozwiązania takich problemów, jak wylesianie, zanieczyszczenie lub zmiana klimatu.

Wiedza o społeczeństwie:

Kontekst: EduLARP wzbogaca nauki społeczne, umożliwiając uczniom odkrywanie różnorodności kulturowej, struktur społecznych i problemów globalnych poprzez scenariusze odgrywania ról.

Przykład: Zasymuluj zgromadzenie Organizacji Narodów Zjednoczonych, podczas którego uczniowie reprezentują różne kraje, omawiając i negocjując rozwiązania globalnych wyzwań, takich jak ubóstwo, migracja czy prawa człowieka.

Wychowanie fizyczne:

Kontekst: EduLARP może być włączony do wychowania fizycznego w celu promowania pracy zespołowej, myślenia strategicznego i aktywności fizycznej poprzez interaktywne gry i wyzwania.

Przykład: Zaprojektuj zadanie fitness, w którym uczniowie wyruszają w podróż, pokonując wyzwania fizyczne i rozwiązując problemy związane ze sprawnością fizyczną w miarę postępów w scenariuszu odgrywania ról.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Języki obce:

Kontekst: EduLARP usprawnia przyswajanie języka, dostarczając autentycznych kontekstów do użycia języka. Uczniowie ćwiczą umiejętności językowe poprzez dialog, negocjacje i rozwiązywanie problemów w ramach odgrywania ról.

Przykład: Symuluj obcy kraj, w którym uczniowie wcielają się w role turystów, mieszkańców lub biznesmenów, ćwicząc umiejętności językowe w realistycznych i wciągających scenariuszach.

Sztuka, muzyka, rzemiosło:

Kontekst: EduLARP można zintegrować z zajęciami plastycznymi i muzycznymi, aby inspirować kreatywność i wyrażanie siebie w kontekście tematycznym. Również w ramach studiów rzemieślniczych, zwłaszcza do przygotowania np. ubioru historycznego itp.

Przykład: Uczniowie mogą wziąć udział w festiwalu sztuk kreatywnych, wcielając się w role artystów, kuratorów i krytyków, którzy zgłębiają i wyrażają tematy kulturalne i artystyczne.

Polska

Integracja EduLARP z edukacją obywatelską i kulturalną (CCE) w szkolnictwie podstawowym:



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Punkty wyjścia, punkty startowe: Ogólnopolski Program Nauczania dla Szkół Podstawowych kładzie nacisk na rozwój kompetencji społecznych i obywatelskich, w tym rozumienia zasad demokracji, różnorodności kulturowej i aktywnego obywatelstwa.

Tematy: EduLARP może być wdrażany na lekcjach skupiających się na wydarzeniach historycznych, tradycjach kulturowych i zaangażowaniu obywatelskim. Na przykład uczniowie mogą odgrywać postacie historyczne lub uczestniczyć w symulacjach procesów demokratycznych, aby pogłębić zrozumienie pojęć obywatelskich.

Dlaczego: EduLARP sprzyja uczeniu się przez doświadczenie i aktywnemu uczestnictwu, umożliwiając uczniom głębokie zaangażowanie w abstrakcyjne koncepcje oraz rozwijanie krytycznego myślenia, empatii i umiejętności komunikacyjnych.

EduLARP w edukacji historycznej w szkołach średnich:

Punkty wyjścia: Polski Narodowy Program Nauczania dla Szkół Ponadpodstawowych kładzie nacisk na naukę o historii Polski i świata, z naciskiem na krytyczną analizę, interpretację źródeł historycznych i rozumienie wydarzeń historycznych w szerszym kontekście.

Tematy: EduLARP można zintegrować z lekcjami historii, koncentrując się na konkretnych okresach historycznych, wydarzeniach lub postaciach. Na przykład uczniowie mogą odtworzyć kluczowe momenty z historii Polski, takie jak bitwa pod Grunwaldem czy Powstanie Warszawskie, aby lepiej zrozumieć złożoność wydarzeń historycznych i perspektywy różnych aktorów historycznych.

Dlaczego: EduLARP pozwala uczniom zanurzyć się w kontekstach historycznych, doświadczyć złożoności wydarzeń historycznych z pierwszej ręki oraz rozwinąć empatię historyczną, krytyczne myślenie i umiejętności analityczne.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

EduLARP w edukacji matematycznej w szkołach średnich:

Punkty wejścia: Polski Narodowy Program Nauczania dla Szkół Ponadpodstawowych kładzie nacisk na rozwój kompetencji matematycznych, umiejętności rozwiązywania problemów i rozumowania matematycznego.

Tematy: EduLARP można zintegrować z lekcjami matematyki, koncentrując się na rzeczywistych zastosowaniach pojęć matematycznych, takich jak geometria, prawdopodobieństwo i statystyka. Na przykład uczniowie mogą wziąć udział w matematycznej grze polegającej na rozwiązywaniu zagadek, w której wykorzystują zasady matematyczne do rozwiązywania zagadek i odkrywania wskazówek.

Uzasadnienie: EduLARP zapewnia praktyczne, interaktywne podejście do nauki matematyki, pozwalając uczniom dostrzec praktyczne znaczenie pojęć matematycznych oraz rozwinąć umiejętności rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia w autentycznych kontekstach.

EduLARP w edukacji językowej w szkołach podstawowych:

Punkty wejścia: Polski Narodowy Program Nauczania dla Szkół Podstawowych kładzie nacisk na rozwój kompetencji językowych, w tym umiejętności czytania, pisania, mówienia i słuchania.

Tematy: EduLARP można zintegrować z lekcjami językowymi, koncentrując się na opowiadaniu historii, kreatywnym pisaniu i komunikacji ustnej. Na przykład uczniowie mogą wziąć udział w przygodzie z opowiadaniem historii, w której tworzą postacie, opracowują fabuły i odgrywają sceny, aby ćwiczyć umiejętności pisania narracji i prezentacji ustnej.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Dlaczego: EduLARP zapewnia dynamiczne, interaktywne podejście do nauki języków, umożliwiając uczniom angażowanie się w język w znaczących kontekstach, rozwijanie kreatywności i wyobraźni oraz budowanie pewności siebie w swoich umiejętnościach językowych.

EduLARP, czyli edukacyjne gry fabularne, mogą być wykorzystywane w różnych przedmiotach i klasach jako narzędzie do angażowania uczniów, wspierania uczenia się przez doświadczenie i rozwijania różnorodnych umiejętności. Oto kilka przykładów zastosowań:

Temat: Gra historyczna: "Życie na zamku" Temat: Życie codzienne w średniowiecznym zamku Klasa: Szkoła podstawowa lub średnia, klasy 5-8

Temat: Język polski Gra "W świecie baśni" Temat: Analiza baśni i legend, tworzenie własnych opowieści Klasa: Szkoła podstawowa, klasy 4-6

Przedmiot: Gra matematyczny: "Podróż przez labirynt liczb" Temat: Rozwiązywanie problemów matematycznych, logiczne myślenie Klasa: Szkoła podstawowa lub średnia, klasy 7-9

Przedmiot: Wychowanie do życia w rodzinie (FLE) Gra: "Wyprawa rodzinna" Temat: Wartości rodzinne, komunikacja w rodzinie, rozwiązywanie konfliktów Klasa: Szkoła podstawowa lub średnia, klasy 6-8

Oto kilka pomysłów na włączenie **edukacji ekologicznej do EduLARP-a**:

1. **Gra w ekspedycję ekologiczną:** Uczniowie mogą wcielić się w rolę badaczy przyrody lub ekologów wyruszających na wyprawę do pobliskiego parku lub lasu. Podczas gry będą eksplorować różne ekosystemy, zbierać próbki roślin i



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

zwierząt, mierzyć jakość wody i powietrza oraz opracowywać strategię ochrony środowiska.

2. **Symulacja katastrofy ekologicznej:** Uczniowie mogą wcielić się w role mieszkańców miasta lub regionu dotkniętych katastrofą ekologiczną, taką jak wyciek chemikaliów lub powódź. W tej grze będą musieli podejmować decyzje dotyczące zarządzania kryzysowego, ochrony środowiska i zapewnienia bezpieczeństwa ludności.
3. **Projektowanie ekologicznych inicjatyw społecznych:** Uczniowie mogą pracować w grupach nad projektami mającymi na celu poprawę stanu środowiska w ich lokalnej społeczności. Inicjatywy te mogą obejmować recykling, zmniejszenie zużycia plastiku, sadzenie drzew lub edukowanie społeczności na temat ochrony przyrody. Podczas gry będą musieli planować strategię działania, zbierać wsparcie społeczne i promować swoje inicjatywy.
4. **Symulacja międzynarodowych negocjacji w sprawie zmian klimatu:** Uczniowie mogą odgrywać role przedstawicieli różnych krajów podczas symulacji międzynarodowych negocjacji na konferencji w sprawie zmian klimatu. W tej grze będą musieli negocjować i szukać kompromisów, aby wypracować globalne rozwiązania w zakresie ochrony środowiska i redukcji emisji gazów cieplarnianych.

Grecja

Przedmiot: Historia

Działalność edukacyjna: "Towarzystwo Rekonstrukcji Historycznej"



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Opis: Uczniowie tworzą towarzystwo rekonstrukcji historycznej, w którym badają i portretują postacie z różnych okresów historii Grecji. Uczestniczą w scenariuszach fabularnych, takich jak debaty historyczne, rekonstrukcje kluczowych wydarzeń i symulacje życia w starożytnej Grecji lub Bizancjum.

Cel: Pogłębienie zrozumienia wydarzeń i postaci historycznych, promowanie empatii i przyjmowania perspektywy oraz rozwijanie umiejętności badawczych i prezentacyjnych.

Przedmiot: Edukacja społeczno-polityczna w gimnazjum

Działalność Edularp: "Demokratyczna Rada Decyzyjna"

Opis: Uczniowie wcielają się w członków demokratycznej rady decyzyjnej, podczas której debatują i głosują nad kwestiami istotnymi dla ich szkoły lub społeczności. Uczą się o zasadach demokracji, partycypacji politycznej i odpowiedzialności obywatelskiej poprzez praktyczne zaangażowanie w procesy decyzyjne.

Cel: Wspieranie zrozumienia wartości i instytucji demokratycznych, promowanie umiejętności krytycznego myślenia i debaty oraz zachęcanie do aktywnego obywatelstwa.

Przedmiot: Ekonomia domowa w gimnazjum

Działanie edularpowe: "Wyzwanie budżetowe"

Opis: Uczniowie biorą udział w wyzwaniu budżetowym, w którym wcielają się w członków gospodarstwa domowego, których zadaniem jest zarządzanie finansami. Podejmują decyzje o alokacji budżetu, oszczędnościach i wydatkach w oparciu o



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

realistyczne scenariusze, takie jak planowanie rodzinnych wakacji lub radzenie sobie z nieoczekiwanymi wydatkami.

Cel: Rozwijanie umiejętności finansowych, promowanie odpowiedzialnego podejmowania decyzji i zapewnienie praktycznego doświadczenia w zarządzaniu finansami gospodarstwa domowego.

Przedmiot: Edukacja dramatyczna w szkole podstawowej

Działalność edukacyjna: "Teatr mitów i legend"

Opis: Uczniowie biorą udział w przedstawieniach teatralnych inspirowanych greckimi mitami i legendami. Współpracują przy pisaniu scenariuszy, tworzeniu kostiumów i rekwizytów oraz ćwiczeniu swoich ról przed wystawieniem przedstawień dla kolegów z klasy i społeczności szkolnej.

Cel: Zwiększenie kreatywności i wyobraźni, rozwijanie umiejętności pracy zespołowej i komunikacji oraz pogłębienie zrozumienia mitologii greckiej i dziedzictwa kulturowego.

Integrując takie działania edukacyjne z różnymi przedmiotami w greckim systemie edukacyjnym, nauczyciele mogą tworzyć dynamiczne i wciągające doświadczenia edukacyjne, które nie tylko uczą treści akademickich, ale także wspierają kreatywność, krytyczne myślenie, współpracę i uznanie kulturowe wśród uczniów.

Temat: Warsztaty zręcznościowe

Włączenie metodologii edularp do warsztatów umiejętności oferuje dynamiczne podejście do wspierania holistycznego rozwoju osobistego i globalnego obywatelstwa



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wśród uczniów. Integrując działania edularp z warsztatami tematycznymi dotyczącymi zdrowia i dobrego samopoczucia, świadomości ekologicznej, odpowiedzialności społecznej i kreatywnego myślenia, uczniowie mogą angażować się w wciągające doświadczenia edukacyjne, które promują krytyczne myślenie, współpracę, empatię i umiejętności rozwiązywania problemów. Decydenci polityczni mogą uznać edularp za cenny dodatek do zestawu narzędzi edukacyjnych, uznając jego potencjał w zwiększaniu zaangażowania uczniów i wyników uczenia się na różnych przedmiotach i poziomach edukacji. Włączenie edularp do warsztatów umiejętności jest zgodne z celem, jakim jest wyposażenie uczniów w umiejętności XXI wieku niezbędne do odniesienia sukcesu w potężnym i szybko zmieniającym się świecie.

Procedury adaptacyjne dla podejść międzyprzedmiotowych w szkołach

Rozpoczynając podróż w kierunku rozwoju metodologii edukacyjnych, nasze konsorcjum partnerów jest zjednoczone w naszym zaangażowaniu w integrację EduLARP (Educational Live Action Role-Playing) z krajowymi programami nauczania. Dysponując ogromną wiedzą fachową i zasobami, jesteśmy gotowi przedstawić decydującym politycznym zarówno na szczeblu krajowym, jak i regionalnym solidne zalecenia polityczne i procedury dostosowawcze. Nasza nadrzędna strategia jest zakorzeniona w uznaniu EduLARP za transformacyjne narzędzie kompleksowej edukacji klimatycznej (CCE), mające na celu wspieranie płynnego podejścia międzyprzedmiotowego w szkołach. Nasze wspólne wysiłki, prowadzone przez naszego partnera koordynującego (AP), podkreślają znaczenie przekazywania decydującym pozytywnego wpływu programu EduLARP, podkreślając jego znaczenie w krajowych programach nauczania i procesach adaptacyjnych. Poprzez prezentację konkretnych studiów przypadków pokazujących korzyści płynące z programów EduLARP, staramy



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

się pozyskać wsparcie ze strony decydentów dla wdrażania i rozpowszechniania zielonych inicjatyw EduLARP. Co ważne, nasze wysiłki są zgodne z działaniami Unii Europejskiej na rzecz kompleksowej edukacji klimatycznej na skalę międzynarodową, pozycjonując EduLARP jako kluczowe narzędzie do wprowadzania znaczących zmian w praktykach i wynikach edukacyjnych.

Estonia

Studium przypadku 1.

5 maja 2022 roku w szkole Viimsi rozegrano grę fabularną o epoce wikingów. Nauczycielka szkoły Tarvastu Aive Kaldra, reżyser Karl Kirt i uczniowie odgrywający role odwiedzili uczniów naszej szkoły, aby wspólnie zagrać w grę o tematyce wikingów. Odbyła się mała wycieczka po szkole, a nasz nauczyciel edukacji zawodowej Tiit Kobrusepp przedstawił gościom grę planszową "Vikingite ldatee", którą stworzył. Następnie ćwiczyliśmy walkę miękkimi mieczami i udaliśmy się na plażę Haabneeme, gdzie odgrywano scenki. Uczniowie wcieliili się w Wikingów eksplorujących ziemie i musieli stawić czoła niebezpieczeństwom, które na nich czyhały. Młodzi ludzie wystawiają na próbę swój spryt i umiejętności współpracy, aby znaleźć zasoby i pokonać wrogów.

Korzyści:

<https://www.facebook.com/viimsikool/posts/pfbid0imt6n8QFkrro8rE1HMwVkwXKStGJMjDBse8qyEPM7xoWgN2EBBooL6mmEu1L9JjVl>



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



Studium przypadku 2.

Uczniowie klas 4-6 ze szkoły Vastse-Kuuste próbowali zrozumieć to wszystko w zeszłym tygodniu w sztucznym kampusie Spark Centrum Gminy przy drodze Narva klasa dzieci, które w 2017 roku grały w grę fabularną "Wioska przedsiębiorczości". Rola, jaką ktoś dostaje w firmie, została ukształtowana podczas gry, być może w taki sam sposób, jak w prawdziwym życiu.

Zawartość gry różni się w zależności od poziomu szkoły. Uczniowie klas 4-6 musieli zarządzać wymyślonym trzymiesięcznym okresem w rodzinnym biznesie. Każda rodzina dostała zadanie, takie jak zakup nowego mieszkania lub wyjazd na wakacje, i musiała oszczędzać pieniądze przez trzy miesiące, aby je wykonać.

Aby zaoszczędzić pieniądze, studenci, którzy pracowali w banku, warsztacie lub salonie kosmetycznym, musieli wymyślić, jak zdobyć jak najwięcej klientów, którzy przyniosą pieniądze. Jednocześnie trzeba było stale kalkulować, bo trzeba było wypłacać pensje



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

członkom rodziny i opłacać codzienne wydatki. Jeśli nie było wystarczającej liczby klientów, trzeba było obniżyć koszty, aby osiągnąć cel.

<https://tartu.postimees.ee/4308095/lapsed-sukelduvad-rollimangudes-taiskasvanute-rahamaailma>



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!

Studium przypadku 3.

We wtorek 10 marca 2020 r. szkołę Alatskivi odwiedziło nas Centrum Współpracy Peipsi, które przetestowało grę fabularną NOA2424 w 6 klasie. Gra opowiada o tym, że sytuacja na Ziemi jest zła z powodu zmian klimatycznych, wiele gatunków zostało już zniszczonych, a ludzkość szuka nowego domu na Marsie. Statek kosmiczny NOA- Teraz



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

jest czas, aby wystartować na Marsa, który zabierze ze sobą ograniczoną ilość zasobów. Różne grupy uczniów musiały dojść do porozumienia w sprawie tego, jakie gatunki i zapasy przywieźć. Wystano statek kosmiczny, który załadował fasolę, pingwiny, kury, drzewa owocowe, a także nawóz, ziemniaki i serwer z informacjami historycznymi. Uczniom bardzo podobało się odgrywanie ról, mogli kłócić się ze swoim partnerem i dopasowywać się do różnych ról.

<https://www.alatskivi.edu.ee/2020/03/10/keskkonnahariduslik-rollimäng-noa-nüüd-on-aeg/>



Studium przypadku 4.

Model United Nations (pol. Model United Nations) to edukacyjna gra fabularna, której celem jest poznanie procesu decyzyjnego organów ONZ poprzez osobiste doświadczenie. Są to gry fabularne organizowane na całym świecie, które można organizować na poziomie szkoły średniej lub uniwersytetu, dodając specjalne funkcje do tradycyjnego, ścisłego formatu, zgodnie z zainteresowaniami i umiejętnościami uczestników. Organizacja pozarządowa Mondo, we współpracy z młodzieżą z estońskiej wyprawy ONZ, organizuje grę fabularną o nazwie Estonian Model United Nations (w skrócie: EstMUN).

<https://maailmakool.ee/en/estmun/>

<https://www.facebook.com/estonianmodelun/>



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku.

Studium przypadku 5.

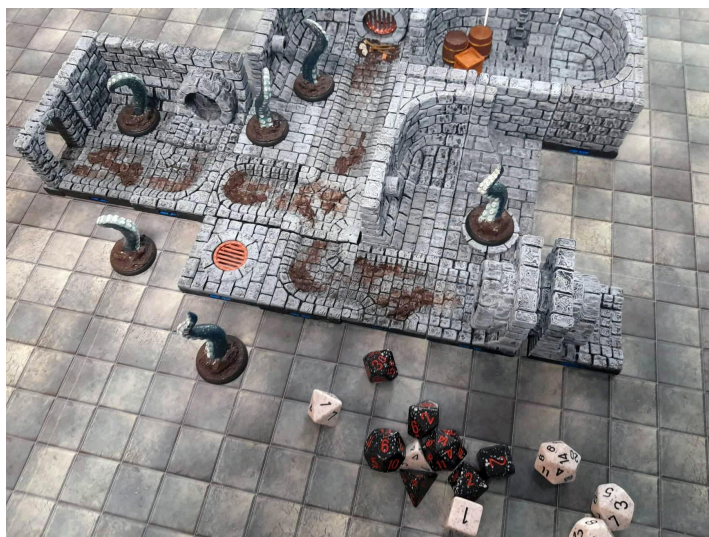
Klub gier fabularnych

Lokalizacja: ProTERA - Prywatna szkoła hobbystyczna Huvitëra posiada klub gier fabularnych

Grupa wiekowa: 4.-6. Klasa 7.-9. Celem klubu gier fabularnych jest rozwijanie kreatywności, umiejętności komunikacyjnych, umiejętności współpracy i strategicznego myślenia u młodych ludzi.

Oprócz udziału w przygodach stworzonych przez przewodnika i zabawy z różnymi postaciami, uczniowie mogą również spróbować swoich sił w opowiadaniu historii, planowaniu krótkich sesji gier, ilustrowaniu i tworzeniu niezbędnych urządzeń do zabawy - gdzie zarówno tradycyjne, jak i cyfrowe narzędzia artystyczne, a czasem nawet narzędzia technologiczne 3D mają swoje miejsce przy tworzeniu akcesoriów do zabawy. . Gry fabularne przeznaczone są przede wszystkim dla uczniów klas trzecich, którzy interesują się bajkami, filmami science fiction i/lub science fiction, grami, aktorstwem, rysunkiem, malowaniem, pracą z komputerem i własnymi rękami.

<https://huvitera.ee/huviringid/rollimangud/>



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku.

Szwecja

Studium przypadku 1

"Gammaldags Skola" Knivsta. 6-8 listopada



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!

W listopadzie wszystkie szkoły w Knivsta w Szwecji uczniowie klas drugich grali w larpa "Gammaldags skola" życzenie jest larpem o tym, jak to było chodzić do szkoły 100 lat temu. Dzieci przebierają się w realistyczne stroje, a my zmieniamy ich klasę tak bardzo, jak tylko możemy. Larp opowiada o systemie szkolnym, ale także o przeciwstawieniu się



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

niesprawiedliwości i trudnym decyzjom oraz sprawdzeniu, czy są w stanie uratować szkołę przed zamknięciem. Dzięki doświadczeniu larpa można przedyskutować wiele pytań dotyczących historii i sprawiedliwości.

Studium przypadku 2

"Alfa/Omega" Robnsson. 2023-12-08



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

W grudniu 2023 roku ósmoklasiści w Enköping w Szwecji rozegrali larp Alfa/Omega. Fabuła tego larpa umieszcza graczy w systemie totalitarnym, w którym nastolatki są podzielone na dwoje i tylko dwóch tzw. "Tau:s". Larp opowiada o ceremonii, podczas której gracze przejdą kilka testów, aby poznać swoje Tau. Larp został zaprojektowany tak, aby grać na niesprawiedliwości w bardzo ustalonym systemie, który gracze mogą kwestionować i buntować się przeciwko nim, jeśli chcą. Korzyścią płynącą z tego larpa jest to, że masz wspólną płaszczyznę do dyskusji na temat norm i jesteś częścią systemu, w którym możesz lub nie możesz się dopasować. Mając na uwadze to doświadczenie, łatwo jest prowadzić dyskusje na temat norm w naszym prawdziwym świecie. To zaleta larpowania. Mieć fikcyjne doświadczenie świata do rozegrania, w którym możesz później odnieść się do swojego prawdziwego świata.

Studium przypadku 3

"Operacja Världen" Romberga. 2023-02-02



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!

W Rombergaskolan w Enköping zrobiliśmy realistyczny larp "Operacja Världen", w którym wcielają się w mieszkańców fikcyjnego społeczeństwa, które naśladuje prawdziwy współczesny świat. To społeczeństwo jest mikrokosmosem naszego własnego świata, z jego wyzwaniami i możliwościami. Uczniowie mogą stworzyć własnego mieszkańca, z określonych grup zainteresowań w tym społeczeństwie. Następnie zostają postawieni w sytuacji, w której muszą przedyskutować rozwiązanie problemu środowiskowego, a na koniec zagłosować nad tym rozwiązaniem. Ma to na celu pomóc uczniom zrozumieć system głosowania w Szwecji i sprawić, by zrozumieli złożoność problemów środowiskowych w naszym własnym społeczeństwie. Ale także pomóc im poczuć się upoważnionymi do podejmowania działań i nauczyć się współpracy.

Studium przypadku 4

"Vi går till ting" Vingåker. 2023-04-13



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!

Szkoła w Vingåker södermanland, w której pracowaliśmy z uczniami trzeciej klasy. Edularp opowiadał o prawie i sprawiedliwości w średniowieczu, a my wykorzystywaliśmy sytuacje zaczerpnięte z historycznych rejestrów kryminalnych, aby dowiedzieć się o statusie społecznym i porozmawiać o etyce i moralności. Uczniowie wcielili się w sędziów, oskarżycieli i oskarżonych. Korzyścią z tego było to, że mogli odnieść się do współczesnego prawa i wymiaru sprawiedliwości, aby lepiej zrozumieć życie średniowiecznych ludzi. A także stworzyć emocjonalną więź, dzięki wrodzonej idei sprawiedliwości w każdym uczniu.

Polska

Studium przypadku 1

"Świat w 2050 roku"

Integracja nauk ścisłych z edukacją ekologiczną: Na przykład nauczyciele matematyki i biologii mogą współpracować w celu stworzenia EduLARP, w którym uczniowie badają naturalne ekosystemy, zbierają dane o populacjach zwierząt i roślin, a następnie analizują te dane matematycznie, obliczając różne wskaźniki ekologiczne.

29 marca za nami gra klimatyczna pt. "Świat w 2050 roku", w której wzięli udział licealiści.

🕒 Jego celem było zwiększenie świadomości klimatycznej i ułatwienie merytorycznych dyskusji na temat zmian klimatu! Uczestnicy zostali przeniesieni do roku 2050 (po katastrofie klimatycznej) i poprzez wspólną dyskusję 💬 wskazywali, co zrobiliby dla klimatu.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Zdjęcia nie są do bezpłatnego użytku!

1 lutego 2024 roku uczniowie gimnazjów w Grybowie wcieliili się w role dyplomatów i dziennikarzy na fikcyjnym szczycie klimatycznym w 2050 roku.

Jak to możliwe? 🤗 ♂ Dwudziestu uczniów z klasy II Liceum Ogólnokształcącego w Grybowie wzięło udział w grze fabularnej "Fortitude – LARP dla klimatu", zorganizowanej w ramach projektu "Larp for Climate (Program Erasmus+)" przez Fundację Edukacyjną Nausika.

Negocjacje, wyobrażenia, dyskusje, głosowanie i podejmowanie decyzji o tym, co można zrobić, aby uratować klimat, wraz ze wspaniałą atmosferą, sprawiły, że to spotkanie było bardzo udane.



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Studium przypadku 2

Łączenie historii z językiem polskim: Nauczyciele historii i języka polskiego mogą opracować EduLARP, w którym uczniowie wcielają się w role postaci historycznych, analizują oryginalne teksty historyczne i wykorzystują język polski do tworzenia narracji, pamiętników lub listów odzwierciedlających wydarzenia z przeszłości.

EduLARP w Liceum Ogólnokształcącym w Barczu o Konfederacji Barskiej, projekt, realizowany od września do listopada 2018 r. w województwie małopolskim – w Bieczu, Gorlicach i Starym Sączu, miał na celu przybliżenie historii konfederacji barskiej w 250. rocznicę jej powstania (1768 – 2018). Projekt, zaprojektowany w stulecie odzyskania niepodległości, miał również na celu zobrazowanie początków polskich walk o wolność i niepodległość. Projekt opierał się na nowatorskiej metodzie larpowej, łączącej gry fabularne, symulacje historyczne i dramat szkolny. W fazie wdrożeniowej projekt polegał na przeprowadzeniu warsztatów dla klas 1c, 2c i 2ab w auli naszego liceum w dniach 27 – 28 września 2018 r.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!

Studium przypadku 3

EduLarp w Szkole Podstawowej SP5 w Świdniku, Święto Bogów Olimpijskich w klasach 5b i 5f Po serii lekcji poświęconych mitologii greckiej uczniowie wzięli udział w projekcie edukacyjnym, wykorzystującym metodę EduLARP. Wcielali się w role różnych bogów, przygotowując swoje przemówienia w pierwszej osobie. Ręcznie wykonali swoje kostiumy i atrybuty. To była prawdziwa uczta bogów!

Szkoła Podstawowa w Pabianicach, Uczniowie klasy 5b, pod opieką Pani Sylwii Grzesznej, zorganizowali prawdziwą olimpiadę metodą EduLARP. Był nektar, była ambrozja, a przede wszystkim dobry humor i mitologiczne opowieści przedstawione w formie krótkich scenek. Przygotowania do tego wydarzenia trwały kilka tygodni. Dzieci poznawały mity greckie, czytały teksty z podręcznika oraz fragmenty "Mitologii" Jana Parandowskiego. Po omówieniu całego panteonu uczniowie losowali boginie i bogów. Klasa wykonała zadanie bardzo dobrze. Dzieci same zaprojektowały kostiumy,

przygotowały rekwizyty i poczęstunek. Niektórzy spędzili cały dzień w strojach inspirowanych modą antyczną. Dzięki temu można było zobaczyć greckich bogów spacerujących po szkolnych korytarzach czy grających w koszykówkę na boisku. Uczta na Olimpie wymagała odwagi i zaangażowania.



Zdjęcie nie jest do bezpłatnego użytku!

Studium przypadku 4

Integracja STEM z technologią: Nauczyciele STEM (Science, Technology, Engineering, and Mathematics) i nauczyciele informatyki mogą wspólnie przygotować EduLARP, w którym uczniowie wykorzystują technologię, taką jak programowanie komputerowe, do rozwiązywania problemów naukowych lub inżynierskich, co pozwala na praktyczne zastosowanie wiedzy matematycznej i informatycznej.

CEREMONIA NADZIEI 🔥 26 stycznia 2024 roku rozegraliśmy wyjątkową grę poruszającą ważną i trudną kwestię emocjonalnej adaptacji do zmian klimatu. 🔥 Dziękujemy za podzielenie się z nami tym doświadczeniem w miłej i refleksyjnej atmosferze. Cieszymy się, że odwiedziło nas kilka osób zajmujących się edukacją klimatyczną z różnych instytucji: EcoMałopolska dla Klimatu, Krakowskie Centrum Edukacji Klimatycznej, Symbioza – Centrum Edukacji Ekologicznej ZEM, Kraków w Zielonym ZEM, Fundacja Let's



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Go to the Forest, Krakowska Młodzieżowa Rada, Młodzieżowa Rada Klimatyczna, Miasto i Gmina Niepołomice, Szkoła Podstawowa nr 162 w Krakowie, szczególnie dziękujemy 🌍 Doradcom ds. Klimatu i Środowiska z UMK za współorganizację wydarzenia i aktywne łączenie ❤️ tych środowisk Pełny scenariusz tej i innych gier na rzecz edukacji klimatycznej znajdziesz na naszej stronie: 🌍 LARP DLA KLIMATU <https://nausika.eu/larpforclimate/>



Fundacja Nausika i jej praca z nauczycielami i edukatorami:

Jak wspierać edukację klimatyczną – warsztaty dla nauczycieli 👉 W piątek 12 stycznia 2024 r. w Pałacu Potockich spotkaliśmy się z nauczycielami z krakowskich szkół i organizacji pozarządowych, aby omówić cele, wyzwania i metody realizacji edukacji klimatycznej. 🌿 🍀 Co to? Jak jest rozumiana i jak może być realizowana w szkołach, skoro w przeciwieństwie do innych dziedzin wiedzy nie jest odrębnym przedmiotem wymienionym w programie nauczania? 📄 🧠 O tym wszystkim rozmawialiśmy z krakowskimi nauczycielami, którzy w swojej codziennej pracy starają się korzystać z narzędzi kształtujących postawy młodego pokolenia. 🌍 Odpowiedzialność za losy naszej planety i za środowisko, w którym funkcjonujemy, wydaje się być bardzo ważnym elementem edukacji i kształtowania światopoglądu tych, którzy już niebawem będą decydować o naszej przyszłości. Degradacja środowiska, zmiany klimatyczne, wpływ człowieka na przyrodę to zjawiska globalne, a przeciwdziałanie im w życiu codziennym



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

jest ważnym elementem edukacji. ❤️ 👉 Na początku spotkania uczestnikom zostały przedstawione dotychczasowe działania miasta w zakresie edukacji klimatycznej, a także rekomendacje zawarte w Raporcie Okrągłego Stołu na rzecz Edukacji Klimatycznej. Stało się to pretekstem do dyskusji o zrozumieniu istoty edukacji klimatycznej, sposobach jej realizacji i celach, jakie stawia. ✅ Zarząd Zieleni Miejskiej realizuje szereg praktycznych działań wspierających szkoły w zakresie edukacji klimatycznej, takich jak program "Ogród z klasą", kurs "Nauczyciel blisko natury" oraz działania Centrum Edukacji Ekologicznej Symbioza. Udostępnia również wiele bezpłatnych materiałów do pobrania na swojej stronie internetowej, takich jak plany lekcji terenowych, karty pracy i inspiracje dla nauczycieli i rodziców. 🧑 🏠 ✍️ Podczas warsztatów pracowaliśmy w grupach nad rozwiązaniami, które umożliwiłyby efektywne wykorzystanie zasobów miejskich w tym obszarze. Zastanawialiśmy się, jak zwiększyć dostęp do informacji i sprawić, by krakowscy nauczyciele chętniej korzystali z narzędzi i metod, które zapewniają młodym ludziom kontakt z naturą, kierując ich postawy i sposoby myślenia w kierunku odpowiedzialnego funkcjonowania człowieka w świecie. 🌍 Organizatorzy spotkania - Kraków w zieleni, Symbioza - Centrum Edukacji Ekologicznej, Krakowskie Centrum Edukacji Klimatycznej Bardzo dziękujemy wszystkim za udział i zaangażowanie!



Zdjęcia nie są do bezpłatnego użytku!

Studium przypadku 5

Łączenie wiedzy humanistycznej ze sztuką: Nauczyciele przedmiotów humanistycznych, tacy jak nauczyciele historii sztuki i języka polskiego, mogą stworzyć EduLARP, w którym uczniowie odtwarzają życie i twórczość znanych artystów, analizują ich wpływ na kulturę i społeczeństwo, a następnie używają języka polskiego do tworzenia opowiadań, esejów lub recenzji sztuki.

Krak-On Festival w Krakowie

Grecja

Studium przypadku 1.

Życie codzienne na rzymskiej Agorze w Salonikach



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Program edukacyjny "Życie codzienne na rzymskiej agorze w Salonikach: podejście empiryczne poprzez metodę Edu-L.A.R.P." został po raz pierwszy przeprowadzony przez AeliaPath 31 stycznia 2019 r. na stanowisku archeologicznym starożytnej agory w Salonikach we współpracy z 3. gimnazjum Kolegium Arystotelesowskiego w Salonikach. Dzieci wzięły udział w interaktywnej grze fabularnej na żywo, zaprojektowanej zgodnie z zasadami innowacyjnej metody edukacyjnej Edu-L.A.R.P. Gra przeniósła dzieci chronologicznie do rzymskiej epoki Salonik za panowania cesarza Oktawiana Augusta, dążąc do głębszego zrozumienia funkcjonalności Krypty Stoa, Mennicy i Odeonu Agory, a także relacji społeczno-politycznych tamtych czasów. Aby to osiągnąć, uczniowie wcielali się w role, realizowali swoje misje i sami podejmowali decyzje dotyczące rozwiązywania codziennych problemów. Zgodnie z zasadami nowej metody edukacyjnej Edu-L.A.R.P. uczniowie nosili kostiumy i używali przedmiotów nawiązujących do tamtej epoki.



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573





Zdjęcia nie są do bezpłatnego użytku!

Studium przypadku 2

"Dzień w kompleksie Galerian w Salonikach: Wielki Synod Cesarzy"

Program edukacyjny realizowany był z uczniami 5 klasy szkoły podstawowej w ramach Kompleksu Galerian w Salonikach.

Scenariusz edukacyjny był następujący:

"Gajusz Galeriusz Waleriusz Maksymian jest jedynym augustem Drugiej Tetrchii, ponieważ Sewer, drugi August (Zachodu), został zamordowany przez uzurpatora władzy Maksencjusza, syna Maksymiana z Pierwszej Tetrchii. Dlatego Galeriusz zwołał synod



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

cesarzy w Carnuntum w Panonii. Na synodzie obecni byli Gajusz Aureliusz Waleriusz Dioklecjan i Marek Aureliusz Waleriusz Maksymianus, dawni tetrarchowie. Celem synodu było wyznaczenie Licyniusza (Genius Valerius Licinianus Licinus) na nowego Augusta w miejsce Sewera, Augusta Zachodu, z Konstantynem jako Cezarem, oraz na to, aby Galeriusz pozostał Augustem Wschodu z Gajuszem Galeriuszem Waleriuszem Maksyminem jako Cezarem. Wyobraźcie sobie, co by było, gdyby ten synod odbywał się w Pałacu Galerian.



Zdjęcia nie są do bezpłatnego użytku!



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

Studium przypadku 3

"Dzień w Atenach Peryklesa"

Program edukacyjny "Dzień w Atenach Peryklesa" został zrealizowany w 4 klasie szkoły podstawowej i 1 klasie gimnazjum z pewnymi modyfikacjami. Gra edukacyjna EduLARP przenosi uczniów do V wieku, Złotego Wieku Peryklesa, a konkretnie na dwór Heliada, gdzie odbywa się ważny proces publiczny. Mówiąc dokładniej, Perykles jest oskarżany przez swoich przeciwników politycznych o kradzież 30 kilogramów złota podczas budowy posągu bogini Ateny na Partenonie. W ten sposób dzieci staną się sędziami (Helianami), Peryklosem, przeciwnikami politycznymi i będą musiały podejmować decyzje, pomagać Peryklesowi lub jego przeciwnikowi politycznemu Kleonowi i odnaleźć prawdę. Oprócz aspektu poznawczego, który obejmuje część podręcznika szkolnego, dzieci doświadczają intensywnej emocji związanych z odpowiedzialnością i podejmowaniem decyzji. Czują się odpowiedzialni za decyzję, którą podejmą. Na początku programu, po zabawach na przetamywaniu lodów, wspomina się o kilku faktach historycznych, a dzieci, ponownie poprzez grę kinestetyczną, wcielają się w różne role. Kostiumy i wehikuł czasu, które tworzą, pomagają im w podróży do V wieku.

Studium przypadku 4



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

"Dzień w średniowiecznej Europie: system feudalny" (Edu-L.A.R.P.)

Nasz program szkoleniowy wykorzystuje Edu-L.A.R.P. metoda. aby pomóc uczniom przeżyć dzień w średniowiecznej Europie i wziąć udział w ceremonii okrycia całunem.

Edukacyjna gra fabularna z reprezentacją na żywo została zrealizowana w 2 klasie gimnazjum w Gimnazjum American Farm School w Salonikach. Uczniowie poznawali grupy społeczne i doświadczali relacji społeczno-politycznych w systemie feudalnym. Z pomocą Edu-L.A.R.P. uczniowie staną się królami, panami feudalnymi, księżętami, hrabiami, rycerzami itp. i dowiedzą się, jak działa system feudalny w bardziej interaktywnym i edukacyjnym podejściu.



Odwołania

Zadanie 1

- Eliades, F., Doula, M., Papamichael, I., Vardopoulos, I., Voukkali, I., & Zorpas, A. (2022). Stworzenie niszy w Sustainability Confluence dla centrów edukacji ekologicznej na Cyprze i w Grecji. Zrównoważony rozwój.
- Foffano, F., Scantamburlo, T. i Cortés, À. (2022). Inwestowanie w sztuczną inteligencję na rzecz dobra społecznego: analiza europejskich strategii krajowych. Sztuczna inteligencja i społeczeństwo.
- Drukuj, M. (2020). Opracowywanie i projektowanie programów nauczania.
- Hashim, H., Saharani, M., Zulkifli, N., Mokhtar, M. i Yunus, M. (2019). Koncepcja innowacyjnych metod nauczania wśród wykładowców wybranych politechnik w Malezji.
- Schattman, R., Kaplan, M. B., Aitken, H. M. i Helminski, J. (2019). Programy nauczania dotyczące zmian klimatycznych dla dorosłych w rolnictwie i leśnictwie: przegląd. Dziennik Kształcenia Dorosłych i Ustawicznego.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. E. (2011). Od elementów projektowania gier po grywalność: definicja "grywalizacji". Międzynarodowa konferencja na temat rozrywki i mediów w epoce wszechobecności, 9-15.
- Drukuj, M. (2020). Opracowywanie i projektowanie programów nauczania.
- Berg, M. i Fägerstam, E. (2013). Utvärdering. Skogen som klassrum: Utvärdering av projektet 2009-2012.
- Keller, B. (2018). Związki zawodowe w Niemczech: teoretyczne wyjaśnienia i praktyczne konsekwencje dla stosunków pracy.
- Yang, B., Wu, N., Tong, Z. i Sun, Y. (2022). Edukacja ekologiczna oparta na narracji poprawia świadomość ekologiczną i postawy ekologiczne u dzieci w



**GREEN
EDULARP**



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

wieku 6–8 lat. Międzynarodowy Dziennik Badań Środowiskowych i Zdrowia Publicznego, 19.

- Smyke, R. J. (2021). Argumenty przemawiające za uczestnictwem nauczycieli w rozwoju. Konflikt i harmonia w edukacji w Afryce Tropikalnej.
- Martynushev, N., Shutaleva, A., Malushko, E., Nikonova, Z. i Savchenko, I. (2021). Narzędzia komunikacji online w nauczaniu języków obcych dla trwałości edukacji. Zrównoważony rozwój.
- Bowman, S. (2023). Konflikt społeczny w społecznościach odgrywających role: eksploracyjne badanie jakościowe. *Międzynarodowy Dziennik Odgrywania Ról*
- Ministerstwo Edukacji Narodowej. (2020). EkoSzkoła. Pobrane z <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/ekoszkola>
- Ministerstwo Edukacji Narodowej. (2017). Krajowa Strategia Rozwoju Edukacji 2020. Pobrane z <https://www.gov.pl/web/edukacja-i-nauka/strategia-rozwoju-oswiaty>
- Europejskiej Agencji Środowiska. (2013). Edukacja ekologiczna w Europie: polityka, wdrażanie i wyzwania. Pobrane z <https://www.eea.europa.eu/publications/environmental-education-in-europe-policy-implementation-and-challenges>

Skuteczne praktyki odgrywania ról, które prowadzą do działań na rzecz ochrony środowiska w szkołach podstawowych i średnich

Estonia

- Haridus- ja Noorteamet. (2023). Pobrane z <https://www.hm.ee/et/uudised/haridus-ja-noorteamet-julgustab-kasutama-man-gulisi-ja-gamifitseeritud-opetamiseetodeid>
- Jesmin, A. (2020). Grywalizacja w edukacji: szanse i wyzwania. *Kreatywna edukacja*, 11(9), 1134-1153.
- Gimnazjum Tarvastu. (b.d.). Pobrane z <https://tarvastu.vil.ee/sites/tarvastu.vil.ee/files/rollimangu-ainekava-ii-ja-iii-kooliast-mele.pdf>

Szwecja

- Lundholm, C. (2019). Symulacje odgrywania ról w edukacji ekologicznej. *Badania w zakresie edukacji ekologicznej*, 11(1), 97-112.
- Szwedzka Agencja Ochrony Środowiska. (b.d.). Eko-komitety w szkołach. Pobrane z <https://www.naturvardsverket.se/Var-rolle-forvaltning/Skola-och-forskola/Miljoarbete-i-skolan/>
- Szwedzka Narodowa Agencja Edukacji. (2020). Edukacja ekologiczna w szwedzkich szkołach. Pobrane z



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

<https://www.skolverket.se/publikationsserier/styrdokument/2020/utbildning-for-hallbar-utveckling-1.419325>

Grecja

- Fundacja Edukacji Ekologicznej. (b.d.). Eko-szkoły. Pobrane z <https://www.ecoschools.global/>
- Ministerstwo Edukacji, Badań Naukowych i Spraw Religijnych. (2017). Narodowa strategia edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju w Grecji. Pobrane z https://www.minedu.gov.gr/publications/docs2020/AGKAT/EΘNIKH_ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ_ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗΣ_ΚΑΙ_ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΗΣ_ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ_2020.pdf
- Oikonomou, V., Korfiatis, K., Kefalaki, M. i Papadimitriou, E. (2019). Zwiększanie świadomości ekologicznej i krytycznego myślenia w szkolnictwie podstawowym i średnim: przypadek Grecji. *Dziennik Edukacji i Praktyki*, 10(17), 138-149.

Zadanie 2

- Hamari, J., Koivisto, J. i Sarsa, H. (2014). Czy grywalizacja działa? -- Przegląd literatury z badań empirycznych nad grywalizacją. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Mochocki, M. (2023). Edu-larp jako powtórka wiedzy merytorycznej. *Międzynarodowy Dziennik Odgrywania Ról*.
- Tan, Y. i Zhu, Z. (2022). Wpływ wydarzeń ratingowych ESG na zielone innowacje korporacyjne w Chinach: mediacyjna rola ograniczeń finansowych i świadomości ekologicznej menedżerów. *Technologia w społeczeństwie*.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu: 2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573

- Hamari, J., Koivisto, J. i Sarsa, H. (2014). Czy grywalizacja działa? -- Przegląd literatury z badań empirycznych nad grywalizacją. 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences.
- Cheng, C., Ahmad, S., Irshad, M., Alsanie, G., Khan, Y., Ayassrah, A. Y. B. A. I Aleemi, AR (2023). Wpływ innowacji i produktywności w zakresie procesów ekologicznych na zrównoważony rozwój: moderująca rola świadomości ekologicznej. Zrównoważony rozwój.
- Chen, X. (2023). Analiza aktualności metod nauczania w zarządzaniu studentami w kompleksowej polityce obywatelskiej szkolnictwa wyższego zorientowanej na rozwój. Matematyka stosowana i nauki nieliniowe.

Zadanie 3

- [1]. Bowman, SL (2014). Edukacyjne gry fabularne na żywo: przegląd literatury wtórnej. *Książka towarzysząca Wyrd Con, 3*, 112-131.
- [2]. Κεφαλογιάννη, Ζ. (2015). Η ανάγκη σύνδεσης της Περιβαλλοντικής Εκπαίδευσης (Εκπαίδευση για την Αειφορία) με την Περιβαλλοντική Ηθική και την Εκπαίδευση Αξιών. *Πρακτικά 7ου Πανελληνίου Συνεδρίου ΠΕΕΚΠΕ, Βόλος 8-10 Μαΐου 2015*.
- [3]. Paiva, A., Dias, J., Sobral, D., Aylett, R., Woods, S., Hall, L., & Zoll, C. (2005). Uczenie się przez uczucie: wywoływanie empatii za pomocą syntetycznych postaci. *Sztuczna inteligencja stosowana, 19(3-4)*, 235-266.
- [4]. Lithoxoidou, L. S., Georgopoulos, AD, Dimitriou, AT, & Xenitidou, SC (2017). "Drzewa też mają duszę!" Rozwijanie empatii i wartości środowiskowych we wczesnym dzieciństwie. *Międzynarodowy Dziennik Wczesnej Edukacji Ekologicznej, 5(1)*, 68-88.

- [5]. Mardell, B., Ryan, J., Krechevsky, M., Baker, M., Schulz, S. i Liu-Constant, Y. (2023). *Pedagogika zabawy: wspieranie nauki przez zabawę w klasach i szkołach*. Prezes i stypendyści Harvard College.
- [6]. Aura, I., Järvelä, S., Hassan, L. i Hamari, J. (2023). Wpływ odgrywania ról na skłonność uczniów do rozwijania umiejętności w XXI wieku. *Dziennik badań edukacyjnych*, 116(3), 159-170.
- [7]. Rumore, D., Schenk, T. i Susskind, L. (2016). Symulacje odgrywania ról na potrzeby edukacji i zaangażowania w adaptację do zmian klimatu. *Nature Climate Change*, 6(8), 745-750.
- [8]. Hansen, R. E. i Elbæk, L. (2019, październik). Edukacja na miarę XXI wieku z odgrywaniem ról w projektowaniu wydarzeń. W *13th International Conference on Game Based Learning, ECGBL* (s. 317-324).

Zadanie 4

- Brooks, R. (2020). Różnorodność a europejski student szkolnictwa wyższego: narracje o różnicach podejmowane przez osoby mające wpływ na politykę. *Studia Szkolnictwa Wyższego*, 45, 1507-1518.
- Khachatryan, V., Sirunyan, A., Tumasyan, A., Adam, W., Asilar, E., Bergauer, T., ... & Zykunov, V. (2017). Pomiar różnicowych przekrojów czynnych dla produkcji par kwarków górnych przy użyciu stanu końcowego lepton+dżety w zderzeniach proton-proton przy 13 TeV. *Przegląd fizyczny D*, 95, 092001-092037.
- Wetering, J. V. D., Leijten, P., Spitzer, J. i Thomaes, S. (2022). Czy edukacja ekologiczna wpływa korzystnie na wyniki środowiskowe u dzieci i młodzieży? Metaanaliza. *Dziennik Psychologii Środowiskowej*.

- Chen, Y., Wang, T., Tian, H., Su, D., Zhang, Q. i Wang, G. (2021). Postępy w dziedzinie akumulatorów litowo-siarkowych: od badań akademickich do opłacalności komercyjnej. Zaawansowane materiały.
- Yang, B., Wu, N., Tong, Z. i Sun, Y. (2022). Edukacja ekologiczna oparta na narracji poprawia świadomość ekologiczną i postawy ekologiczne u dzieci w wieku 6–8 lat. Międzynarodowy Dziennik Badań Środowiskowych i Zdrowia Publicznego, 19.
- Westborg, J. (2019). KTO CO WIDZI? Postrzegane obszary uczenia się po udziale w edularp.
- Brittain, H. (2020). Profile substancji leczniczych, substancji pomocniczych i związanej z nimi metodologii. Profile substancji leczniczych, substancji pomocniczych i metodologii pokrewnych.
- Brittain, H. (2020). Profile substancji leczniczych, substancji pomocniczych i związanej z nimi metodologii. Profile substancji leczniczych, substancji pomocniczych i metodologii pokrewnych.
- Angelova, S. (2023). EDUKACJA POZAFORMALNA NA RZECZ ZDROWIA DZIECKA: JAKIE SĄ MOŻLIWOŚCI? Czasopismo Edukacja i Technologie.
- Leyton-Brown, K., Mausam, Nandwani, Y., Zarkoob, H., Cameron, C., Newman, N. i Raghu, D. (2022). Dopasowywanie referatów i recenzentów na dużych konferencjach. ArXiv.
- Pasquier, G. (2019). LibGuides: Warsztaty umiejętności cyfrowych: warsztaty umiejętności medialnych i prezentacyjnych.
- Puka, E. (2015). Edukacja Polityczna; Globalna edukacja obywatelska poprzez aktywne obywatelstwo. Chorwacki Dziennik Edukacyjny-Hrvatski Casopis za Odgoj i obrazovanje.

- Dilekçi, A. i Karatay, H. (2023). WPŁYW PROGRAMU NAUCZANIA UMIEJĘTNOŚCI XXI WIEKU NA ROZWÓJ UMIEJĘTNOŚCI KREATYWNEGO MYŚLENIA UCZNIÓW. Umiejętność myślenia i kreatywność.
- Zabolotna, O. (2023). INSTYTUT KONFUCJUSZA JAKO NARZĘDZIE EDUKACYJNE SOFT POWER I JEGO ZWIĄZEK Z POLITYKĄ PAŃSTWA CHRL. Zbiór prac naukowych Humanistycznego Państwowego Uniwersytetu Pedagogicznego.
- Alexander, E. R., Savitz-Romer, M., Nicola, TP, Rowan-Kenyon, HT i Carroll, S. (2022). "Jesteśmy sercem szkoły": Jak pedagodzy szkolni wspierali zdrowie psychiczne uczniów podczas pandemii COVID-19. Profesjonalne doradztwo szkolne.
- Ham, H.-K., & Cho, J.-H. (2023). Studium o transakcji w edukacji teatralnej. Dziennik Koreańskiej Edukacji Teatralnej.
- Kapell, M. (2019). Potencjał edukacyjnego odgrywania ról aktorskich (edu-larp) w edukacji obywatelskiej. Dziennik Edukacji Nauk Społecznych, 18(2), 60-70.
- Lieberoth, A., Pedersen, M. i Sherson, J. (2019). Gamifikowane nauczanie: przegląd poważnych gier w nauczaniu przedmiotów ścisłych. Badania w dziedzinie edukacji naukowej i technologicznej, 37(4), 353-378.
- "Vi går till ting" Vingåker. (2023, 13 kwietnia). Szwecja.
- "Operacja Världen" Romberga. (2023, 02 lutego). Enköping, Szwecja.
- Robinson, A. (2023, 08 grudnia). Alfa/Omega. Szwecja.
- Jak wspierać edukację klimatyczną – warsztaty dla nauczycieli. (2024, 12 stycznia). Kraków, Polska.
- Ścieżka Aelia. (2019). Życie codzienne na rzymskiej Agorze w Salonikach: podejście empiryczne metodą Edu-L.A.R.P. Saloniki.



Funded by
the European Union

GreenEduLARP: Zielone działania w szkole z wykorzystaniem
edukacyjnego odgrywania ról na żywo (edu-larp) Numer projektu:
2021-1-EE01-KA220-SCH-000032573