MEET – JOIN – CONNECT!

Narzędzia cyfrowe
w międzynarodowej pracy z młodzieżą

dpjw
pnwm
Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży

IJAB
Fachstelle für Internationale Jugendarbeit
der Bundesrepublik Deutschland e.V.

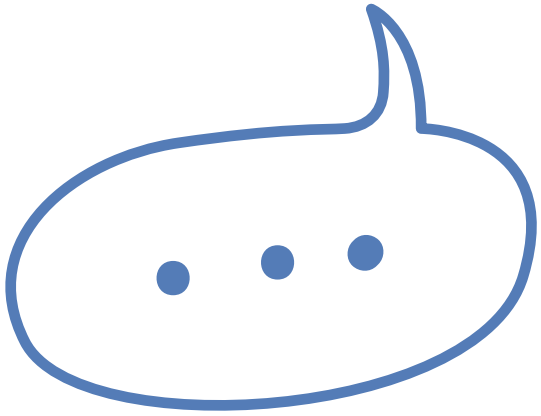
PRZEDMOWA

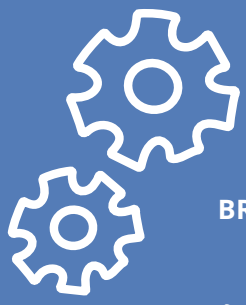
Międzynarodowa praca z młodzieżą opiera się na wymianie i spotkaniach. Kształtuje ją zaangażowanie i partnerstwo organizacji oraz instytucji krajowych i zagranicznych. Aktywność międzynarodowa wspiera rozwój osobowości młodych ludzi w takich aspektach, jak: pewność siebie, kompetencje społeczne i międzykulturowe, otwartość na nowe doświadczenia, świat i otoczenie. Tak rozumiana międzynarodowa praca z młodzieżą może odnosić duże korzyści z digitalizacji. Budowanie globalnej sieci połączeń i wspólna nauka za pomocą narzędzi cyfrowych odbywają się bowiem bez ograniczeń czasowych i geograficznych. Narzędzia cyfrowe wspierają, uzupełniają i przedłużają wymianę stacjonarną, a tam, gdzie niemożliwe jest fizyczne spotkanie – umożliwiają wymianę w przestrzeni wirtualnej.

Mimo że istotą międzynarodowej pracy z młodzieżą pozostają spotkania stacjonarne, wciąż obserwujemy koncepcje i kierunki pedagogiczne, które uwzględniają potencjał technologii cyfrowych. Zastosowanie jako dodatkowego elementu narzędzi cyfrowych umożliwia młodzieży i specjalistom i specjalistkom skuteczny udział w wymianie realizowanej w innych formatach. Obok korzyści wynikającej z wykorzystania narzędzi cyfrowych w międzynarodowej pracy z młodzieżą i wymianie specjalistycznej ich istotnymi zaletami są: ekonomiczne gospodarowanie zasobami poprzez rezygnację ze spotkań stacjonarnych i podróży oraz wydajna organizacja pracy.

Broszura **Meet – join – connect! Narzędzia cyfrowe w międzynarodowej pracy z młodzieżą** ma stanowić pomoc w tworzeniu koncepcji, realizacji oraz refleksji nad prowadzonymi zdalnie młodzieżowymi projektami międzynarodowymi. Odwołując się do zalet proponowanych narzędzi cyfrowych i ich praktycznego zastosowania, niniejszy przewodnik pokazuje, jak włączyć narzędzia cyfrowe w spotkania młodzieży online. W zależności od etapu projektu, wiedzy i doświadczenia osób koordynujących broszurę można przeczytać „od deski do deski" lub wykorzystać tylko jej fragmenty. Przedstawiony materiał można odpowiednio dopasowywać lub modyfikować. Treści przewodnika objęte są licencją publiczną CC BY 4.0. Więcej informacji na ten temat znajduje się na końcu publikacji w dziale: *Licencja – informacje*.

Autorem broszury w wersji niemieckiej i angielskiej jest stowarzyszenie IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e. V. (Biuro ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą Republiki Federalnej Niemiec). Jest to nowe opracowanie pierwszego wydania dotyczącego mediów społecznościowych w międzynarodowej pracy z młodzieżą z 2013 roku. Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży w porozumieniu z IJAB przejęła i przetłumaczyła na język polski całość publikacji, starając się dostosować treść do potrzeb polskich Czytelniczek i Czytelników.





BROSZURA DZIELI SIĘ NA TRZY GŁÓWNE CZĘŚCI:

A. Cyfrowe zarządzanie projektem
Uwzględniając znane etapy zarządzania projektem, pierwsza część pokazuje, na co należy zwrócić szczególną uwagę przy zarządzaniu projektem online. Daje także wskazówki dotyczące narzędzi ułatwiających aktywną współpracę.

B. Przykłady z praktyki
Ta część przedstawia przykłady zastosowania narzędzi w międzynarodowej pracy z młodzieżą. Znajdują się tu opisy narzędzi przetestowanych w praktyce oraz opracowanych specjalnie na potrzeby międzynarodowych spotkań.

C. Narzędzia cyfrowe
Część trzecia to podzielony na kategorie katalog narzędzi. Nie jest to zbiór zamknięty i ostateczny, lecz zmieniający się nieustannie ze względu na ciągły rozwój tej dziedziny. Umieszczone na liście i opisane narzędzia mają oferować kreatywność, różnorodność i łatwość w obsłudze. Ich wybór podyktowany był następującymi kryteriami:

- **brak opłat (dla podstawowych funkcji) lub przynajmniej korzystna cena,**
- **zgodność z wymogami rozporządzenia o ochronie danych osobowych (RODO).**

Niektóre z tych narzędzi to narzędzia typu open source, zaś inne można umieścić na własnym serwerze i dlatego są szczególnie bezpieczne w kontekście ochrony danych osobowych. Niestety, w takim wypadku należy liczyć się często z ograniczeniem niektórych funkcji. Warianty płatne są zazwyczaj bardziej stabilne i wydajne, zwłaszcza jeśli chodzi o narzędzia typu wideoczat czy inne wspierające edukację cyfrową i wymianę.

Po krótkim przeglądzie polecanych narzędzi znajduje się dokładniejszy opis wybranych, a także lista inspirujących platform online i tutoriali. Tylko część z proponowanych aplikacji dostępna jest w języku polskim.

SPIS TREŚCI

PRZEDMOWA **S. 3**

CYFROWE ZARZĄDZANIE PROJEKTEM **S. 6**

1. Przygotowanie s. 6
2. Realizacja s. 9
3. Po zakończeniu projektu s. 11

PRZYKŁADY Z PRAKTYKI **S. 13**

Na etapie przygotowań: poznanie się, umożliwienie partycypacji, wyznaczanie kierunków s. 13

MobiYouth.org – narzędzie wspierające hybrydowe projekty wymiany młodzieży s. 14

„Massive Open Online Course" (MOOC) – cyfrowa opcja kształcenia specjalistów s. 16

„At home around the world" – narzędzie do livestreamingu umożliwiające obserwację pracy z młodzieżą w innych krajach s. 17

Digital Open Badges: Stworzenie systemu narzędzi do uznawania i poświadczania doświadczeń edukacyjnych s. 18

DINA.international – platforma komunikacyjno-konferencyjna w międzynarodowej pracy z młodzieżą s. 20

Warsztat filmowy w czasach Covid-19: NUFF-2020-Online-Workshop s. 22

Wirtualne workcampy – czy to się może udać? s. 24

Barcamp jako wydarzenie online s. 26

Symulator VIP – budzenie wrażliwości młodzieży za pomocą technologii virtual reality s. 27

Rzeczywistość wirtualna jako narzędzie pracy z młodzieżą s. 28

NARZĘDZIA CYFROWE WEDŁUG KATEGORII **S. 30**

Ustalanie terminu s. 30

Narzędzia wideokonferencyjne s. 31

Wideokonferencje z możliwością interakcji s. 33

Zarządzanie projektem s. 35

Zarządzanie projektem: fokus na komunikacji s. 35

Zarządzanie projektem: przechowywanie i udostępnianie plików s. 35

Zarządzanie projektem: allrounder s. 36

Wspólne pisanie s. 38

Tablice cyfrowe s. 39

Mapy myśli s. 40

Whiteboards s. 41

Partycypacja: dyskusja i podejmowanie decyzji s. 43

Nastrój, feedback, ewaluacja s. 44

Uczenie się przez zabawę s. 48

Narzędzia do organizacji wydarzeń s. 50

Streaming s. 52

Komunikatory i czaty s. 53

Media społecznościowe s. 55

Wizualizacja i design s. 56

Bazy danych zdjęć i obrazów s. 57

Narzędzia translatorskie s. 58

KONTAKTY, LINKI, OFERTY **S. 59**

Zbiór linków s. 62

Stopka redakcyjna s. 63

A. CYFROWE ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

1. PRZYGOTOWANIE

Aby efektywnie zarządzać całością procesu projektowego, trzeba skoordynować liczne działania wielu osób. Narzędzia cyfrowe mogą znacznie ułatwić koordynację projektu i zarządzanie procesem. W fazie przygotowania ważne jest, aby ustalić z partnerkami i partnerami projektu, jakich narzędzi chcą używać podczas całego procesu zarządzania. Już na początku warto także pomyśleć o monitoringu i ewaluacji projektu (→ pkt 3.1 Ewaluacja).

GOOD PRACTICES

» Na etapie przygotowań: s. 13

» MobiYouth.org: s. 14

1.1 POMYSŁ

Na etapie wspólnego poszukiwania i wypracowywania pomysłów oraz aktywnej współpracy nad koncepcją i kształtem projektu mamy do dyspozycji przede wszystkim narzędzia cyfrowe, które umożliwiają wspólną burzę mózgów czy tworzenie i edycję tekstów. W tej fazie dodatkowo konieczne mogą się okazać spotkania wirtualne w różnych konfiguracjach, aby początkowa idea nabrała konkretnych kształtów.

NARZĘDZIA ONLINE

» Wspólne pisanie: s. 38

» Tablice cyfrowe: s. 39

» Mapy myśli: s. 40

» Whiteboards: s. 41

1.2 POSZUKIWANIE PARTNERSTWA I NETWORKING

Poszukując organizacji partnerskich do współpracy w celu realizacji projektu, dobrze jest dokładnie rozeznać się w dostępnej już sieci kontaktów – drogą e-mailową lub przez media społecznościowe. Przestrzeń wirtualna i narzędzia online mogą ułatwić poszukiwanie partnera, ale należy poświęcić temu odpowiednio dużo czasu. Ponieważ kontakty i wymiana specjalistyczna coraz częściej przenoszą się do przestrzeni online, warto śledzić i inicjować tematy i dyskusje w swojej społeczności. Taki przegląd potencjalnych partnerstw dla danego projektu daje nadzieję na szybkie reakcje i zgłoszenia z własnej wirtualnej sieci kontaktów.

NARZĘDZIA ONLINE

» Media społecznościowe: s. 55

» Zobacz też „Kontakty, linki, oferty”, s. 59

1.3 SPOTKANIE PRZYGOTOWUJĄCE

Koordynacja spotkań przygotowawczych online jest w porównaniu ze spotkaniami stacjonarnymi mniej wymagająca. Cyfrowa forma realizacji projektów międzynarodowej pracy z młodzieżą umożliwia redukcję kosztów, czasu i innych zasobów. Za pomocą narzędzi wideokonferencyjnych można stworzyć cyfrowe pokoje spotkań, ważna jest jednak akceptacja takiej formy przez wszystkie osoby zaangażowane w projekt.
W przypadku spotkań w trybie zdalnym (*remote*) dodatkowo konieczne jest dobre przygotowanie, moderacja oraz protokołowanie. W idealnej sytuacji protokół można udostępnić wszystkim osobom uczestniczącym od razu po spotkaniu. Alternatywnie to one mogą wspólnie sporządzać – na bieżąco – protokół podczas spotkania.
Zwłaszcza przy realizacji spotkań wirtualnych należy szczególnie zwracać uwagę na to, aby zaplanować wystarczającą przestrzeń do zaangażowania osób uczestniczących: dowiedzieć się, jakie są ich życzenia, potrzeby i umiejętności, a następnie uwzględnić je w trakcie spotkania.

NARZĘDZIA ONLINE

» Narzędzia wideokonferencyjne: s. 31

1.4 PLANOWANIE PROJEKTU

Podstawą przekształcenia pomysłu w projekt jest planowanie przebiegające według klasycznego cyklu projektowego. Ważne jest stworzenie harmonogramu i planu zadań oraz uwzględnianie ich podczas realizacji całego projektu, ewentualnie dopasowując je do sytuacji. Szczegółowe planowanie może oszczędzić dużo czasu w trakcie prowadzenia projektu. Nie oznacza ono jednak sztywnego trzymania się raz ustalonego konspektu, lecz daje możliwość odpowiedniego reagowania na zmiany.
Istnieje wiele narzędzi cyfrowych, które można z powodzeniem zastosować w procesie planowania projektu i kierowania nim podczas realizacji. Narzędzia te pomagają w ustalaniu ról i celów, w tworzeniu list „to-do" czy ustawianiu przypomnień. Ułatwiają one komunikację w zespole i częściowo umożliwiają wspólne opracowywanie dokumentów. Inne z kolei oferują wyłącznie opcję wideokonferencji. Są i takie, które skupiają wszystkie wymienione funkcje w jednym pakiecie.
Już na tym etapie kluczową rolę powinno odgrywać zapewnienie jakości projektu oraz ustalenie kryteriów i narzędzi jej pomiaru. Ewaluacja jakości to ważne zadanie w każdej fazie projektowej.

NARZĘDZIA ONLINE

» Zarządzanie projektem: s. 35
» Nastrój, feedback, komunikacja: s. 44

1.5 NABÓR I POZYSKIWANIE OSÓB UCZESTNICZĄCYCH

Punktem niezmiernie ważnym dla udanego projektu międzynarodowej pracy z młodzieżą jest pozyskiwanie uczestniczek i uczestników. Jeśli projekt skierowany jest do młodzieży, to ogłoszenie o naborze powinno być dopasowane do tej grupy docelowej – zarówno pod względem treści, jak i formy. Istnieją liczne pomocne narzędzia cyfrowe ułatwiające wizualizację, a także bazy danych zdjęć i grafik opartych na licencji Creative Commons.
Istotną rolę w rozpowszechnianiu ogłoszeń o naborze odgrywają odpowiednie kanały w mediach społecznościowych. Zespół prowadzący powinien zatem postawić sobie pytanie: z jakich kanałów korzysta moja grupa docelowa? Jaka forma reklamy do niej przemówi? W tym kontekście należy także dobrze przyjrzeć się kwestii narracji: jaki język stosowany jest w jakim medium? Czy ogłoszenie zawierać będzie zdjęcia (grafiki)? Czy zostanie opublikowane w języku obcym? W jakim stopniu ogłoszenie o naborze i platforma, na której zostanie opublikowane, są dostępne dla wszystkich?

NARZĘDZIA ONLINE

» Media społecznościowe: s. 55
» Wizualizacja i design: s. 56
» Bazy danych zdjęć i obrazów: s. 57

1.6 SIECIOWANIE OSÓB UCZESTNICZĄCYCH W PROJEKCIE

Jeżeli już znaleźliśmy osoby do uczestnictwa w naszym projekcie, ważne jest, aby dotrzeć do nich z istotnymi informacjami jeszcze przed rozpoczęciem właściwej akcji projektowej, a także by stworzyć między nimi sieć kontaktów. Po pierwsze należy wyjaśnić kwestie organizacyjne, po drugie udostępnić przestrzeń umożliwiającą poznanie się i komunikację.
Wcześniejsze sieciowanie i przygotowanie spotkania można skutecznie zrealizować za pomocą specjalnie dobranych narzędzi. Poza klasycznym rozsyłaniem wiadomości e-mail, do dzielenia się informacjami przed spotkaniem można wykorzystać także różne komunikatory, media społecznościowe, wirtualne tablice czy narzędzia do organizacji eventów. Dodatkowo pozwalają one (w różnym stopniu) na tworzenie w Internecie przestrzeni do tworzenia sieci kontaktów i komunikacji, dzięki czemu można korzystać z nich przez cały czas trwania projektu.

NARZĘDZIA ONLINE

» Tablice cyfrowe: s. 39
» Komunikatory i czaty: s. 53
» Media społecznościowe: s. 55

1.7 PUBLIC RELATIONS

Praca w obszarze PR rozpoczyna się właściwie już w momencie ogłoszenia naboru uczestniczek i uczestników do udziału w projekcie. Tutaj powstaje jednak dodatkowe pytanie: jakie ważne grupy powinniśmy jeszcze uwzględnić w projekcie? Kto jest zainteresowany przebiegiem projektu i jego wynikami? Do tych osób, a przynajmniej do części z nich, można dotrzeć także online. W ten sposób inni młodzi ludzie mogą dowiedzieć się o planowanym projekcie, nawet jeśli nie biorą w nim bezpośrednio udziału. A może warto zaprosić jeszcze inne osoby na jakieś konkretne wydarzenie lub całe spotkanie?
Oprócz klasycznej obecności w sieci warto regularnie informować o wydarzeniu w odpowiednich mediach społecznościowych, poprzez tworzenie w nich wydarzeń i ewentualnie umieszczanie ogłoszeń (tzw. Social Ads).
W zależności od analizy potrzeb, osiągalności danej grupy docelowej oraz ważnych dla projektu osób pomocna może się okazać kombinacja różnych instrumentów. Działania Public Relations należy zawsze planować długoterminowo!

NARZĘDZIA ONLINE

» Media społecznościowe: s. 55
» Wizualizacja i design: s. 56

2. REALIZACJA

Od chwili rozpoczęcia fazy realizacji sprawa staje się poważna. Przechodzimy bowiem od planowania do praktyki: zespół realizuje to, co od tygodni czy miesięcy wspólnie planował. Może tu chodzić o realizację eventów lub pracę nad wspólnym zadaniem, czy też o kombinację wydarzenia i produktu (który jest w tym przypadku wynikiem realizacji zadania). Niezależnie od formy każdy projekt oznacza wspólne uczenie się wspierane ewentualnie przez narzędzia cyfrowe.
Wydarzenie może odbyć się od początku do końca online, w formie hybrydowej lub jako spotkanie stacjonarne wspierane narzędziami cyfrowymi. Wspólny produkt (rezultat) może zaistnieć również jako wytwór czysto cyfrowy (na przykład jako kampania, film czy podcast) lub powstać przy użyciu narzędzi cyfrowych.
Cyfrową pomoc można także uzyskać przy realizacji innych zadań związanych z planowaniem wydarzenia. O tym właśnie jest niniejszy rozdział.

GOOD PRACTICES

- At home around the world: s. 17
- Warsztat filmowy w czasach COVID-19: NUFF-2020-Online--Workshop: s. 22
- Wirtualne workcampy – czy to się może udać?: s. 24
- Barcamp jako wydarzenie online: s. 26

2.1 UDOSTĘPNIANIE INFORMACJI I MATERIAŁÓW

Dzisiaj także w przypadku wydarzeń stacjonarnych opłaca się – z punktu widzenia ekologicznego, ekonomicznego czy organizacyjnego – udostępniać informacje i materiały w formie cyfrowej. Są one dzięki temu osiągalne zawsze i wszędzie. Warto stworzyć takie miejsce w sieci, w którym zostaną centralnie zebrane i udostępnione wszystkie materiały. Jeśli chodzi o różnorodność możliwych formatów, to w zasadzie nie ma tu żadnych ograniczeń. Mogą to być teksty, zdjęcia, pliki audio, wideo czy linki do innych źródeł.

NARZĘDZIA ONLINE

- Wspólne pisanie: s. 38
- Tablice cyfrowe: s. 39
- Mapy myśli: s. 40
- Whiteboards: s. 41
- Zarządzanie projektem: s. 35
- Narzędzia do organizacji wydarzeń: s. 50
- Media społecznościowe: s. 55

2.2 POZNANIE SIĘ I STWORZENIE ZESPOŁU

Wzajemne poznanie się i stworzenie zespołu są podstawą współpracy w wymianie młodzieży i wspólnego – opartego na zaufaniu – funkcjonowania. Nawiązując do zainteresowań i umiejętności młodych ludzi wykorzystujących smartfony i komunikację cyfrową do pielęgnowania relacji i tworzenia swojego wizerunku, można tutaj w większym stopniu zastosować elementy online, a przede wszystkim stworzyć młodzieży przestrzeń i okazję do zaistnienia w świecie cyfrowym.

NARZĘDZIA ONLINE

- Wspólne pisanie: s. 38
- Tablice cyfrowe: s. 39
- Mapy myśli: s. 40
- Whiteboards: s. 41
- Uczenie się przez zabawę: s. 48

2.3 WIZUALIZACJA TREŚCI I PREZENTACJA

Istnieje wiele różnych cyfrowych form prezentacji wykorzystywanych do przekazywania treści i publikowania wyników pracy, czy to przez grono specjalistów i specjalistek, czy przez młodych ludzi. Materiały w formie online dostępne są w każdej chwili dla wszystkich zainteresowanych, także po zakończeniu projektu. Rodzaj wybranej wizualizacji zależy od celu, tematu czy od decyzji samych osób uczestniczących w projekcie.

NARZĘDZIA ONLINE

» Tablice cyfrowe: s. 39
» Media społecznościowe: s. 55
» Wizualizacja i design: s. 56

2.4 AKTYWNA WSPÓŁPRACA

Kształtowanie społecznych i partycypacyjnych procesów pracy i nauki to na poziomie fachowym ważne zadanie w międzynarodowej pracy młodzieży. Narzędzia cyfrowe wspierają aktywną współpracę: zaczynając od burzy mózgów, przez wspólne wyszukiwanie, gromadzenie, udostępnianie, opracowywanie i rozpowszechnianie informacji, na transferze wiedzy kończąc.
Wspólne poszukiwania ułatwiają bazy danych informacji i zdjęć oparte na licencjach Creative Commons i Open Educational Resources. Natomiast narzędzia do automatycznego tłumaczenia wspierają uwzględnienie różnorodnych źródeł, dzięki przeszukiwaniu zasobów we własnym języku i tłumaczenie ich na język roboczy projektu.
Nie trzeba być dziś programistą znającym nowinki technologiczne, aby publikować informacje i efekty swojej pracy w Internecie. Istnieje bowiem wiele narzędzi cyfrowych, które pomagają w skutecznej prezentacji niezależnie od tego, czy jest to tekst, obraz, plik audio czy wideo. Mimo to w niektórych działaniach pomocne może okazać się wsparcie zewnętrzne, które dzięki ekspertyzie i doświadczeniu odciąży zespół projektu.

NARZĘDZIA ONLINE

» Wspólne pisanie: s. 38
» Tablice cyfrowe: s. 39
» Mapy myśli: s. 40
» Whiteboards: s. 41
» Narzędzia translatorskie: s. 58

2.5 EDUKACJA MOBILNA

Edukacja mobilna to docieranie do informacji na urządzeniach mobilnych. Za ich pomocą osoby uczące się mają nieustanny dostęp do możliwości zdobywania wiedzy. Końcowe urządzenia mobilne, takie jak smartfony, laptopy czy tablety, pozwalają na uczenie się niezależnie od miejsca i czasu. Wiąże się to z odchodzeniem od klasycznych przestrzeni edukacyjnych, takich jak szkoła, biblioteka czy pracownia.
Wiele narzędzi, metod i formatów typowych dla edukacji mobilnej nadaje się świetnie do międzynarodowej pracy z młodzieżą, ponieważ odpowiadają wymaganiom procesów edukacji nieformalnej, są zorientowane na doświadczanie i działania dobrowolne. Można je zastosować w wielu obszarach, takich jak kształcenie polityczne i historyczne, a także w projektach dotyczących natury i środowiska czy w projektach geograficznych. Umożliwia to pozyskiwanie wiedzy w każdym miejscu, a nie tylko w zamkniętych pomieszczeniach, i wspiera samodzielne odkrywanie świata.

NARZĘDZIA ONLINE

» Wspólne pisanie: s. 38
» Tablice cyfrowe: s. 39
» Mapy myśli: s. 40
» Whiteboards: s. 41
» Uczenie się przez zabawę: s. 48

GOOD PRACTICES

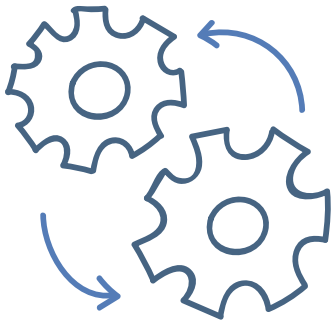
» Digital Open Badges: s. 18

2.6 DOKUMENTACJA I WIDOCZNOŚĆ PROJEKTU

Dokumentacja i przede wszystkim rozpowszechnianie informacji o projekcie i jego wynikach (→ pkt 3.2) nie tylko zapewniają uznanie partnerkom i partnerom projektu, lecz są też istotnym kryterium w uzyskaniu dotacji. Dostępne są narzędzia audio i wideo przeznaczone do dokumentowania wydarzeń cyfrowych lub hybrydowych, które pozwalają także na transmisje na żywo (*live stream*). Ponadto wyniki projektu można publikować na stronach internetowych, blogu projektu czy w formie sprawozdań umieszczanych w mediach społecznościowych. Wszystko to oczywiście może także robić młodzież.

NARZĘDZIA ONLINE

» Streaming: s. 52
» Media społecznościowe: s. 55
» Wizualizacja i design: s. 56



3. PO ZAKOŃCZENIU PROJEKTU

Po zakończeniu projektu należy go ocenić i sprawdzić, czy rzeczywiście osiągnięto cele wypracowane w fazie planowania i koncepcji. Ewaluacja końcowa nie służy tylko do ustalenia wyników projektu i porównania ich z celami, można ją także wykorzystać do naświetlenia mocnych i słabych stron zespołu prowadzących, a także problemów i szczególnie udanych chwil, które pojawiły się w czasie trwania projektu. Tego rodzaju refleksja może być pomocna szczególnie przy organizacji przyszłych projektów.

3.1 EWALUACJA

Ewaluację można rozpocząć już pod koniec fazy realizacji, a następnie kontynuować i zakończyć na etapie podsumowania projektu. Jest ona konieczna ze względu na kontrolę realizacji założonych celów oraz zapewnianie i podnoszenie jakości. Umożliwia wyciągnięcie na przyszłość wniosków, które mogą wzbogacić kolejne projekty i nowe inicjatywy. Zdiagnozowane problemy należy postrzegać przede wszystkim jako szansę na ich eliminację w przyszłości. Ponadto ewaluacja pozwala ustalić stopień partycypacji w projekcie młodzieży, kadry specjalistycznej, organizacji partnerskich i innych osób.
W tej fazie wykorzystać można przede wszystkim cyfrowe narzędzia ewaluacyjne, a w szczególności: ankiety online, wywiady podczas wideokonferencji, wywiady jednostkowe w formie nagrań audio lub wideo przeprowadzane zarówno przez osoby uczestniczące w projekcie, jak i przeprowadzane z nimi. Ankiety online można wykonywać przed, podczas lub po zakończeniu projektu. Pozwalają one w sposób celowy ustalić oczekiwania i doświadczenia wyjściowe osób uczestniczących, skontrolować postępy, zdiagnozować zmiany w motywacji, wzrost wiedzy lub rozwój kompetencji, a także uzyskać informacje zwrotne podczas projektu i po nim i wykorzystać je jako barometry nastroju pomiędzy poszczególnymi fazami projektu.
Ankietom online można po pierwsze nadać bardzo przejrzysty, odpowiadający młodym ludziom wygląd, po drugie zaś można je tworzyć wspólnie z nimi, traktując jako element procesu edukacji w rozumieniu pedagogiki medialnej. Wiele narzędzi oferuje oprócz możliwości konstruowania pytań także łatwą analizę i graficzną prezentację odpowiedzi.

NARZĘDZIA ONLINE

» Nastrój, feedback, ewaluacja: s. 44

3.2 PREZENTACJA I ROZPOWSZECHNIANIE WYNIKÓW PROJEKTU

Prezentacja wyników projektu zależy od grupy docelowej. Tak więc będzie ona wyglądać inaczej dla instytucji dotujących, a inaczej dla organizacji partnerskich, dla szerokiej opinii publicznej, dla osób uczestniczących czy dla zespołu prowadzącego. Narzędzia cyfrowe mogą być przydatne zarówno w wizualizacji, jak i w stałej prezentacji wyników projektu. Poza klasycznymi stronami internetowymi i publikacją w mediach społecznościowych istnieją także platformy o zasięgu regionalnym zaprojektowane na potrzeby międzynarodowej pracy z młodzieżą.

NARZĘDZIA ONLINE

» Media społecznościowe: s. 55
» Wizualizacja i design: s. 56

3.3 SPOTKANIE PODSUMOWUJĄCE PO PROJEKCIE

W idealnym przypadku cały zespół projektowy powinien spotkać się ponownie na spotkaniu podsumowującym, aby dokonać wspólnej analizy i oceny zrealizowanego przedsięwzięcia. Przy tej okazji także sam zespół – oprócz oceny przebiegu i rezultatów projektu – może udzielić sobie wzajemnie informacji zwrotnych na temat wykonanej pracy. Poza omówieniem punktów szczególnie udanych należy zaplanować wystarczająco dużo czasu na analizę problemów i sytuacji krytycznych, które wystąpiły podczas projektu.
Utrzymanie cyfrowych kanałów i form komunikacji z osobami uczestniczącymi w projekcie ma umożliwić wymianę i refleksję także po jego zakończeniu. Dzięki wirtualnym spotkaniom po zakończeniu projektu osoby uczestniczące mogą nadal utrzymywać nawiązane kontakty i pracować w formie grup projektowych. Podkreślmy ponownie: poprojektowe spotkania online umożliwiają obniżenie kosztów podróży, oszczędność czasu i wysiłków organizacyjnych.

NARZĘDZIA ONLINE

» Narzędzia wideokonferencyjne: s. 31
» Zarządzanie projektem: s. 35
» Wspólne pisanie: s. 38
» Tablice cyfrowe: s. 39
» Mapy myśli: s. 40
» Whiteboards: s. 41

3.4 DŁUGOFALOWE UTRZYMANIE SIECI KONTAKTÓW MIĘDZY OSOBAMI UCZESTNICZĄCYMI W PROJEKCIE

Żaden projekt nie jest celem sam w sobie, lecz przyczynia się – także po zakończeniu – do dalszego łączenia wszystkich osób w nim uczestniczących. Powstają przy tym sieci kontaktów, które można wykorzystać do pracy, oraz takie, które odgrywają ważną rolę w życiu codziennym, w tym w życiu młodych ludzi. Po zakończeniu projektu ważne jest zatem, aby regularnie dostarczać nowe impulsy i stwarzać okazje do dyskusji, które dla byłych uczestniczek i uczestników będą zaproszeniem do utrzymania kontaktu (na przykład prosząc grupę o skomentowanie wybranego tematu). Ważne jest przy tym połączenie aktywności online i offline oraz stała opieka nad nimi sprawowana przez osobę kontaktową. W tej fazie wykorzystać można narzędzia, które stosowane były na etapie przygotowania i realizacji, a więc wszystkim już znane.

NARZĘDZIA ONLINE

» Zarządzanie projektem: s. 35
» Komunikatory i czaty: s. 63
» Media społecznościowe: s. 55

3.5 UTRZYMYWANIE SIECI KONTAKTÓW I RELACJI

Poza trwałym sieciowaniem osób uczestniczących w projekcie ważne jest także utrzymanie już istniejącej sieci kontaktów. Dzieje się to między innymi poprzez pokazywanie własnych działań niezwiązanych z projektem, rozszerzanie sieci kontaktów (i tym samym poszerzanie jej zasięgu), a także przez jej aktywne współtworzenie. Może ono polegać przykładowo na dzieleniu się rezultatami projektu na spotkaniach innych grup i w czasie innych wydarzeń lub na przekazaniu młodzieży funkcji osób kontaktowych w określonych tematach i działaniach.

NARZĘDZIA ONLINE

» Narzędzia wideokonferencyjne: s. 31
» Zarządzanie projektem: s. 35
» Mapy myśli: s. 40
» Whiteboards: s. 41
» Media społecznościowe: s. 55

GOOD PRACTICES

» DINA.international: s. 20

8. PRZYKŁADY Z PRAKTYKI

NA ETAPIE PRZYGOTOWAŃ: POZNANIE SIĘ, UMOŻLIWIENIE PARTYCYPACJI, WYZNACZANIE KIERUNKÓW

AUTORKA: MICHAELA JACOBS – HAUS AM MAIBERG – AKADEMIE FÜR POLITISCHE UND SOZIALE BILDUNG (AKADEMIA EDUKACJI POLITYCZNEJ I SPOŁECZNEJ HAUS AM MAIBERG)

Długa podróż, nieznane otoczenie, obcy język i nowi ludzie: pierwszy dzień projektu to często skok na głęboką wodę! Przygotowanie spotkania za pomocą narzędzi online może temu zapobiec. Uczestniczki i uczestnicy mogą poznać się wcześniej na wideokonferencjach, otrzymać informacje o miejscu spotkania i opowiedzieć o swoich oczekiwaniach wobec programu i jego realizacji.

Narzędzie wideokonferencyjne Zoom (→ s. 31) to – dzięki prostemu zaproszeniu w postaci linka – szybki i nieskomplikowany dostęp do wspólnej przestrzeni cyfrowej. Pamiętać należy o tym, że spotkanie online musi być szczególnie różnorodne i interaktywne. Pomogą w tym między innymi wirtualne energizery (osoby uczestniczące wyrażają swój aktualny nastrój poprzez wysyłanie GIF-ów), ankiety, emotikony i praca w małych grupach. Należy koniecznie zmobilizować osoby uczestniczące, aby włączały kamery. Przestrzeń cyfrowa jest elastyczna: podczas rundy zapoznawczej (na przykład w zabawie „Wszyscy, którzy…") można wykorzystać włączanie i wyłączanie kamer, a potem na przykład podzielić osoby uczestniczące na małe grupy, w których będą pogłębiać znajomość i mówić o swoich oczekiwaniach wobec projektu. Tak zwane *breakout sessions* pozwalają na przyporządkowanie osób uczestniczących w konferencji do osobnych pokoi pracy grupowej. Doświadczenie pokazało, że właśnie małe grupy umożliwiają pokonanie „dystansu cyfrowego" i przeniesienie relacji na poziom osobisty. Wyniki takich sesji dobrze jest udokumentować w formie ankiety, na przykład na Zoomie lub Mentimeterze (→ s. 45).

Ponadto w ten sposób zespół prowadzący może pokazać pierwsze wrażenia z miejsca spotkania oraz podać informacje dotyczące jego przebiegu. Dzięki funkcji udostępniania ekranu każda z osób ma możliwość pokazania pulpitu swojego urządzenia mobilnego i przekazania informacji w formie prezentacji Power-Point lub Prezi. Spotkania przygotowawcze są szansą na uniknięcie pozornej partycypacji osób uczestniczących (tzw. partycypacja alibi). Czasem, co jest uzasadnione, o programach i tematach decyduje z góry zespół prowadzący i to on je planuje. Wczesne zaangażowanie w proces planowania uczestniczek i uczestników daje im możliwość wypowiedzi i wzbudza poczucie sprawczości. Proces ten można zainicjować pytaniami (na przykład opublikowanymi na Padlecie (→ s. 39) czy w aplikacji Mindmaster), i w ten sposób wykorzystać informacje zwrotne oraz zainteresowania osób uczestniczących do skonkretyzowania treści projektu. Poza udzieleniem informacji zwrotnych dotyczących części merytorycznej osoby uczestniczące mogą spotykać się w grupach roboczych i samodzielnie planować elementy programu lub uczestniczyć w tym procesie w inny sposób, na przykład za pomocą aplikacji WhatsApp (→ s. 53).

Bez wątpienia międzynarodowa praca z młodzieżą opiera się głównie na osobistym spotkaniu i poznawaniu nowych miejsc. Mimo to internetowe formy komunikacji mogą przyczynić się do osiągnięcia jej celów. W chwili wprowadzenia zasady dystansu społecznego w wyniku pandemii koronawirusa nabrał tempa rozwój powszechnej wiedzy bazującej na internetowych narzędziach komunikacji. Warto z niej skorzystać właśnie w międzynarodowej pracy z młodzieżą, gdy osoby uczestniczące dzielą duże odległości! Narzędzia cyfrowe oferują stosunkowo łatwy dostęp do wspólnych przestrzeni komunikacyjnych, które można różnorodnie kształtować. W ten sposób wzmacniamy możliwości partycypacji oraz podmiotowość i trwałość projektów międzynarodowych.

MOBIYOUTH.ORG – NARZĘDZIE WSPIERAJĄCE HYBRYDOWE PROJEKTY WYMIANY MŁODZIEŻY

AUTORKA: AURÉLIEN DURBEC – IKAB-BILDUNGSWERK E. V.
(INSTYTUT BADAŃ STOSOWANYCH NAD KOMUNIKACJĄ W EDUKACJI POZASZKOLNEJ)

Międzynarodowe projekty wymiany młodzieży umożliwiają międzykulturowy proces uczenia się. Aby jednak osiągnąć ten cel, powinny być czymś więcej niż tylko ograniczonym w czasie spotkaniem. Wymagają koncepcji, w której nauka rozpoczyna się już w fazie przygotowawczej, jest pogłębiana podczas spotkania, natomiast po jego zakończeniu uczestniczący przyswajają i przekazują wiedzę.

Takie podejście propagują od lat 80. XX wieku organizacje: niemieckie stowarzyszenie IKAB-Bildungswerk e. V., francuska Fundacja INFA (Fondation INFA) i tunezyjski Club Culturel Ali Belhouane (CCAB). Te trzy organizacje partnerskie przykładają szczególną wagę do tego, aby tematy i punkty programu planowane były samodzielnie przez uczestniczki i uczestników przed rozpoczęciem właściwego spotkania.

Młodzi ludzie wspólnie ustalają i tworzą program.

Dotychczas osoby uczestniczące w programie mobilności międzynarodowej otrzymywały karty pracy i zadania e-mailem lub osobiście od swoich opiekunek i opiekunów. Czasami przygotowywały prezentacje czy inne materiały i przywoziły je ze sobą na spotkanie.

W 2016 roku podmioty z niemiecko-francusko-tunezyjskiego kręgu partnerów poinformowały, że mają coraz więcej trudności, aby znaleźć wspólny czas na etap przygotowania i podsumowania projektu. W placówkach edukacji formalnej czas ten kolidował z gęstą siatką planu lekcji, w placówkach sektora pozaformalnego – z innymi zajęciami młodych ludzi w czasie wolnym. Narzędzie MobiYouth.org powstało z potrzeby bezpośredniego dotarcia do młodych ludzi, pozyskania ich do współpracy w grupach, prezentacji zadań do wykonania w fazie przygotowawczej i po spotkaniu oraz z potrzeby zapewnienia młodzieży możliwości wymiany przed spotkaniem i po nim.

Narzędzie MobiYouth.org powstało i zostało przetestowane w latach 2018-2020 w ramach projektu PRIDE (projekt współfinansowany przez Komisję Europejską jako partnerstwo strategiczne w ramach programu Erasmus+ „Młodzież w akcji"). Jest to strona internetowa oparta na platformie WordPress, w którą wbudowano aplikację H5P (→ s. 48) pozwalającą tworzyć treści interaktywne. Osoby uczestniczące otrzymują hasło dostępu do interaktywnych ćwiczeń językowych i tematycznych. Narzędzie oferuje także tablicę do umieszczania wiadomości i linków. Na etapie przygotowań oraz po spotkaniu wszyscy mogą opublikować tam wyniki swojej pracy. Na początku 2020 roku organizacje IKAB, INFA i CCAB we współpracy z młodzieżą i opiekunami oceniły zastosowanie MobiYouth.org:

- W przeciwieństwie do znanych narzędzi komunikacyjnych stosowanych w projektach MobiYouth.org jest narzędziem dydaktycznym zaprojektowanym na potrzeby międzynarodowej pracy z młodzieżą. Jest ono bezpieczne z punktu widzenia ochrony danych osobowych, wymaga jednak ścisłej i stałej opieki nad osobami uczestniczącymi, aby je zrozumiały i mogły z niego korzystać.

- Po zakończeniu finansowania projektu trzeba uwzględnić koszty, które generuje aktualizacja i konieczna rozbudowa narzędzia.

- Funkcje i możliwości MobiYouth.org są ograniczone. W najbliższej przyszłości IKAB, INFA i CCAB będą testować inne środowiska edukacyjne, na przykład platformę Moodle (→ s. 48). Można ją bez problemu zintegrować z ćwiczeniami opracowanymi w aplikacji H5P.

WNIOSEK:

E-learning nie zastąpi edukacji analogowej ani w fazie przygotowawczej, ani w trakcie samego spotkania, ani po nim. W narzędziach edukacji hybrydowej tkwi jednak bardzo duży potencjał podnoszenia jakości doświadczeń edukacyjnych w międzynarodowych projektach pracy z młodzieżą.

LINKI:

- MobiYouth.org
- Jak działa MobiYouth.org? http://erasmus-pride.org/de/videos-2/mobiyouth-org (strona dostępna w językach: niemiecki, francuski, arabski)
- Projekty PRIDE: erasmus-pride.org

„MASSIVE OPEN ONLINE COURSE" (MOOC) – CYFROWA OPCJA KSZTAŁCENIA SPECJALISTÓW

AUTORKA: ULRIKE WERNER – FACHSTELLE FÜR INTERNATIONALE JUGENDARBEIT DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND E. V. (IJAB, BIURO DS. MIĘDZYNARODOWEJ PRACY Z MŁODZIEŻĄ REPUBLIKI FEDERALNEJ NIEMIEC)

„Massive Open Online Course" – w skrócie MOOC – to dosłownie „Masowy Otwarty Kurs Online", za którym kryje się idea łatwej dostępności ofert szkoleniowych dla dużej liczby zainteresowanych oraz idea demokratyzacji i globalizacji edukacji.

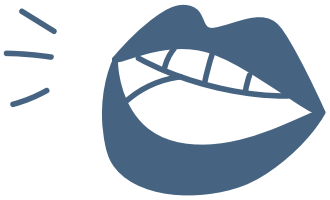
Centrum każdego kursu typu MOOC jest wirtualna sala seminaryjna na wybranej platformie edukacyjnej. Znajdują się tutaj filmy edukacyjne, linki i materiały podzielone na tygodnie lub moduły, a także forum umożliwiające komunikację między uczestniczkami i uczestnikami a osobą uczącą. Dodatkowo można tu umieścić quizy, ćwiczenia lub zadania.
Dla osób rozpoczynających swoją przygodę z międzynarodową pracą z młodzieżą IJAB przeprowadził sześciotygodniowy pilotażowy kurs MOOC „Jak organizować spotkania międzynarodowe". Oceny kursu dokonano na podstawie ankiety.
Większość z ponad 200 zgłoszeń pochodziła z Niemiec, wiele z Rosji i Ukrainy, a inne z Czech, Algierii, Grecji, Szwajcarii, Austrii, północnej Macedonii, Kirgistanu, Białorusi, Izraela i Brazylii. Fakt ten – zadziwiający w kontekście niemieckojęzycznego kursu MOOC – uwidacznia ogromną zaletę tego formatu: niezależność od miejsca i czasu. Bardzo pozytywnie w ankiecie oceniano możliwość nauki z wielu miejsc jednocześnie, elastyczność czasową i możliwość uczenia się we własnym tempie.
Przy ocenie różnych elementów kursu MOOC wytypowano faworytów. I tak linki i lista materiałów były „pomocne" lub „szczególnie pomocne" dla 96,16% ankietowanych, filmy wideo dla 76,93%, ćwiczenia dla 60%, a quiz dla 57,69%. Jako mniej pomocne postrzegano zadania i forum. Okazało się jednak także, że w sposób celowy korzystano z tych elementów, które odpowiadały zainteresowaniom, potrzebom i stylowi uczenia się użytkowniczek i użytkowników.
W odniesieniu do stylu uczenia się interesujące były dalsze wypowiedzi ankietowanych. Duża część osób uczestniczących uznała za bardzo pozytywny fakt, że ważne aspekty akcentowane były w materiałach wideo dodatkowym tekstem, część osób życzyłaby sobie więcej takich akcentów. Jeszcze inni skorzystaliby chętnie ze skryptów uzupełniających materiały wideo.

Elementy zabawowe dobrze pasują do nieformalnego charakteru międzynarodowej pracy z młodzieżą.

Każda jednostka edukacyjna może być zakończona quizem, który podsumowuje i sprawdza najważniejsze treści. Pozytywne przejście quizu nagradzano otrzymaniem „badża" (ang. *badge*) czyli wirtualnej odznaki. Ankieta potwierdziła, że quizy są dobrym „instrumentem rozładowującym natłok informacji".
Do stworzenia własnego kursu typu MOOC konieczny jest dobry pomysł. Struktura dydaktyczna takiego kursu powinna być przejrzysta i koncentrować się na kluczowych aspektach – tak samo, jak na szkoleniach stacjonarnych. Oryginalność kursów MOOC polega na tym, że poruszane w materiałach wideo tematy powinny być przedstawiane szczególnie trafnie i krótko. Ponadto należy zaplanować i opracować dodatkowe elementy (takie jak quiz). Dla wielu osób mniej znany jest drugi ważny aspekt: realizacja techniczna. Obejmuje ona produkcję materiałów wideo, wybór platformy edukacyjnej, projektowanie otoczenia kursu i zamieszczenie poszczególnych treści. Zaleca się skorzystanie z zewnętrznego wsparcia.
Szczególnym wyzwaniem jest stworzenie dobrej interakcji na forum. Komunikacja osób uczestniczących w projekcie, przekazywanie sobie pomocnych wskazówek oraz dzielenie się obawami i pokonywanie ich są ważnymi elementami szkoleń. Uwzględnienie tego na kursie wirtualnym nie jest łatwe. Dlatego opieka osób odpowiedzialnych za kursy MOOC nigdy nie jest wystarczająco intensywna: są one bowiem osobami kontaktowymi w przypadku niejasności, ale także inicjują i utrzymują dyskusję na forum. Od samego początku należy zatem zaplanować wykorzystanie odpowiednich zasobów.

LINKI:

» kursy MOOC w Polsce (wybór): https://navoica.pl/



„AT HOME AROUND THE WORLD" – NARZĘDZIE DO LIVESTREAMINGU UMOŻLIWIAJĄCE OBSERWACJĘ PRACY Z MŁODZIEŻĄ W INNYCH KRAJACH

AUTOR: ROBERT HELM-PLEUGER – EURODESK

Już na długo przed pandemią IJAB dyskutował i rozważał wirtualne alternatywy dla spotkań stacjonarnych, ale dopiero masowe odwoływanie realnych spotkań wymuszone lockdownem uruchomiło takie opcje. Za pomocą popularnych cyfrowych systemów konferencyjnych realizowano z powodzeniem szkolenia i konferencje, zarówno narodowe, jak i międzynarodowe. Podczas wymiany doświadczeń z organizacjami partnerskimi szybko stało się jasne, że specjaliści z zakresu pracy z młodzieżą w różnych krajach mają bardzo innowacyjne podejście do swojej pracy.

Aby zaprezentować te twórcze pomysły szerokiemu gronu fachowców, IJAB powołał do życia format streamingowy „At home around the world". W półgodzinnych wywiadach na żywo osoby pracujące z młodzieżą z różnych krajów mogą wyjaśnić swoje podejście do pracy w czasie pandemii i zaprezentować swoją kreatywność w pracy online ze swoją grupą docelową.

Podstawą wywiadów na żywo są popularne aplikacje wideokonferencyjne (na przykład GoToMeeting, MS Teams, Zoom czy Jitsi Meet). Transmisja realizowana jest za pomocą otwartego oprogramowania Open Broadcaster Software Studio (OBS; → s. 52). Każdy wywiad transmitowany jest bezpośrednio z ekranu do OBS, jego grafikę można dopasować do identyfikacji wizualnej własnej organizacji, a także dodać nazwę i logo.

Łatwo stworzyć też wtyczki do popularnych portali streamingowych (na przykład Facebook, Instagram czy YouTube). Pomaga w tym asystent autokonfiguracji w OBS, więc także osoby niebędące ekspertami mogą w prosty sposób zrealizować audycję na żywo. Pomocne są też liczne – dostępne na YouTubie – tutoriale zawierające rady, wskazówki i wsparcie w zakresie obsługi oprogramowania.

Spotkania na żywo realizowane są w biurze IJAB w specjalnie do tego stworzonym studio nagraniowym. Ważnymi urządzeniami podnoszącymi wyraźnie jakość nagrań wideo są: kamera HD oraz tak zwany *greenscreen* umożliwiający zastosowanie wirtualnego tła. Komputer z wydajną kartą graficzną oraz dobry mikrofon ułatwiają bezproblemowy przebieg audycji.

Wyposażenie stanowi w dużej części już wcześniej posiadany sprzęt.

Jeśli chodzi o zasoby osobowe, to dobrze jest przeprowadzać taką audycję w przynajmniej dwie osoby, tak aby jedna z nich mogła zająć się sprawami technicznymi, a druga moderacją. Zastosowanie drugiej kamery umożliwia zaangażowanym zmianę funkcji – z moderacji na wsparcie techniczne i odwrotnie.

LINKI:

- OBS: obsproject.com
- „At home around the world": youtube.com/user/IJABev

DIGITAL OPEN BADGES: STWORZENIE SYSTEMU NARZĘDZI DO UZNAWANIA I POŚWIADCZANIA DOŚWIADCZEŃ EDUKACYJNYCH W *CITIES AND REGIONS OF LEARNING*

AUTORZY: JOHANNES BERGUNDER – GOEUROPE! EUROPÄISCHES JUGENDKOMPETENZ ZENTRUM (EUROPEJSKIE CENTRUM KOMPETENCJI MŁODZIEŻOWYCH) & NERIJUS KRIAUCIUNAS

Nasze życie to nieustanna zmiana. Coraz więcej czasu spędzamy w otoczeniu cyfrowym. Jeśli tak wiele działań podejmowanych jest online, to wydaje się oczywiste, że powstaną także instrumenty do wyrażania uznania w formie cyfrowej. Oczywiście można je stworzyć w formie papierowej, ale trudno je wówczas przenieść na rzeczywistość wirtualną. Jednym z rozwiązań jest cyfrowa technologia *Open Badges*.

Open Badges zawierają dane o ścieżkach edukacyjnych, rozwoju, aktywnościach, osiągniętych celach odgrywających rolę w pracy z młodzieżą. Oceniane są procesy dialogu dwóch osób, które wymieniają swoje doświadczenia i wspierają się podczas rozwoju kompetencji. Cyfrowe „badże" (odznaki) mogłyby być następnym krokiem w tym procesie. Weźmy jako przykład udział w wymianie młodzieżowej, programie treningowym lub programie pracy z młodzieżą. Jeśli osoby uczestniczące w projekcie zastanawiają się nad swoją aktywnością, to mogą stwierdzić, że podczas ćwiczenia jakiejś określonej kompetencji zrobiły postęp. I tutaj do gry wchodzą „badże", ponieważ umożliwiają one dyskusję na temat osiągniętych celów z każdym, w każdej chwili.

Na stosowaniu „badży" zyskać mogą wszyscy, którzy zbierają doświadczenie lub zdobywają umiejętności w ramach pracy z młodzieżą, na przykład w sytuacjach, w których warto zaprezentować swoje kompetencje. Zbieranie „badży" umożliwia młodym ludziom wymianę doświadczeń. „Badże" służyć mogą też w innych sytuacjach – na przykład jako rodzaj zaświadczenia. Na podstawie *Open Badges* można poświadczyć określone kompetencje, poza tym dają one okazję do wymiany doświadczeń z pracy z młodzieżą.

DOSTOSOWYWANIE „BADŻY" DO WYMOGÓW *CITIES AND REGIONS OF LEARNING*

Podczas stosowania *Open Badges* na płaszczyźnie lokalnej lub regionalnej powstają systemy umożliwiające wszystkim edukację otwartą, dostępną i inkluzyjną.

Potrzeba rozwoju osobistego i zawodowego nie ogranicza się dziś u młodych ludzi tylko do uczenia się w klasach szkolnych i salach wykładowych. Uczą się oni w przeróżny sposób: przy komputerze, na ekranie swojego telefonu komórkowego, na zewnątrz, uczą się od siebie nawzajem, sami dla siebie, w grupach; uczą się przez to, że są aktywni lub przyglądają się aktywności innych.

Edukacja nie ma granic, ale co możemy zrobić, aby zmierzyć jej wartość?

Tutaj do akcji wkracza platforma *Cities and Regions of Learning* (CRoL) oferująca organizacjom pracy z młodzieżą i młodym ludziom trzy kluczowe funkcje:

Karty interaktywne

Organizatorki i organizatorzy mogą umieścić swoją ofertę edukacyjną na interaktywnej mapie, a uczący się mogą przeszukiwać tę ofertę i brać udział w wybranych wydarzeniach.

Learning Playlists

Oferty edukacyjne mogą pojawić się w formie listy Learning Playlist. Korzystając z niej, uczennice i uczniowie mają dostęp zarówno do wspominanych ofert, jak i licznych materiałów umożliwiających indywidualnie dopasowany proces uczenia się.

Digital Open Badges

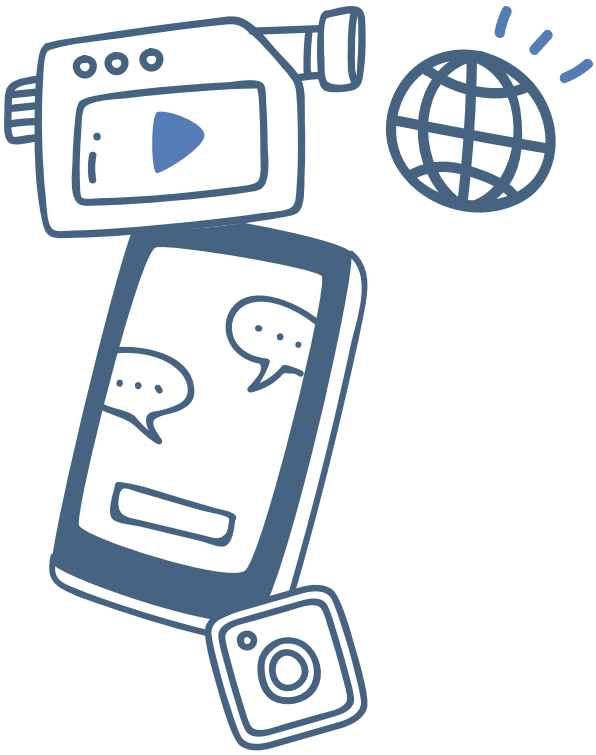
Młodzież zdobywa „badże", realizując oferty edukacyjne i „zaliczając" zadania z playlisty.

CRoL to stale rosnąca sieć organizacji partnerskich. Organizacje pracujące z młodzieżą mogą korzystać z globalnej wersji platformy lub stworzyć jej lokalne wersje. StarterKit (pakiet startowy) pomaga nowym organizacjom stać się jednym z *City* lub *Region of Learning*.

PRZYKŁAD PLAYLISTY: „VOM SOFA IN DIE WELT" (Z KANAPY W ŚWIAT)

Cyfrowa playlista „Vom Sofa in die Welt" pokazuje, jak można wykorzystać platformę CRoL, aby informować młodych ludzi o szansach, z których mogą skorzystać, a które być może zmienią ich życie. Ponadto platforma umożliwia młodym ludziom pozyskanie koniecznych kompetencji. GOEUROPE! – Das Europäische Jugendkompetenz Zentrum Sachsen-Anhalt (Europejskie Młodzieżowe Centrum Kompetencji w Saksonii-Anhalt) w Niemczech stworzyło playlistę, która dostarcza młodym ludziom praktycznych informacji, w jakich międzynarodowych projektach edukacyjnych mogą wziąć udział i w jaki sposób to zrobić. Są tam na przykład programy wolontariackie, wymiana młodzieży, praktyki i wiele innych.

Playlista zawiera różnorodne elementy pobudzające do działania. Znajdują się tu przykładowo krótkie filmy wideo ze wskazówkami, jak stać się aktywnym za granicą i odkryć ścieżki mobilności. Są tam także relacje ze spotkań na żywo z ekspertami, które odbywają się na Instagramie w formie pytań i odpowiedzi, i pozwalają pozyskać kontakty do indywidualnego coachingu lub przygotować i zaplanować swój wyjazd zagraniczny. W ten sposób playlista działa jak interaktywny przewodnik pomagający w przygotowaniu zagranicznej przygody.



LINKI:

- Cities and Regions of Learning – wersja globalna: global.cityoflearning.eu
- StarterKit: citiesoflearning.eu/starterkit
- Playlista „Vom Sofa in die Welt": goeurope.cityoflearning.eu/activities/8422

DINA.INTERNATIONAL – PLATFORMA KOMUNIKACYJNO-KONFERENCYJNA W MIĘDZYNARODOWEJ PRACY Z MŁODZIEŻĄ

AUTOR: BENJAMIN HOLM – STIFTUNG DEUTSCH-RUSSISCHER JUGENDAUSTUASCH (DRJA, FUNDACJA ROSYJSKO-NIEMIECKA WYMIANA MŁODZIEŻY)

Nowa platforma internetowa DINA.international to wspólna inicjatywa organizacji i instytucji eksperckich dotujących międzynarodową wymianę młodzieży. Dwie dwunarodowe organizacje młodzieżowe, trzy bilateralne biura koordynujące oraz niemieckie Federalne Biuro ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą IJAB utworzyły w maju 2020 roku grupę roboczą w celu skoordynowania prac w zakresie digitalizacji wspólnych działań.

Pierwszy wspólny projekt to udostępnienie platformy umożliwiającej prowadzenie wideokonferencji oraz zarządzanie projektami. Bazuje ona na doświadczeniach platform Projektwelt (DRJA), TRIYOU (Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży) oraz TeleTandem (Francusko-Niemiecka Współpraca Młodzieży). Do jej rozbudowy przyczyniły się doświadczenia z okresu pandemii.

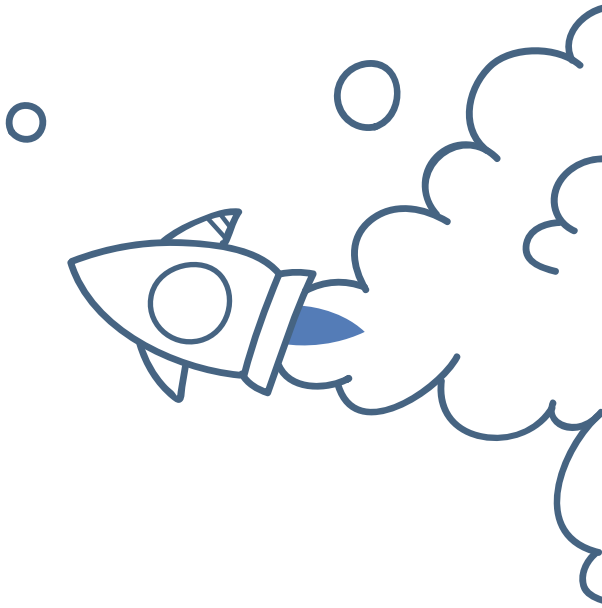
Platforma bezpłatnie udostępnia przestrzeń wirtualną, wolną od reklam i zgodną z wymogami ochrony danych osobowych. W ten sposób DINA.international ma skutecznie wspierać działalność organizacji i instytucji eksperckich, jak również szkół i organizacji pozaszkolnych w cyfrowej wymianie młodzieży. W tym celu platforma udostępnia szereg narzędzi. Korzystanie z nich umożliwia osobom organizującym spotkania tworzenie nowych sieci kontaktów oraz ułatwia współpracę między organizacjami partnerskimi, także z zagranicy. Może pomóc m.in. w analizie metod i doświadczeń, wspólnym opracowywaniu tematów lub poszukiwaniu osób uczestniczących oraz referentek i referentów do projektów.

Platforma DINA.international jest dostępna z poziomu stron internetowych organizacji i instytucji zaangażowanych w międzynarodową wymianę młodzieży i jest stopniowo udostępniana wszystkim osobom zainteresowanym.

FUNKCJE PORTALU DINA.INTERNATIONAL

Portal oferuje użytkowniczkom i użytkownikom możliwość tworzenia projektów i zakładania grup oraz bezpłatnego i długoterminowego korzystania z różnych narzędzi współpracy.
Aktualnie portal dostępny jest w ośmiu językach, m.in. w języku polskim (prace nad kompletnym tłumaczeniem trwają), i oferuje następujące narzędzia i funkcje:

- Nextcloud (→ s. 36) umożliwia bezpieczne tworzenie i udostępnianie dokumentów wewnątrz projektów, grup lub poza nimi;
- Etherpads (→ s. 38) i EtherCalc pozwalają na wspólne tworzenie dokumentów tekstowych i pracę na arkuszach kalkulacyjnych;
- Rocket-Chat udostępnia czaty grupowe i indywidualne;
- kalendarz grupowy, news feed, zarządzanie uprawnieniami;
- tworzenie mikrostron internetowych – dla każdego projektu lub grupy, do celów public relations;
- bezpośrednie połączenie z Facebookiem – umożliwia swobodne linkowanie nowości projektu i grupy;
- pomieszczenia wideokonferencyjne – do realizacji projektów, wymiany młodzieży i szkoleń.



DINA.INTERNATIONAL OD KUCHNI

DINA.international bazuje na narzędziu sieciowym Berlińskiej Spółdzielni wechange eG oraz otwartym oprogramowaniu BigBlueButton. Wechange, a tym samym DINA.international, udostępniają przestrzeń do pracy zespołowej. Wechange to eko-społeczny ruch inicjujący zmiany hamujące postępujące zniszczenie środowiska naturalnego człowieka. Wechange udostępnia swoje oprogramowanie zlokalizowane na ekologicznych serwerach, zgodnie z przepisami o ochronie danych osobowych i przy transparentnym finansowaniu. Z techniki tej korzystają w celu współpracy i wymiany doświadczeń między innymi Młodzieżowy Strajk Klimatyczny Fridays for Future oraz platformy partycypacji obywatelskiej.

GŁÓWNE ZALETY DINA.INTERNATIONAL W STOSUNKU DO INNYCH PLATFORM

- Platforma łączy podmioty międzynarodowej pracy z młodzieżą, a także osoby uczestniczące i zespoły prowadzące.
- W funkcji wideokonferencji dostępna jest kabina do tłumaczenia symultanicznego.
- Funkcje wykorzystywane podczas wydarzenia (np. czat, listy osób uczestniczących) są dostępne także po jego zakończeniu. Rezultaty konferencji można zachować, zarchiwizować i udostępnić.
- DINA.international oferuje zgodną z aktualnymi przepisami ochronę danych osobowych, jest zasilana zieloną energią i ma na względzie dobro wspólne.

PLANY

Od czasu powstania platformy zbierane są uwagi i komentarze. Celem jest takie zoptymalizowanie pojemności serwerów i takie ich zorganizowanie, aby nie dochodziło do przeciążenia systemu, i aby platforma mogła odpowiednio się rozwijać. Pierwsze pomysły na kolejne funkcje to implementacja lepszej jakości narzędzia whiteboard (wirtualna tablica) oraz opcja uiszczania opłat za udział w wydarzeniach bezpośrednio na platformie.

WŁASNA STRONA STARTOWA DLA PODMIOTÓW

Zainteresowane podmioty mogą zlecić stworzenie własnej strony startowej, aby rozpowszechniać informacje o swoich projektach, konferencjach czy innych wydarzeniach. Szczegółowych informacji na ten temat udziela fundacja DRJA (Benjamin Holm).

LINKI:

- dina.international
- dostęp ze strony PNWM: https://dpjw.dina.international/?lang=pl
- zalety platformy dina – film: https://www.youtube.com/watch?v=QmYDv0oEiEk&t=17s
- Partnerzy projektu, w tym PNWM, regularnie organizują szkolenia z obsługi portalu dnia.international: www.pnwmonline.org

WARSZTAT FILMOWY W CZASACH COVID-19: NUFF-2020-ONLINE-WORKSHOP

AUTORKA: MARION BOUVIER – TVIBIT

NUFF to festiwal filmowy dla młodych ludzi odbywający się co roku w Tromsø, w północnej Norwegii. Festiwal składa się z dwóch części: część pierwsza to trwający sześć dni warsztat, w którym bierze udział około 40 młodych osób zajmujących się sztuką filmową. Podczas warsztatu powstaje film – od pierwszego pomysłu do produkcji. Proces ten na bieżąco wspiera zespół mentorski. Druga część to festiwal, na którym pokazywane są filmy młodych ludzi w wieku od 13 do 26 lat. Przez ostatnie 17 lat osoby uczestniczące w warsztacie przyjeżdżały do Tromsø z różnych stron świata i przez tydzień zajmowały się kręceniem filmów. W roku 2020 Covid-19 zmienił wszystko. Z tego względu festiwal filmowy NUFF został w znacznej części zorganizowany online.

Głównym celem warsztatów jest umożliwienie młodzieży uczestnictwa w procesie nagrywania filmu w małym zespole rówieśników. Młodzi ludzie zbierają w ten sposób praktyczne doświadczenia i mogą rozwijać swoje kreatywne uzdolnienia.

Do realizacji warsztatów online w miejsce spotkania stacjonarnego zastosowano pięć narzędzi cyfrowych: Discord (→ s. 32), Mozilla Hubs (→ s. 31), Facebook (→ s. 55), Zoom (→ s. 31) i Vimeo Live Streaming (→ s. 52).

Discord był zdecydowanie najczęściej stosowanym narzędziem. Umożliwił on osobom uczestniczącym w warsztacie regularną komunikację podczas całego tygodnia warsztatowego. Korzystano przede wszystkim z funkcji czatu tekstowego, głosowego i wideo, od czasu do czasu również z funkcji przesyłania plików. Specjalnie na potrzeby warsztatu powstał serwer NUFF-Discord zawierający następujące kanały:

- ogólny kanał z pomocą techniczną, powiadomieniami i informacjami organizacyjnymi;
- osobny kanał dla każdej grupy osób uczestniczących oraz danego zespołu mentorskiego;
- prywatny kanał dla mentorek i mentorów;
- pomieszczenie dla współpracowników NUFF.

Osoby pracujące przy festiwalu NUFF miały dostęp do wszystkich kanałów, łącznie z kanałami dla grup i ich mentorek i mentorów, dzięki czemu mogły pojawić się na każdym z kanałów i zaproponować swoją pomoc tam, gdzie była ona potrzebna. Każda grupa warsztatowa pracowała inaczej. Niektórzy spotykali się codziennie na czacie Discorda poprzez funkcję głosową, wideo lub tekstową, inni nie spotykali się tak często i pracowali raczej osobno.

Większość osób uczestniczących w projekcie odniosła wrażenie, że Discord jest prosty w obsłudze. Niektórzy pracowali z nim już wcześniej, inni szybko się z nim zapoznali. Istotną zaletą Discorda było to, że narzędzie dawało osobom uczestniczącym dużo swobody (możliwość wejścia na czat tekstowy, spotkanie głosowe lub wideo oraz możliwość opuszczenia go bez konieczności wcześniejszego planowania spotkania). Użytkowanie Discorda jest dla uczestniczących bezpłatne i przyjazne w obsłudze. Główną wadą stosowania Discorda w porównaniu z osobistym spotkaniem na warsztatach jest brak możliwości śledzenia postępów dokonanych przez inne osoby uczestniczące. Niektóre osoby opuściły warsztaty zaraz po odbywającej się na Zoomie inauguracji, co nie byłoby możliwe przy przyjeździe całej grupy do Tromsø. Podsumowując, można stwierdzić, że trudniejsze jest utrzymanie motywacji i energii uczestników, gdy są sami w domu przed komputerem czy smartfonem.

Drugim bardzo interesującym medium cyfrowym zastosowanym na warsztacie NUFF było narzędzie Mozilla Hubs. Nasz kreatywny zespół techniczny zbudował NUFF-3D-Hub jako platformę spotkań nieformalnych dla osób uczestniczących. Mogły one stworzyć tu własnego awatara, komunikować się na żywo za pomocą funkcji audio oraz rozwiązywać zagadki i oglądać filmy z NUFF w technologii trójwymiarowej (3D). Pierwotnie hub powstał, aby zastąpić kino, w którym dotychczas odbywał się festiwal. Po ponownym otwarciu kin w Norwegii powrócono do możliwości wyświetlania filmów w kinie w Tromsø, dlatego też zastosowanie hubu zostało ograniczone w stosunku do pierwotnego planu. Hub NUFF stworzył strukturę, która pokazuje możliwości festiwali online. Tym samym stało się jasne, że to dopiero początek tworzenia wirtualnych przestrzeni, w których ludzie mogą spotykać się i wchodzić w interakcje. Było to interesujące doświadczenie, a interaktywni narratorzy z Norwegii rzeczywiście zaczęli stosować hub NUFF do organizowania spotkań. Mimo to stosowanie narzędzi typu hub ma swoje ograniczenia.

Podczas warsztatów młodzież okazywała raczej umiarkowane zainteresowanie hubem. W ewaluacji festiwalu pojawiły się opinie, że forma hubu i możliwości jego zastosowania nie były im zbyt dobrze znane. Ponadto młodzież natrafiła na kilka technicznych problemów w zależności od stosowanych urządzeń. Na przykład stosunkowo trudne okazało się wykorzystanie wszystkich możliwości technicznych, gdy miało się do dyspozycji stary laptop czy smartfon. Podsumowując, można powiedzieć, że narzędzie Mozilla Hubs ma duży potencjał, jeśli chodzi o wybadanie granic przy organizacji warsztatów online. Narzędzie to wymaga jednak dużo większego nakładu czasu oraz wyraźnie więcej zasobów, oferując obecnie w zamian dość niepewne efekty.

Ogólnie należy powiedzieć, że warsztaty były zachęcającym eksperymentem, który pozwolił na refleksję nad aktualną sytuacją i na niezwykły wgląd w możliwości współpracy online między młodymi osobami tworzącymi filmy.

Były dowodem na to, że wiele młodych, kreatywnych osób może spotkać się online, aby wspólnie tworzyć dzieła wysokiej jakości. Technologia ta ma jednak swoje ograniczenia, a większość młodych ludzi ma potrzebę podróżowania, poznawania nowych miejsc i spotykania się na żywo z innymi.

LINK:

» Warsztaty NUFF na platformie Mozilla Hubs: https://hubs.mozilla.com/CSJg2vH/nuff-atrium-v1?fbclid=IwAR0qyHHVoSIveBMPh--2DFs8zRJN61xlwG1QsNgWp5nE0uh3IZ0-vTfC8mbc

WIRTUALNE WORKCAMPY – CZY TO SIĘ MOŻE UDAĆ?

AUTOR: CHRISTOPH MEDER – INTERNATIONALE BEGEGNUNG IN GEMEINSCHAFTSDIENSTEN E. V. (IBG, MIĘDZYNARODOWE SPOTKANIE NA RZECZ USŁUG PUBLICZNYCH)

Wśród innych międzynarodowych spotkań młodzieży międzynarodowe workcampy wyróżniają się trzema elementami: międzynarodową różnorodną grupą osób uczestniczących, pracą zorientowaną na dobro wspólne oraz odniesieniem do konkretnego miejsca. Właściwie wszystko wskazuje na to, że workcampy da się zorganizować tylko stacjonarnie, a nie wirtualnie.

Pod koniec marca 2020 roku IBG znalazło się w sytuacji, w której zaplanowane na najbliższe tygodnie międzynarodowe workcampy zostały w ostatniej chwili odwołane.

Uznaliśmy za swój obowiązek zaoferowanie przynajmniej wirtualnej wersji spotkania. Potraktowaliśmy to także jako możliwość okazania międzynarodowej solidarności i gest przeciwko narodowej izolacji.

Zgodnie z zasadą *learning by doing* pozyskaliśmy szybko międzynarodowych partnerów do współpracy i stworzyliśmy pierwsze wirtualne campy. Osoby uczestniczące spotykały się online kilka razy w tygodniu przez dwie do czterech godzin. Spotkania miały charakter warsztatowy: uczono się wspólnie języka migowego, przeprowadzano projekty *home gardening* oraz warsztaty kulinarne. Ofertę uzupełniały wspólne codzienne zajęcia (gotowanie, joga, czat), a ich moderacja i koordynacja oddana została w ręce wolontariuszek i wolontariuszy. Kilkaset osób z całego świata skorzystało z ofert, które na krótki czas mogły zaspokoić ich potrzeby. Nawet jeśli od początku było jasne, że założenia dydaktyczne i organizacyjne nie dadzą się tak po prostu w stu procentach przenieść z rzeczywistych międzynarodowych workcampów do przestrzeni online, szybko okazało się, z jak różnymi praktycznymi trudnościami trzeba będzie się jeszcze zmierzyć.

WYZWANIA PRAKTYCZNE:

- Przesunięcie czasowe: obozy międzynarodowe pozwalają na spotkanie ludzi z Ameryki, Europy, Afryki i Azji. Ze względu na różne strefy czasowe faktycznie trzeba było – w zależności od godziny realizacji punktów programu – wykluczyć niektóre kraje.
- Zobowiązania osób uczestniczących: okazało się, że liczba tych, którzy się zgłaszają, ale potem nie uczestniczą w projekcie (nie informując o tym), jest przy projektach wirtualnych względnie wysoka. Być może powodem był fakt, że dotychczas nie pobieraliśmy opłat za udział. Reagując na ten problem, aktualnie organizujemy online także spotkania przygotowawcze do campów.
- Długość i częstotliwość sesji online: tutaj już na początku należy ustalić jasne wytyczne, jednocześnie trzeba elastycznie reagować na grupę i ewentualnie na bieżąco dopasowywać ramy czasowe.
- Ramy strukturalne: nieprzejrzyste oferty, zmieniająca się procedura zgłoszeń itp. doprowadziły do tego, że wielu międzynarodowych partnerów stworzyło do tych celów wspólne platformy – za pomocą aplikacji Slack i Padlet – wykraczające poza granicę ich sieci kontaktów.
- Internet: u niektórych wciąż pojawiały się techniczne trudności, jednocześnie u wielu osób uczestniczących zauważono zmęczenie formą online ze względu na wiele innych działań w sieci.

WYZWANIA KONCEPCYJNE:

Spotkania międzynarodowe i wspólne uczenie się od siebie wymagają stosunkowo prostej koncepcji, sporym wyzwaniem są jednak aspekty zaangażowania w dobro wspólne i włączenia się do społeczności lokalnej. W obu tych aspektach obserwowaliśmy różne podejścia i eksperymenty:

» Integracja z miejscem projektu: w przypadku wirtualnego workcampu w Aach (pod Trewirem), miejscu znanemu tylko byłym uczestniczkom i uczestnikom, wiele działań podjęto we współpracy z przedstawicielami społeczności lokalnej. Między innymi przy ich udziale młodzież przetłumaczyła ulotkę *Żydowskie spacery po Aach*, stworzyła interaktywną mapę oraz wspólnie gotowała i zapoznawała się z anegdotami z życia wsi. Wirtualny workcamp dał wprawdzie osobom uczestniczącym wiele satysfakcji, nie zastąpił jednak realnego kontaktu. Wzrosła tym samym tęsknota za prawdziwym spotkaniem.

» Zaangażowanie na rzecz dobra wspólnego: projekt home gardening południowoafrykańskiej organizacji SAVWA zinterpretował aspekt pracy wolontariackiej jako zadanie dla uczestniczek i uczestników. Mieli oni w swoich miejscowościach rodzinnych rozpocząć lokalną inicjatywę home gardeningu i zrealizować ją przynajmniej w najbliższym otoczeniu.

OCENA:

Między majem a lipcem 2020 roku w 86 różnych projektach wirtualnych (zorganizowanych przez organizacje na całym świecie) wzięło udział w sumie 1138 młodych ludzi z 72 krajów. 65% z nich po raz pierwszy uczestniczyło w projekcie wirtualnym, 35% po raz kolejny. 94% osób uczestniczących chętnie wzięłoby udział w prawdziwym międzynarodowym workcampie. Liczby te pokazują, że istnieje zapotrzebowanie na międzynarodowe projekty online. Wysoka liczba krajów biorących w nich udział uzmysławia, że można w ten sposób obejść różne przeszkody (koszty podróży, konieczność zdobycia wizy). Wszystko przemawia za tym, że obozy wirtualne mogą być sposobem na dotarcie do nowych grup docelowych i zachęcenie młodych ludzi do udziału w międzynarodowych projektach wymiany, i to sposobem, który nie generuje wielu barier.

Obozy wirtualne powinny być zatem dobrym uzupełnieniem programu, nie mogą jednak zastąpić realnego spotkania. Zanim ten format zagości w ofercie na stałe, trzeba wykonać dużo pracy koncepcyjnej. W kolejnych miesiącach będziemy intensywnie testować połączenie obozów wirtualnych z obecnością osób moderujących w miejscach projektowych. W ten sposób można na przykład włączyć elementy międzynarodowe w aktywności wakacyjne dzieci, przygotowując je na miejscu i traktując jako początek rzeczywistego dialogu.

LINK:

» ibg-workcamps.org/en/virtual-camps

BARCAMP JAKO WYDARZENIE ONLINE

Organizatorzy JugendPolitCamp nie mieli od początku jasnego wyobrażenia o tym, jak to wydarzenie może wyglądać online. Podeszli do tematu z dużym zaciekawieniem, zebrali pomysły i zaczęli planowanie. Aby wszystkie osoby uczestniczące w projekcie wiedziały, co je czeka, przed rozpoczęciem wydarzenia online opublikowano swego rodzaju instrukcję ze wskazówkami i wymaganiami technicznymi oraz program spotkania.

Planowanie sesji odbyło się za pomocą cyfrowego narzędzia do organizacji barcampów Camper. Same sesje zaś zrealizowano na platformie wideokonferencyjnej Zoom (równolegle za pomocą kilku kanałów dostępu). Discord (zaproponowany przez jedną z osób uczestniczących) posłużył jako narzędzie komunikacyjne zarówno między uczestniczącymi, jak i wewnątrz zespołu organizacyjnego. Na tej platformie zamieszczano wszystkie ogłoszenia, miały miejsce ustalenia, prowadzono doradztwo w razie problemów technicznych oraz komunikację nieformalną, a także odbyła się tu runda zapoznawcza osób uczestniczących w projekcie.

Runda zapoznawcza odbyła się w małych grupach i w oddzielnych pokojach wideokonferencyjnych (*breakout sessions*). W przeciwieństwie do klasycznego barcampu pomysły na sesje zebrane zostały już wcześniej za pomocą narzędzia Camper. Każdego dnia rano odbywało się planowanie sesji, podczas którego osoby uczestniczące sygnalizowały zainteresowanie konkretną sesją poprzez wirtualne podniesienie kciuka. Wszystkie sesje nanoszono następnie na harmonogram na Camperze. Uwzględniano w nim także spontanicznie zgłoszone propozycje. Dla sesji w pokojach wideokonferencyjnych ustalono hasło, aby zagwarantować, że młodzieżowy barcamp nie stanie się wydarzeniem publicznym. Każdy pokój otrzymał swojego opiekuna z zespołu organizacyjnego. Na początku sesji moderację przekazywano referentce lub referentowi. JugendPolitCamp trwał codziennie po sześć godzin, co przez osoby uczestniczące zostało przyjęte bardzo różnie. Jako czas sesji sprawdziło się 60 minut, z czego zawsze chwilę zajmowało znalezienie się wszystkich w pokoju wideokonferencyjnym i wyjaśnienie spraw technicznych. Poza pokojami tematycznymi do dyspozycji był także pokój spotkań nieformalnych – miejsce, gdzie osoby uczestniczące spotykały się podczas obiadu lub wieczorem. Każdego dnia zaplanowano krótką sesję podsumowującą, podczas której zbierano informacje zwrotne. Osoby uczestniczące zostały zaproszone do aktywnego udziału w ustalaniu programu wieczornego. Na przykład jednego wieczoru odbyło się transmitowane na żywo wspólne czytanie. Uczestniczyło w nim ponad 50 osób z całych Niemiec. Uczestniczki i uczestników udało się pozyskać w dużej części za pośrednictwem osób uczestniczących w poprzednich projektach oraz animatorek i animatorów wymian, którzy polecali to wydarzenie.

NARZĘDZIA:

- do organizacji barcampów: Camper (→ s. 51)
- wideokonferencyjne: Zoom (→ s. 31)
- komunikacyjne: Discord (→ s. 32)

CZYM JEST BARCAMP?

Barcamp (nazywany często także Nie-Konferencją) to format otwarty, którego treści na początku spotkania ustalają sami uczestniczący, nadając im kształt w trakcie wydarzenia. Osoby uczestniczące spotykają się na wymianę doświadczeń podczas sesji (porównywanej z warsztatami lub blokiem dyskusyjnym).

- Tekst pochodzi z Jugendbarcamp – Leitfaden für ein offenes Veranstaltungsformat, jugend.beteiligen.jetzt, www.ijab.de, licencja: CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de). Drobne zmiany i modyfikacje tekstu: Leonie Kaiser

SYMULATOR VIP – BUDZENIE WRAŻLIWOŚCI MŁODZIEŻY ZA POMOCĄ TECHNOLOGII VIRTUAL REALITY

AUTORZY: MICHEL i HANNES ROEVER

Nie można tak po prostu wymagać od kogoś tolerancji, empatii i zrozumienia dla problemów i potrzeb innych osób, ani zakładać z góry, że są one oczywiste. Tylko przeżycie i spotkanie mogą dać do myślenia i ostatecznie doprowadzić do zmiany czyjegoś zachowania. Narzędzia wirtualnej rzeczywistości (*virtual reality*, VR) oferują fantastyczne możliwości zdobycia takiego doświadczenia.

Narzędzie VR Visually Impaired Person Simulator (VIP; po polsku: symulator zawężonego widzenia) symuluje ograniczenie widzenia w różnym otoczeniu wirtualnym i pozwala na wypróbowanie narzędzi pomocniczych takich jak lupa, biała laska czy smartfon. Ma to być środek do uwrażliwienia na ten rodzaj niepełnosprawności środowiska fachowego, rodzin i jak największej liczby innych osób. Technologia VIP uzmysławia, w jaki sposób postrzegają świat osoby niedowidzące. Impulsem do jej stworzenia było marzenie Michela Roevera dotkniętego postępującą chorobą siatkówki i związaną z nią stopniową utratą wzroku. Chciał on znaleźć odpowiedź na pytanie: „Jak ty właściwie widzisz?". W 2017 roku bracia Michel i Hannes Roever rozpoczęli prace nad narzędziem VIP.

Jest ono pomyślane jako symulator, wykorzystuje jednak także elementy gry. Można wykonywać zadania, za co otrzymuje się nagrody. Środowisko wirtualne zachęca do interakcji i podejmowania różnych prób: można poruszać i manipulować przedmiotami, można je także niszczyć. Maskotka gry Oggi to poruszany pilotem „pomocnik". To z jego perspektywy gracze widzą swoje otoczenie. Ciekawą funkcją tego narzędzia jest tryb operacyjny: druga osoba może nie tylko obserwować na ekranie to, co widzą osoby grające, lecz także ingerować w wydarzenia.

Możliwości zastosowania symulatora VIP są aktualnie bardzo różne: od gabinetów okulistycznych, gdzie personel medyczny często nie wie, jak naprawdę widzą pacjentki i pacjenci, poprzez członków rodzin osób dotkniętych niepełnosprawnością, służby integracyjne, aż do kadry pedagogicznej zajmującej się edukacją i pracą z młodzieżą w tym zakresie.

W roku 2019 symulator VIP został po raz pierwszy wykorzystany do międzynarodowej pracy z młodzieżą – w ramach jednego z projektów IJAB „Vision Inclusion". Od tego czasu stosowany jest w wielu placówkach edukacyjnych.

W kontekście (międzynarodowej) współpracy z młodzieżą można sformułować następujące wnioski:

Po pierwsze duże wrażenie robi samo przeżycie rzeczywistości wirtualnej – niezależnie od kontekstu. W zasadzie jednak, pomimo coraz niższych kosztów wyposażenia VR, na seminariach czy prezentacjach wśród młodych ludzi nie wypróbowano jeszcze około dwóch trzecich możliwości VR.

Po drugie także grupy mają coraz bardziej integracyjny charakter. Potrzeba uwrażliwiania osób bez niepełnosprawności stale rośnie. Nie chodzi tu tylko o wywołanie wrażenia bycia dotkniętym niepełnosprawnością, lecz przede wszystkim o uważniejsze obchodzenie się z osobami niepełnosprawnymi, a więc na przykład o to, aby podczas seminariów nie stawiać szklanek na podłodze.

Symulator VIP udostępniono do testowania w dwóch lokalizacjach: Berlinie i Kolonii. Można go także zastosować na seminariach. Osoby uczestniczące mogą przetestować system, a następnie podzielić się swoimi doświadczenia. Niedługo symulator zostanie przedstawiony członkom Towarzystwa Osób Niedosłyszących.

KONTAKT:

Michel i Hannes Roever
E-Mail: vip@bonogames.de

RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA JAKO NARZĘDZIE PRACY Z MŁODZIEŻĄ

AUTOR: MOMENTUM WORLD

CZY RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA JEST CZYMŚ WIĘCEJ NIŻ TYLKO PRZEJŚCIOWYM TRENDEM?

Rzeczywistość wirtualna (*virtual reality*, VR) to jedna z tych technologii, które mimo że stale się rozwijają, wciąż jeszcze tkwią w powijakach. Usługi bazujące na Internecie, edukacja, kultura, rozrywka i media społecznościowe są w tej chwili dostępne niemal wszędzie. Kolejny krok w kierunku rzeczywistości realnej i rozszerzonej (augmented reality, AR) jest nieunikniony i jesteśmy świadkami jego powolnego stawiania. Spowalniają go jedynie utrudniony dostęp i wysokie koszty wyposażenia. Jednak z naszego doświadczenia wynika, że nie są to zbyt poważne przeszkody.

Szybkie spojrzenie na statystyki pokazuje, że nie mamy tu do czynienia z krótkotrwałą modą. VR często kojarzona jest z grami komputerowymi i bez wątpienia napędza ona przemysł gamingowy. Należy jednak wziąć pod uwagę, że obecnie ponad połowa zastosowań VR nie ma związku z grami. To trend, który prawdopodobnie będzie się dalej rozwijał.

TYPY RZECZYWISTOŚCI WIRTUALNEJ

Istnieją trzy podstawowe formy rzeczywistości wirtualnej:

- Rzeczywistość nieimmersyjna – stosuje się ją głównie w grach komputerowych: użytkowniczka/użytkownik siedzi przed ekranem komputera i porusza się za pomocą myszki lub joysticka. Rzeczywistości wirtualnej doświadcza się tutaj głównie poprzez siłę własnej wyobraźni, przy czym świat realny jest wciąż odczuwalny zmysłami.

- Rzeczywistość semiimmersyjna – wymaga okularów (gogli) VR, za których pomocą można zobaczyć wyświetlany lub stworzony przez siebie świat. Taka technologia angażuje silniej, przeżycie jednak nadal wydaje się nieprawdziwe, a technologia nie wyłącza świata rzeczywistego. Mimo to nawet już na tym poziomie doznania mogą w zadziwiający sposób oszukać rozum.

- Rzeczywistość całkowicie immersyjna to technologia, która znajduje się jeszcze w fazie eksperymentów. Odpowiada ona jednak wyobrażeniom science fiction: przy wsparciu technologii powstaje wirtualny świat wprowadzający użytkowniczki i użytkowników w stan, w którym ich zmysły nie odczuwają świata rzeczywistego.

W przypadku rzeczywistości semiimmersyjnej i w pełni immersyjnej jakość przeżycia mocno zależy od zastosowanego wyposażenia technicznego.

WYPOSAŻENIE – OKULARY VR I KAMERY

Aby przeżyć prostą immersję, wystarczą zwykłe kartonowe gogle (*google cardboard*) lub podobnie funkcjonujące okulary VR, które można połączyć z telefonem komórkowym. W ten sposób urządzenie nieimmersyjne staje się urządzeniem immersyjnym. Tak funkcjonujące okulary VR nie są drogie, kosztują ok. 10 euro, a efekt jest zadowalający – umożliwia fascynujące przeżycia. Wadą jest jednak to, że osobom z nich korzystającym już po kilku minutach robi się niedobrze.
Do bardziej intensywnych doświadczeń potrzebne są gogle VR o lepszej jakości oraz konsola do gier (na przykład PlayStation). Koszty zaczynają się na poziomie 300 euro. Mowa tu nadal o semiimmersyjnym poziomie wrażeń dla „początkujących".

Wyższy poziom to system zamknięty VR, jaki gwarantują na przykład wyświetlacze Oculus Quest. Koszty zestawu zaczynają się od 450 euro, ale oferują zdecydowanie lepszą jakość. Ogólnodostępne wysokiej klasy urządzenie VR wymaga komputera o najwyższej jakości, w połączeniu z bardzo wydajnymi, dostępnymi na rynku goglami VR jak na przykład HTC Vive czy Oculus Rift. Efektem jest przeżycie pozwalające uwierzyć, że jest się wewnątrz całkiem immersyjnej rzeczywistości wirtualnej, choć tak nie jest. Ceny takiego systemu zaczynają się od 1000 euro.

Ci, którzy szukają materiałów dotyczących VR, mogą sądzić, że sprzęt kosztuje majątek, a doświadczenie świata wirtualnego wymaga niezwykłych umiejętności. Jest jednak inaczej, co może dziwić. Kamera 360° dla początkujących z wyposażeniem kosztuje kilkaset euro. Bardzo dobrą kamerę można kupić za mniej niż 1000 euro.

VIRTUAL TEAHOUSE

Virtual Teahouse to jedyna w swoim rodzaju innowacyjna cyfrowa przestrzeń do pozyskiwania i rozpowszechniania informacji oraz networkingu. Kadra nauczycielska, osoby pracujące z młodzieżą i młodzież wchodzą do pomieszczenia jako awatary. Gdy tylko znajdą się w wirtualnym pokoju, mają możliwość poszukiwania informacji, publikowania rezultatów swojego projektu, uczestniczenia w prezentacjach lub spędzania czasu w wirtualnej kawiarence, gdzie czatują lub wymieniają pomysły na przyszły projekt. To inkluzyjne i niskoemisyjne medium pozwala na międzykulturowe uczenie się i interakcje między młodymi ludźmi w całej Europie i na świecie. Dotyczy to w szczególności tych młodych ludzi, którzy mają mniejsze szanse na spotkanie twarzą w twarz i podróżowanie: na przykład ze względu na ograniczenia fizyczne, kulturowe, ekonomiczne czy geograficzne. Virtual Teahouse stworzony został w zespole młodych ludzi ze spektrum autyzmu, którzy uwzględnili także takie okoliczności. W roku 2021 kawiarenka zostanie oficjalnie otwarta.

WNIOSKI: CZEGO NAUCZYLIŚMY SIĘ DOTYCHCZAS?

» Technologia VR jest dostępna dla każdego. Wymaga pewnych technicznych umiejętności, polega jednak głównie na własnej kreatywności i motywacji.

» Osoby planujące korzystanie z technologii VR decydują w zależności od swojego budżetu, jak wysokie będą ostatecznie koszty koniecznego wyposażenia (na przykład okulary VR za 10 czy za 1000 euro). Na kamerę pozwolić sobie może prawdopodobnie niewielu młodych ludzi, ale organizacje z pewnością mogą zainwestować kwotę rzędu 500 euro.

» Nie trzeba od razu dążyć do najwyższej jakości. Całkowicie immersyjna VR jest stworzona z myślą o science fiction. Semiimmersyjna VR jest wykonalna, ale przy zastosowaniu nieporęcznych gogli VR i tylko na krótki czas. Sensownym podejściem jest zatem wariant niskokosztowy, dający (z okularami VR lub bez nich) efekt rzeczywistości wirtualnej semiimmersyjnej lub nieimmersyjnej.

» W pracy z młodzieżą i edukacji nieformalnej ważniejszy od rezultatu jest sam proces. Najistotniejsze jest to, aby młodzież zachwyciła się tą aktywnością i włączyła się do wspólnych działań.

Organizacja Momentum World od zawsze – w projektach lokalnych i międzynarodowych – wykorzystuje media cyfrowe i produkcję filmów. Można w ten sposób zafascynować i zaangażować młodzież o mniejszych szansach na dostęp do edukacji formalnej.

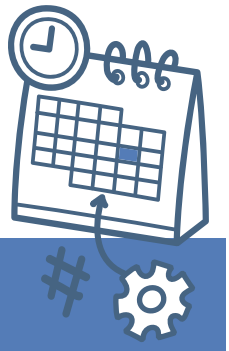
LINK:

» time4tea.info

C. NARZĘDZIA CYFROWE WEDŁUG KATEGORII

USTALANIE TERMINU

Jednym z najpopularniejszych narzędzi do ustalania terminów lub przeprowadzania ankiet jest Doodle, który jednak w wersji bezpłatnej wyświetla bardzo dużo reklam. Istnieje kilka niemieckich aplikacji alternatywnych, zgodnych z rozporządzeniem o ochronie danych i niewyświetlających reklam, działających podobnie jak popularny Doodle.



Polecamy
» **Nuudel:** #zgodnezRODO
» **Dudle:** #zgodnezRODO #OpenSource

NUUDEL

Nuudel bazuje na usłudze bezpłatnej, ogólnie dostępnym oprogramowaniu i jest oferowany przez Stowarzyszenie Digitalcourage na jego własnym serwerze bez funkcji śledzenia użytkowników (*user tracking*). Teoretycznie narzędzie stosować można zupełnie anonimowo. Zakres funkcjonalności Nuudel jest bardzo podobny do Doodle.

DUDLE

Dudle to produkt politechniki w Dreźnie. Jako aplikacja o wysokim stopniu anonimowości (zero footprint), w której niezwykle ważna jest ochrona danych, Dudle robi wprawdzie wrażenie nieco przestarzałego, jest jednak bardzo funkcjonalnym narzędziem służącym do ustalania wspólnych terminów.

NARZĘDZIA WIDEOKONFERENCYJNE

Rynek narzędzi wideokonferencyjnych stał się w ostatnim czasie bardzo zróżnicowany. Oprócz klasycznych aplikacji czysto konferencyjnych do organizowania spotkań czy przeprowadzania seminariów online oferuje także takie, które dodatkowo oddają do dyspozycji platformy umożliwiające użytkowniczkom i użytkownikom samodzielne przypisanie się do grup lub pokoi. Platformy takie można indywidualnie dopasowywać w zależności od zastosowanego narzędzia. Ponadto niektóre z nich koncentrują się na takich formatach jak konferencje online i oferują pomieszczenia typu backstage, panele czy inne funkcje potrzebne do tej formy spotkań.

Polecamy

» **Zoom:** #zgodnezRODO #wideokonferencja #seminariumOnline
» **Jitsi Meet:** #zgodnezRODO #wideokonferencja
» **Discord:** #młodzież #ruchGamingowy | Więcej o narzędziu Discord: „Warsztat filmowy w czasach Covid-19" (→ s. 22)
» **Big Blue Button:** #OpenSource #samHostuj #wideokonferencja | Więcej o narzędziu BBB: „DINA.international" (→ s. 20)
» **edudip:** #zgodnezRODO #wideokonferencja #seminariumOnline
» **Google Meet:** #videocalls
» **GoToMeeting:** #wideokonferencja #seminariumOnline
» **Cisco Webex:** #wideokonferencja #seminariumOnline
» **Adobe Connect:** #wideokonferencja #seminariumOnline
» **Mozilla Hubs:** #wideokonferencja #seminariumOnline | Więcej o narzędziu Mozilla Hubs: „Warsztat filmowy w czasach Covid-19" (→ s. 22)

ZOOM

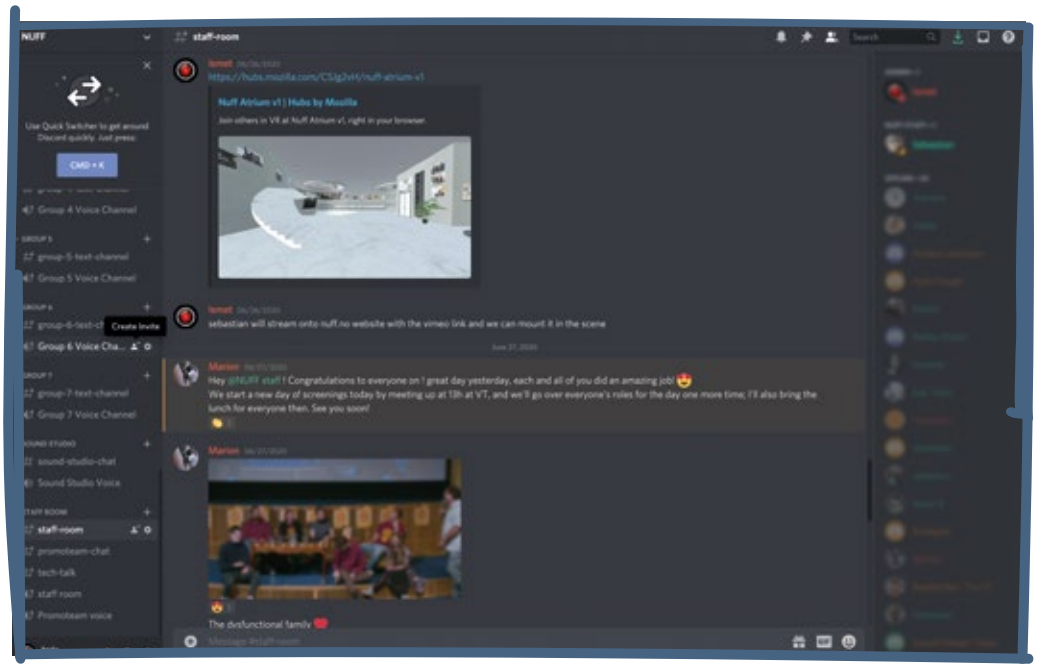
Do klasycznych narzędzi wideokonferencyjnych należy Zoom – bardzo łatwy w obsłudze i jednocześnie stabilny. Rejestracja konieczna jest tylko dla hosta danego spotkania, osoby uczestniczące nie muszą się rejestrować. W wersji bezpłatnej możliwe są czaty grupowe do 100 osób, limit czasowy dla spotkań grupowych to 40 minut. Z Zooma korzystać można w środowiskach Windows, macOS, Android i iOS. Narzędzie było krytykowane za udostępnianie danych Facebookowi (w aplikacji na iOS). Jednak obecnie sytuacja ta nie ma już miejsca. Aby zabezpieczyć się od strony ochrony danych osobowych, można zawrzeć z Zoomem porozumienie dotyczące ich przetwarzania lub zlecić usługę firmie, która przejmie rolę hosta technicznego na wideokonferencji zorganizowanej przez Zoom w taki sposób, aby wszystko odbyło się zgodnie z wymogami RODO.
Funkcja breakout sessions, dzięki której osoby uczestniczące można podzielić na równolegle pracujące grupy (automatycznie, manualnie lub poprzez samodzielny wybór), oraz widok galerii, który umożliwia jednoczesny podgląd wielu osób, sprawiają, że wideokonferencje można organizować partycypacyjnie.

JITSI MEET

Jitsi Meet ito bezpłatne rozwiązanie open source, dedykowane wideo- i telekonferencjom, przeznaczone dla grup od dwóch osób uczestniczących. Nie jest konieczna rejestracja. Jitsi Meet działa bezpośrednio przez wyszukiwarkę lub poprzez aplikację na Androida czy iOS. Wykorzystać tu można ogólnie dostępne instalacje. Dodatkowo Jitsi Meet można zainstalować na własnym serwerze i w ten sposób zachować kontrolę nad wszystkimi danymi.

DISCORD

Discord to platforma komunikacyjna, z której użytkowniczki i użytkownicy mogą korzystać na różnych kanałach komunikacji, kontaktując się za pomocą czatów tekstowych i głosowych. Początki Discorda to wprawdzie społeczność graczy komputerowych, obecnie jednak jest on coraz częściej wykorzystywany poza kontekstami gamingowymi. Discord jest bezpłatny. Za pomocą kilku kliknięć myszką można stworzyć własne konto czy nawet własny serwer, który odpowiada w przybliżeniu czatowi grupowemu na komunikatorach. W odróżnieniu od WhatsAppa w Discordzie można założyć dodatkowe czaty grupowe (nazywane tutaj kanałami) w ramach utworzonego już czatu grupowego. Discord to aplikacja do komunikowania się, czatowania oraz wideo- i telekonferencji, które mogą być organizowane zarówno na urządzeniach mobilnych, jak smartfon czy tablet, jak i na komputerze. Więcej na temat Discorda w rozdziale „Streaming” (→ s. 52) oraz „Warsztat filmowy w czasach Covid-19” (→ s. 22).



WIDEOKONFERENCJE Z MOŻLIWOŚCIĄ INTERAKCJI

Wirtualnym interakcjom z innymi osobami czasami brakuje elastyczności, którą charakteryzuje się komunikacja face to face. Jeśli podczas konferencji online wiele osób mówi jednocześnie, to jest to uciążliwe dla słuchających. Aby nie trzeba było korzystać równolegle z wielu narzędzi, powstały nowe programy, które umożliwiają wspólne spotkania wielu osób, rozmowę w małych grupach, zmieniających się partnerów rozmowy, co nie zakłóca spokoju i pozwala nawet na interakcję w formie zabawy.

Polecamy
» **Qiqochat:** #OpenSpace #BarCamp
» **wonder.me:** #zgodnezRODO #seminariumOnline #networking
» **Airmeet:** #konferencja #wydarzenie
» **Gather.Town:** #estetykaGier #networking
» **Remo Conference:** #wirtualneTargi #wydarzenieOnline #widekonferencja #seminariumOnline
» **Hopin:** #wydarzenieOnline
» **Meet Anyway:** #wydarzenieOnline #konferencja #networking

QIQOCHAT (QIQO)

QiqoChat (Qiqo) oferuje platformę, która wizualnie integruje różne spotkania na Zoomie tak, że osoby uczestniczące mogą samodzielnie przechodzić z pokoju do pokoju. Podczas takiego wydarzenia online powstaje wrażenie swobody poruszania się charakterystycznej dla spotkań stacjonarnych. Osoby uczestniczące mogą w czasie rzeczywistym wybrać, w którym pokoju, panelu lub warsztacie chcą wziąć udział. Dodatkowo z platformą zintegrować można narzędzia do aktywnej współpracy. QiqoChat nie udostępnia danych osobom trzecim; po evencie można skasować konto za pomocą krótkiego e-maila na adres: delete@qiqochat.com.

WONDER.ME

Wonder.me to rozwiązanie networkingowe jednego z berlińskich startupów. Oferuje przestrzeń, w której można zainicjować rozmowę z jedną osobą lub całą grupą, po prostu do nich podchodząc – tak jak w prawdziwym życiu. Osoby uczestniczące komunikują się opcjonalnie poprzez czat wideo, audio lub tekstowy. Można samodzielnie założyć wirtualne pokoje, które będą widoczne dla osób uczestniczących. Pomieszczenia można dzielić na podgrupy i podtematy oraz swobodnie się pomiędzy nimi poruszać. Wonder.me działa przez przeglądarkę zarówno na smartfonie, jak i na komputerze. Programu nie trzeba specjalnie instalować. Osoby uczestniczące potrzebują tylko nazwy użytkownika, kamery i mikrofonu.

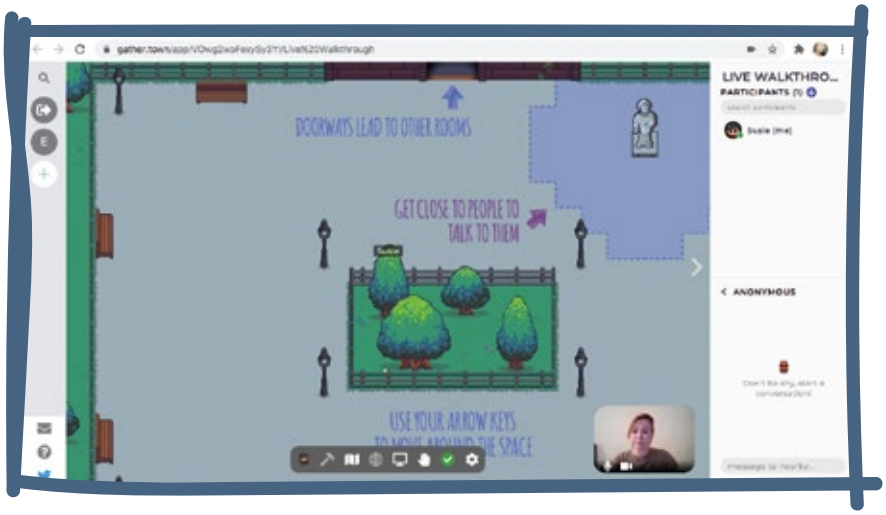
AIRMEET

Airmeet to platforma obejmująca wiele dotychczas wymienionych funkcji, bazująca na chmurze i zaprojektowana w celu tworzenia wydarzeń, konferencji sieciowych i transmisji na żywo. Może też być wykorzystywana jako narzędzie komunikacji i współpracy w zespołach czy w całych działach projektowych.

GATHER.TOWN

Gather.Town oferuje bez rejestracji i bezpłatnie możliwość stworzenia chronionego hasłem pomieszczenia na wirtualne spotkania. To rozwiązanie wyróżnia od innych interaktywność, która przypomina rzeczywistość offline: osoby uczestniczące poruszają się za pomocą awatarów – podchodzą do innych i oddalają się od nich. Gdy co najmniej dwie osoby zbliżą się do siebie, otwiera się okienko wideo – od tego momentu można się widzieć i słyszeć. Oddalenie się od rozmówców sprawia, że okienko się zamyka. W ten sposób tworzą się wciąż nowe i elastyczne grupy. Korzystanie z programu jest bezpłatne dla grup do 25 osób, ale w przypadku większej liczby uczestników plan taryfowy oferuje różne opcje, na przykład możliwe jest wykupienie wersji płatnej na kilka godzin lub dni.

Za pomocą narzędzia typu MapMaker, Gather.town umożliwia tworzenie własnych pokoi. Można korzystać z przygotowanych wzorów, zmieniać je i dopasowywać lub tworzyć pokoje od podstaw.



HOPIN

Za pomocą narzędzia Hopin można tworzyć interesujące wydarzenia online. Oprogramowanie łączy wszystkie konieczne funkcje na jednym dashboardzie. Do dyspozycji są: recepcja, scena, sieci kontaktów, sesje, stoiska wystawców. Ponadto platforma umożliwia kompletną rejestrację na wybrane wydarzenie. Jest to klasyczne narzędzie typu „wszystko w jednym".

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM

Pośród narzędzi do zarządzania projektem znajdują się takie, które ułatwiają komunikację, zapewniają miejsce do przechowywania czy udostępniania dokumentów, a także takie, które określamy mianem allrounderów (oferujące zarówno komunikator, przechowywanie i udostępnianie plików, jak i wideokonferencje czy współpracę).

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: FOKUS NA KOMUNIKACJI

Polecamy
» **Slack:** #komunikacjaWzespole #kanały
» **Mattermost:** #OpenSource #samHostuj #kanały #grupy
» **Rocket.Chat:** #OpenSource #kanały #grupy

SLACK

Slack jest komunikatorem zastępującym klasyczną wymianę e-maili przynajmniej w wewnętrznej komunikacji zespołów roboczych. Pomaga on w wymianie informacji w różnych grupach i projektach oraz w porządkowaniu postów za pomocą hasztagów. Umożliwia także przesyłanie osobistych komunikatów i plików. Różne kanały pomagają w podziale treści na tematy lub projekty. Tak zorganizowana komunikacja na czacie jest szybsza i bardziej transparentna niż wysyłanie e-maili.
W podstawowej, bezpłatnej wersji zespół może korzystać podczas spotkań z funkcji audio i wideo. Slack działa przez przeglądarkę, współpracuje z systemami Windows, Mac OS, Linux, Android iOS. W warunkach użytkowania Slack zabrania korzystania ze swojego serwisu osobom poniżej 16 roku życia. Na swojej stronie informuje o przestrzeganiu europejskiego rozporządzenia o ochronie danych osobowych.

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: PRZECHOWYWANIE I UDOSTĘPNIANIE PLIKÓW

Oprócz znanych narzędzi, takich jak Google Drive czy Dropbox, istnieją także takie, które umożliwiają przechowywanie i udostępnianie plików, a jednocześnie spełniają wymagania przepisów o ochronie danych osobowych.

Polecamy
» **Nextcloud:** #zgodnezRODO #OpenSource #archiwum
» **owncloud:** #zgodnezRODO #OpenSource #archiwum
» **Google Drive:** #współpraca #archiwum
» **Dropbox:** #udostępnianie #archiwum
» **Wetransfer:** #szybkiTransfer

NEXTCLOUD

Nawet jeśli Nextcloud w tej chwili proponuje dużo więcej zastosowań, to jego funkcją podstawową jest zespołowe przechowywanie, organizowanie, komentowanie i dzielenie dokumentów.

OWNCLOUD

OwnCloud to bezpłatne oprogramowanie do przechowywania danych (*file hosting*) na własnym serwerze. Do dokumentów i danych można się dostać z dowolnego miejsca. Dzięki połączeniom z wszystkimi popularnymi klientami ownCloud można bezproblemowo zintegrować z istniejącym środowiskiem IT danej organizacji/instytucji.

ZARZĄDZANIE PROJEKTEM: ALLROUNDER

Polecamy
» **Nextcloud Hub:** #zgodnezRODO #OpenSource
» **MS Teams:** #komunikacjaZespołowa #magazynDanych
» **Basecamp:** #zgodnezRODO #organizacjaPracy #magazynDanych
» **Meistertask:** #zgodnezRODO #Kanban #organizacjaPracy
» **wechange:** #zgodnezRODO #OpenSource | Więcej o Wechange: „DINA.international" (→ s. 20)
» **Asana:** #Kanban #organizacjaPracy
» **Trello:** #Kanban #organizacjaPracy

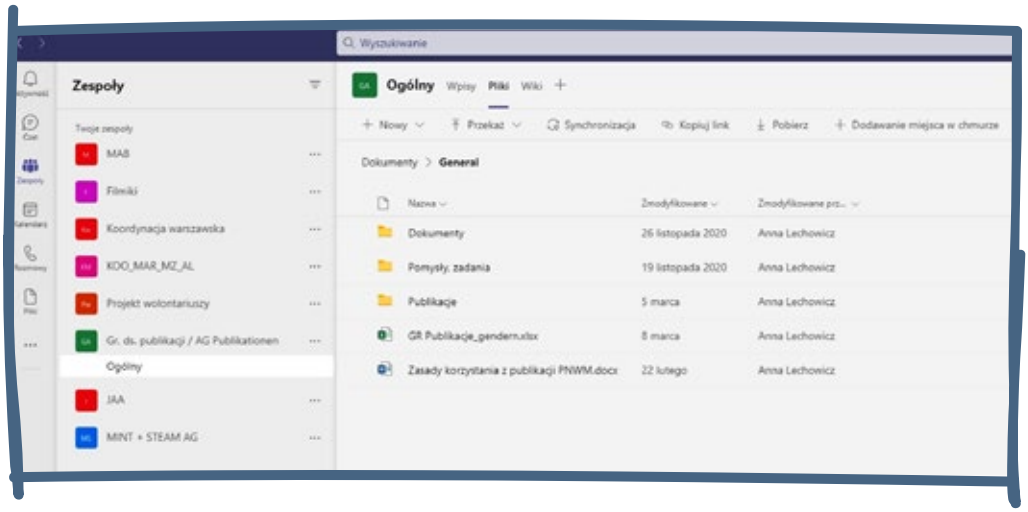
NEXTCLOUD HUB

NextCloud umożliwia pracę w zespole we wszystkich jej aspektach: pisanie i planowanie, tworzenie ankiet, poszukiwanie terminów, zarządzanie adresami i – co najważniejsze – przechowywanie, organizowanie, komentowanie i udostępnianie dokumentów.

Nextcloud Hub narzędzie do współpracy w grupach – składa się z wielu elementów. Należą do nich między innymi Nextcloud Talk, narzędzie wideokonferencyjne, wirtualny dysk do przechowywania danych (a więc alternatywa dla Google Drive lub Dropboxa) oraz oprogramowanie do pracy grupowej umożliwiające korzystanie z e-maila, kontaktów i kalendarza. Nextcloud Talk działa jako wersja sieciowa lub aplikacja. Istotnym ograniczeniem wersji bezpłatnej Nextcloud Talk jest jej wydajność, program działa bardzo dobrze raczej w małych grupach.
Nextcloud to narzędzie typu open source, można je hostować na własnych serwerach lub wykorzystywać przestrzeń w sieci bez dodatkowych kosztów. Nextcloud zapewnia użytkowniczkom i użytkownikom pełną kontrolę nad ich danymi. Dzięki integracji różnych zastosowań Nextcloud jest dobrą alternatywą dla Microsoft Teams czy Slacka.

MS TEAMS

Jeśli organizacja korzysta z pakietu Office 365, to MS Teams jest prostym narzędziem do komunikacji wewnętrznej, współpracującym z Outlookiem, OneDrive i innymi usługami Microsoftu. Osoby z tej samej organizacji są w Teamsie automatycznie dostępne na liście kontaktów. Oprócz dobrze funkcjonujących narzędzi do wideo- i telekonferencji aplikacja oferuje liczne narzędzia do współpracy i planowania; można w niej przydzielać zadania, wspólnie pracować nad dokumentami i w grupach. W wersji abonamentowej Office 365 dla Teamsa używane są serwery niemieckie. W wersji bezpłatnej kontakty dodawać trzeba ręcznie. Ponadto wersja ta funkcjonuje na serwerach w USA. Jest to narzędzie kompatybilne z wszystkimi popularnymi systemami operacyjnymi, jako client software, aplikacja czy w przeglądarce. Stowarzyszenia, związki i inne organizacje non-profit mogą pozyskać korzystną cenowo licencję Office 365 za pośrednictwem: stifter-helfen.de.



BASECAMP

Basecamp to oprogramowanie do współpracy projektowej umożliwiające zespołom każdej wielkości dyskutowanie nad pomysłami, harmonogramami, listami „to-do" oraz wymianę doświadczeń. Oferuje także pomieszczenie czatowe o nazwie Laberfeuer i komunikator Message Board do śledzenia rozmów związanych z projektem. Narzędzie jest bardzo intuicyjne w obsłudze. Można skorzystać z bezpłatnej wersji testowej o ograniczonych funkcjach.

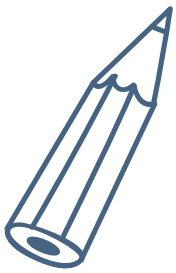
MEISTERTASK

Za pomocą Meistertask zespoły mogą w bardzo prosty sposób rozdzielać zadania, ustalać terminy i wizualizować pomysły. W wersji podstawowej narzędzie jest bezpłatne dla organizacji i jest zgodne z wymogami europejskiego rozporządzenia o ochronie danych osobowych. Wersja podstawowa umożliwia uczestnictwo nieograniczonej liczbie osób oraz stworzenie do trzech projektów. Możliwe jest także przesyłanie załączników do 20 MB (limit na jeden plik). W MeisterBundle dostępne są takie funkcje jak MindMeister umożliwiający burzę mózgów ze wspólnymi mapami myśli i wizualizację zleconych zadań.

WSPÓLNE PISANIE

Polecamy
» **Yopad.eu:** #zgodnezRODO #Etherpad
» **Hackpad:** #Etherpad
» **Google Docs:** #OfficeSuite
» **Microsoft OneNote:** #OfficeSuite
» **Antragsgrün:** zobacz też **DBJR_Antrag** #organizacjaPracy #OpenSource #dyskutuj
» **HackMd:** #Etherpad

Wspólna praca w jednym dokumencie to najprostsza możliwość, aby uzgodnić, zaplanować i zebrać treści w jednym miejscu. Podczas gdy Google Docs i OfficeOnline są pełnowartościowymi pakietami biurowymi zawierającymi dokumenty tekstowe, tabele i prezentacje, Yopad i Hackpad dają możliwość wspólnego tworzenia i edytowania prostych plików tekstowych bez konieczności rejestracji.
Google Docs i Office Online oferują bardzo dobre edytory. Do stworzenia dokumentu trzeba jednak założyć konto (Google/Microsoft). Osoby należące do zespołu mogą udostępniać dokumenty także poprzez link bez konieczności logowania. W obu przypadkach ochrona danych osobowych wydaje się nieco wątpliwa.
Yopad i Hackpad oferują raczej proste edytory tekstowe, tak zwane *etherpads*, zapewniają za to anonimowość i dobrą ochronę prywatności. W przypadku Hackpada należy sprawdzić, kto jest hostem etherpada, gdyż w zależności od tego ustawienia ochrony danych osobowych mogą się różnić.



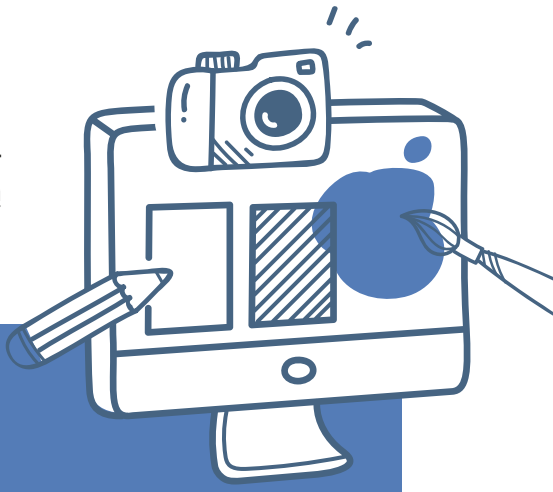
ANTRAGSGRÜN

Antragsgrün to narzędzie umożliwiające wspólne pisanie tekstów i pracę nad nimi. Najlepiej nadaje się do przygotowywania i realizowania konferencji i spotkań w różnych gremiach.
Antragsgrün został zaprogramowany jako system administracji wniosków z myślą o zjazdach partyjnych i dyskusjach programowych Zielonych w Bawarii. Od lata 2015 roku niemiecka Federalna Rada Młodzieży (Deutscher Bundesjugendrig, DBJR) aktywnie uczestniczy w optymalizacji systemu, tak aby mogły go stosować stowarzyszenia młodzieżowe i inne organizacje w innych obszarach. Narzędzia używać można na dwa sposoby: bezpośrednio przez stronę antragsgruen.de lub przy wsparciu stowarzyszenia Netzbegrünung (po polsku: Zazielenianie Sieci) na własnej domenie, za którą trzeba jednak zapłacić. Istnieje też opcja instalacji na własnym hostingu sieciowym. Kod źródłowy jest dostępny w każdej chwili poprzez GitHub – serwis hostingowy przeznaczony dla projektów softwarowych.
Fragment z: antragsgruen.de/help

Bazując na Antragsgrün, DBJR stworzyła narzędzie DBJR_Antrag. Poza DBJR, która wykorzystała rozszerzoną wersję po raz pierwszy w październiku 2015 roku na walnym zgromadzeniu, obecnie korzystają z niej liczne stowarzyszenia młodzieży do pracy w grupach, organizowania akcji i podczas posiedzeń.

Fragment z: jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/antragsgruen

TABLICE CYFROWE

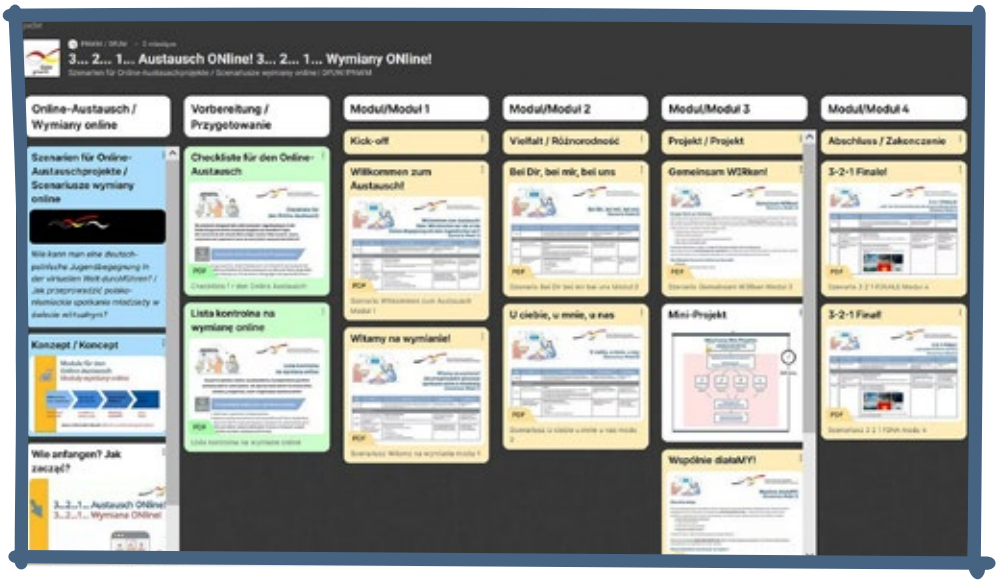


Cyfrowe tablice (whiteboard) nie służą tylko do prezentowania informacji lub wyświetlania treści multimedialnych, lecz przy zastosowaniu wybranych narzędzi mogą być wykorzystywane do tworzenia interaktywnych scenariuszy zajęć.

Polecamy
» **Padlet:** #szablony #mapa #ośCzasu
» **pinnet:** #zgodnezRODO #Post-it #bezSzablonów
» **Ethermap:** #szablony #mapa
» **Drawchat:** #bezSzablonów #swobodaRysowania
» **Explain everything:** #nagrywanie #filmikEdukacyjny
» **Glogster:** #plakatMultimedialny

PADLET

Padlet to narzędzie do aktywnej współpracy. Stosuje się je do przeprowadzania burzy mózgów, ewaluacji wizualnej, gromadzenia rezultatów, ale także do planowania projektów. Interfejs padletu przypomina klasyczną tablicę ogłoszeń z przypiętymi karteczkami z notatkami. Przy podwójnym kliknięciu myszką pokazują się notatki, które można następnie w różny sposób uporządkować. Ponadto przed stworzeniem indywidualnej tablicy można zadecydować, jak będzie wyglądała jej struktura (swobodna lub całkowicie zaprojektowana np. strumieniowo). Aby stworzyć swoją własną tablicę w Padlecie, trzeba się zarejestrować; w wersji podstawowej narzędzie jest bezpłatne – w tym wariancie stworzyć można do czterech tablic. Wyniki można archiwizować w formie obrazu, tabeli Excel i w formacie PDF.
Aby zezwolić innym na dostęp do tablicy, generuje się publiczny lub prywatny link URL. Ponadto można wybrać hasło, co ograniczy krąg osób korzystających z Padletu. Oprócz wersji dostępnej w przeglądarce Padlet działa także jako aplikacja.

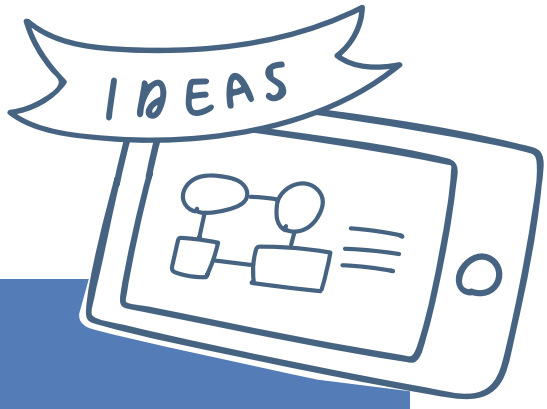


PINNET

Także Pinnet oferuje wirtualne tablice, które można wykorzystywać na przykład do burzy mózgów, zbierania pomysłów i planowania projektu. Są one przejrzyste i łatwe w obsłudze, a stylem przypominają karteczki samoprzylepne. Oprócz tekstów można udostępniać także linki. Poza tym istnieje możliwość komentowania, polubienia lub oceny treści. Osoby uczestniczące nie muszą się rejestrować. Serwer narzędzia Pinnet znajduje się w Niemczech.

MAPY MYŚLI

Mapy myśli można tworzyć także w wersji cyfrowej, co ma swoje zalety. Cyfrowe mapy myśli nadają się do udostępniania i edytowania (także wspólnie). Można dodawać do nich linki i – co jest bardzo ważnym argumentem – można zmienić strukturę takiej mapy i przegrupować jej treści.



Polecamy
» **MindMeister:** #zespołowo
» **Popplet:** #trybPrezentacji #zespołowo
» **Mindmaster:** #trybPrezentacji #zespołowo

MINDMEISTER

MindMeister to narzędzie, które umożliwia wspólną, niezależną od miejsca pracę nad mapą myśli. Mapy można tworzyć samemu lub wspólnie z innymi użytkującymi, można je udostępniać lub zapisywać na własnym komputerze. Oferta podstawowa jest bezpłatna, ale ograniczona do trzech map. Do celów prezentacji można ręcznie wybrać poszczególne fragmenty, możliwy jest także automatyczny wybór przez asystenta. Zintegrowane narzędzie Screencast nadaje się do tworzenia świetnych materiałów edukacyjnych, łącząc w filmiki wideo obraz z ekranu i ścieżkę dźwiękową z mikrofonu. MindMeister jest dostępny bezpośrednio z poziomu przeglądarki, dla urządzeń mobilnych stworzono specjalną aplikację.

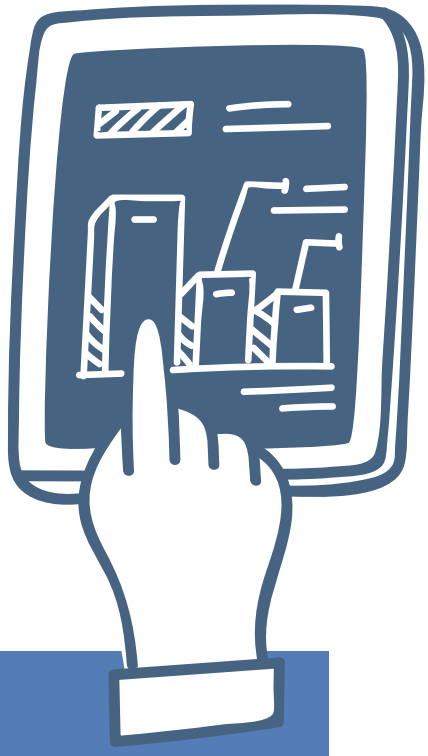
POPPLET

Popplet to anglojęzyczne narzędzie sieciowe z bezpłatną wersją podstawową, pomocne w zbieraniu i konkretyzowaniu pomysłów, a także w tworzeniu map myśli. Pomysły i idee można prezentować w tak zwanych poppletach za pomocą tekstu, obrazu, wideo, rysunków i jako ich kombinację. Tryb prezentacji jest raczej nietypowy jak dla narzędzia do tworzenia map myśli, ale bardzo praktyczny. Popplet umożliwia tworzenie krótkich prezentacji, które nie bazują na pojedynczych slajdach, lecz udostępniają ogólną wizualizację planowanych treści.
Z narzędzia korzystać można indywidualnie lub w grupie. Na iPadzie czy iPhonie Popplet działa także jako aplikacja. W wersji bez rejestracji dostępna jest wyłącznie

funkcja eksportu wypracowanych rezultatów, natomiast po zalogowaniu się istnieje także możliwość ich zapisywania.

WHITEBOARDS

Online whiteboard to cyfrowa wersja klasycznych białych tablic – jest jednak o wiele lepsza, ponieważ umożliwia tworzenie grafik, zbieranie pomysłów i niezależną od miejsca wspólną pracę w zespole. Ułatwia współpracę na odległość i wspiera kreatywność zespołów w pracy cyfrowej. Mogą one pracować na wspólnej tablicy, a wizualizacja pracy odbywa się w czasie rzeczywistym. Cyfrowe tablice nadają się doskonale do wykorzystania na warsztatach online oraz do aktywizacji grupy podczas pracy nad projektem. Elementy stosowane na warsztatach stacjonarnych, takie jak flipcharty czy karty moderacyjne, można dzięki tablicom online przenieść do świata cyfrowego. Wiele narzędzi wideokonferencyjnych ma funkcję tablicy cyfrowej, dzięki czemu łatwiej wprowadzić elementy partycypacji do spotkań online.



Polecamy
» **Mural:** #swobodnaPraca #Energizer #Add-ons #szablony
» **Miro:** #szablony #Add-ons
» **Metroretro:** #szablony #Post-it
» **Jamboard:** #bezSzablonów #swobodaRysowania

MURAL

Mural udostępnia wirtualne tablice do opracowywania w czasie rzeczywistym. Można na nich w sposób dowolny pracować samemu lub w zespołach, korzystając z wirtualnych karteczek samoprzylepnych.
Karteczki pokazują się po podwójnym kliknięciu i można je dowolnie przesuwać, układać lub tworzyć z nich grupy. Możliwe jest także odręczne pisanie i rysowanie na wirtualnej tablicy, bez korzystania z karteczek. Mural wykorzystać można do wirtualnych rozgrzewek i przerywników energetyzujących grupę. Jest czymś więcej niż tylko technicznym odwzorowaniem białej tablicy – wspiera także prowdzenie burzy mózgów, ewaluacji, zawiera gotowe wzory, stoper oraz takie funkcje jak na przykład follow and summon, aby zwrócić uwagę osób uczestniczących na konkretny wycinek tablicy. Uczestniczki i uczestnicy mogą się zarejestrować, ale można ich także zapraszać anonimowo. Zostaje im wtedy przypisany awatar zwierzęcia i kolor, aby wszyscy podczas sesji wiedzieli, kto jest kim. Mural oferuje jedynie bezpłatną wersję testową. Wszystkie dane projektowe przechowywane są w chmurze w Stanach Zjednoczonych, podobnie jak dane wpisane podczas logowania, na przykład login.

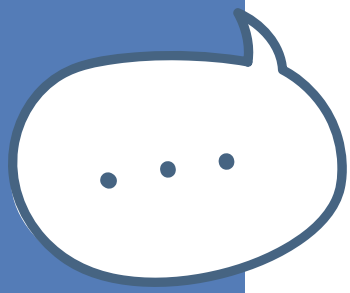
MIRO

Miro to nowoczesna tablica cyfrowa, dzięki której zespół może pracować nad wspólnym projektem z różnych miejsc, oraz dobre narzędzie do burzy mózgów. Proponuje bardzo wiele gotowych wzorów do szybkiego i prostego projektowania i tworzenia szkiców. Dodatkowo narzędzie umożliwia integrację z innymi aplikacjami (jak na przykład Slack, Unsplash, ankiety, timer). Wszystkie dane projektowe przechowywane są w chmurze w Stanach Zjednoczonych. W najdroższym wariancie istnieje możliwość przechowywania backupu w Unii Europejskiej.

PARTYCYPACJA: DYSKUSJA I PODEJMOWANIE DECYZJI

Za pomocą narzędzi cyfrowych wspierać można także udział młodych ludzi w dyskusjach i procesach decyzyjnych. Stowarzyszenie Liquid Democracy stworzyło bezpłatne oprogramowanie (między innymi OPIN i Aula) ułatwiające dyskusję i podejmowanie decyzji z wieloma osobami uczestniczącymi, uwzględniające zarówno odległości geograficzne, jak i różnice czasu. Tzw. biblioteka oprogramowania pozwala na dopasowanie wybranych elementów do konkretnego projektu i złożenie ich w spójną całość procesu partycypacyjnego.

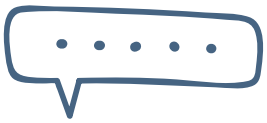
Polecamy
» **OPIN:** #zgodnezRODO #OpenSource #burzaMózgów #dyskusja #głosowanie #multilingual
» **tricider:** #burzaMózgów #dyskusja #głosowanie
» **Aula:** #zgodnezRODO #burzaMózgów #dyskusja #głosowanie
» **PLACEm:** #zgodnezRODO #partycypacja
» **ePartool:** #zgodnezRODO #OpenSource #partycypacja



OPIN

OPIN to cyfrowa platforma partycypacyjna dla młodzieży w Europie. Używana jest zarówno przez administrację publiczną, organizacje młodzieżowe, jak i inne grupy, które chcą inicjować procesy partycypacyjne wśród młodych ludzi. OPIN pomaga rozpocząć, zrealizować i przejrzyście udokumentować proces partycypacji. Platforma jest aktualnie dostępna w językach: angielskim, duńskim, francuskim, słoweńskim, niemieckim, szwedzkim, greckim, macedońskim, gruzińskim i włoskim.
Zasada działania OPIN jest prosta. Jeśli ktoś chce rozpocząć projekt partycypacyjny, to rejestruje się najpierw na platformie, podając organizację młodzieżową, do której należy. Aktywacja dostępu wraz z krótką instrukcją i najważniejszymi informacjami dotyczącymi sposobu funkcjonowania platformy odbywa się poprzez e-mail. I gotowe. Teraz trzeba wymyślić projekt, nadać mu cyfrową formę i za pomocą e-maila zaprosić młodych ludzi do uczestnictwa w nim. OPIN oferuje zestaw sześciu narzędzi, które można ze sobą łączyć na zasadzie modułów. Zespoły inicjujące projekty partycypacyjne mają w ten sposób możliwość stworzenia formatu optymalnie pasującego do wybranej problematyki. Mogą to być na przykład proste głosowania, ale także bardziej skomplikowane procesy, podczas których wspólnie ustala się opcje do wyboru czy konkursy na pomysł lub wspólnie wypracowuje tezy. System *support decision* pomaga osobom zarządzającym wybrać koncepcję najlepiej pasującą do ich projektu.
OPIN jest transparentny, niezależny i nie przechowuje danych osobowych osób, które z niego korzystają.

Fragment z: jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/opin



TRICIDER

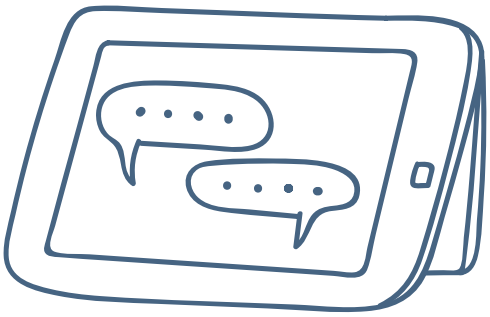
Za pomocą narzędzia tricider przeprowadza się burze mózgów, głosowania lub sprawdza stan wiedzy. Tricider umożliwia zebranie propozycji, pytań czy tematów, głosowanie i w ten sposób wypracowanie rozwiązań, a także podejmowanie decyzji – a to wszystko w grupie online.
Za pomocą tego narzędzia pracować można nad wszystkimi kwestiami, które dają się przedyskutować w grupie, stosując argumenty pro i kontra, ale także nad prostymi pytaniami, na które odpowiedzi udziela się większością głosów. W tym celu na stronie startowej umieszcza się temat lub pytanie i przesyła je za pomocą linka, e-maila czy mediów społecznościowych (Twitter, Facebook, LinkedIn) do osób, które mają nad nim głosować. Osoby uczestniczące mają możliwość zgłaszania dalszych pomysłów lub odpowiedzi, mogą je zbierać, uzupełniać i komentować także w sposób multimedialny – za pomocą obrazów, dokumentów, filmów wideo czy linków. W ten sposób powstaje spektrum argumentów jako podstawa do głosowania.
Istnieje także możliwość otwartego stawiania pytań całej społeczności, aby uzyskać większy zbiór pomysłów. Narzędzie Tricider można zintegrować z blogami i stronami internetowymi.
Przy rejestracji istnieje możliwość skorzystania z dodatkowych funkcji, na przykład z eksportu wyników głosowania (w formacie Excel, jako wykres), tworzenia archiwum pytań i wielu innych. Narzędzie jest bezpłatne i bazuje na zasobach sieciowych. Nie jest konieczna rejestracja. Tricider to startup z siedzibą w Niemczech.

NASTRÓJ, FEEDBACK, EWALUACJA

Aktywne zaangażowanie osób uczestniczących umożliwiają narzędzia cyfrowe przeznaczone do odzwierciedlania nastroju lub zbierania informacji zwrotnych.

Polecamy
» **Mentimeter:** #prezentacjaInteraktywna #quiz #chmuraZnaczników
» **Tweedback:** #zgodnezRODO #liveFeedback #quiz
» **Pollunit:** #zgodnezRODO #ankieta #głosowanie
» **Snippet:** #zgodnezRODO #ankieta
» **Edkimo:** #zgodnezRODO #feedback #ewaluacja
» **feedbackr:** #zgodnezRODO #feedback #głosowanie
» **limesurvey:** #zgodnezRODO #ankieta
» **surveymonkey:** #ankieta
» **Lamapoll:** #zgodnezRODO #ankieta
» **Typeform:** #ankieta
» **i-EVAL:** #zgodnezRODO #ewaluacja
» **Q! App:** #monitoring #ewaluacja, zobacz też: Quality Handbook w „Kontakty, linki, oferty” (→ s. 59)

MENTIMETER



Mentimeter to interaktywne oprogramowanie do tworzenia prezentacji umożliwiające sprawdzenie wiedzy przed spotkaniem, zbadanie nastroju w grupie czy zebranie informacji zwrotnych. Aby skorzystać z Mentimetera, konieczna jest rejestracja na stronie internetowej. W bezpłatnej wersji podstawowej stworzyć można nieograniczoną liczbę prezentacji, a w każdej z nich umieścić dwa pytania i pięć quizów. Liczba slajdów nie jest ograniczona. Podczas seminarium osoby uczestniczące otrzymują kod dostępu, który jest zawsze widoczny na slajdzie w Mentimeterze, i w ten sposób mogą odpowiedzieć na pytania postawione podczas spotkania. Wszystkie zmiany widać na żywo. Osoby uczestniczące nie muszą się rejestrować. Aby odpowiedzieć na pytania czy zagłosować, potrzebny jest tylko smartfon, tablet lub laptop z dostępem do Internetu. Wyniki ankiet można wyeksportować z programu i wykorzystać je w ten sposób podczas kolejnych spotkań.

TWEEDBACK

Tweedback to system do zbierania informacji zwrotnych na żywo, umożliwia komunikację i sprawdza wiedzę. Za pomocą kodu QR osoby uczestniczące otrzymują dostęp do spotkania stworzonego w systemie. Na dostępnych urządzeniach mobilnych wchodzą w interakcję zarówno z osobami prowadzącymi spotkanie, jak i z pozostałymi osobami uczestniczącymi.
Aktywizacja tak zwanego chatwalla umożliwia stawianie pytań podczas wykładu. Funkcja quizu – odpowiadanie na pytania jedno- lub wielokrotnego wyboru. Ta funkcja może służyć do sprawdzenia wiedzy, ale też do odzwierciedlenia nastroju osób uczestniczących. Za pomocą *panic button* osoby uczestniczące mogą w czasie rzeczywistym zgłosić konkretny problem: czy to z dźwiękiem, czy tempem wypowiedzi osoby prowadzącej, albo zasygnalizować potrzebę usłyszenia konkretnego przykładu. Tweedback jest narzędziem sieciowym, bezpłatnym i funkcjonuje bez konieczności rejestracji.

POLLUNIT

PollUnit to usługa sieciowa służąca do przeprowadzania głosowań i ankiet online. Największą zaletą PollUnit w stosunku do innych narzędzi są różne typy opcji (które mogą dodawać również osoby uczestniczące) i głosowań, dodatki takie jak napisy czy linki. Tak jak większość narzędzi do głosowania PollUnit występuje w wersji bezpłatnej i w wariancie premium. W wersji darmowej korzystać można z najważniejszych funkcji i tworzyć dowolną liczbę głosowań dla maksymalnie 40 osób. W tej wersji pokazuje się też wąski pasek reklam. W wersji płatnej reklamy znikają. Dostęp płatny dopuszcza głosowanie maksymalnie 20 000 osób. Ponadto ma liczne funkcje dodatkowe: ustawienia bezpieczeństwa, własny design i logo, tworzenie grup, eksport wyników do pliku .csv i Excela oraz klonowanie ankiet. PollUnit ma siedzibę w Niemczech. Tym samym przetwarzanie danych zgodne jest z europejskim rozporządzeniem o ochronie danych osobowych. PollUnit idzie nawet krok dalej i dla różnych funkcji oferuje kodowane pobieranie i zapisywanie danych.

I-EVAL

i-EVAL to platforma online do ewaluacji międzynarodowych spotkań młodzieży. Umożliwia ona ewaluację spotkań młodzieży poprzez formularze skierowane do osób uczestniczących i pracujących z dziećmi i młodzieżą. Od 2019 roku istnieje także możliwość ewaluacji spotkań specjalistycznych (seminaria, warsztaty). i-Eval został stworzony w roku 2006 roku przez IJAB, Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży i Francusko-Niemiecką Współpracę Młodzieży we współpracy z Federalnym Stowarzyszeniem ds. Kulturowego Kształcenia Dzieci i Młodzieży (BKJ, Bundesvereinigung Kulturelle Kinder- und Jugendbildung).
Formularze online działają na smartfonie oraz każdym innym urządzeniu podłączonym do Internetu. Ich wypełnianie przebiega więc niezależnie od miejsca i czasu w formie zanonimizowanej – podczas spotkania lub po nim. Wyniki są prezentowane w formie grafik i statystyk. Dzięki wsparciu Federalnego Ministerstwa do Spraw Rodziny, Seniorów, Kobiet i Młodzieży (BMFSFJ, Bundesministerium für Familien, Senioren, Frauen und Jugend) korzystanie z tego narzędzia jest bezpłatne.

Formularze do ewaluacji międzynarodowych spotkań młodzieży dostępne są aktualnie w językach: polskim, niemieckim, francuskim, angielskim i ukraińskim. Trwa praca nad innymi wersjami językowymi, między innymi nad greckim i hebrajskim.

Do wyboru są następujące typy formularzy:

- spotkanie młodzieży,
- spotkanie młodzieżowe w edukacji zawodowej,
- dokształcanie, program specjalistyczny.

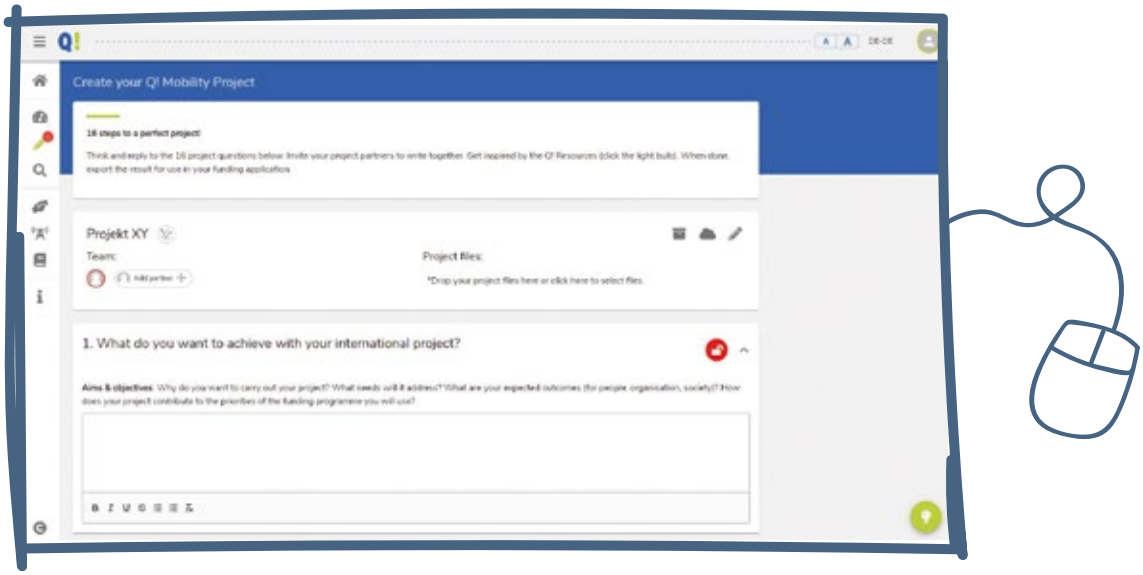
W razie potrzeby, w zależności od wybranego typu formularza, ankiety można uzupełniać dodatkowymi modułami. Przewidziano także miejsce na indywidualne pytania. Od 2019 roku dostępne są także skrócone formularze dla spotkań młodzieży.

Poza ewaluacją międzynarodowych spotkań młodzieży możliwa jest także ewaluacja spotkań rekreacyjnych i turystycznych dla dzieci i młodzieży – przy użyciu wersji i-EVAL-Freizeiten (usługa dostępna wyłącznie w języku niemieckim). Dalsze adaptacje platformy i-EVAL opracowywane są na potrzeby wymiany szkolnej (we współpracy z inicjatywą „Szkoła żyje wymianą") i pracy z osobami przygotowującymi się do konfirmacji w niektórych krajach europejskich (i-konf).

Kontakt: Kerstin Giebel | IJAB
e-mail: giebel@ijab.de
tel.: +49 228 9506-223

Kontakt: Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży
e-mail: biuro@pnwm.org
tel.: +48 22 5188910

QUALITY MOBILITY APP (W SKRÓCIE: Q! APP)



Sieciowe narzędzie Q! App zostało stworzone z myślą o poprawie jakości międzynarodowych projektów mobilności edukacyjnej. Powstało ono pod egidą organizacji European Platform on Learning Mobility in the Youth Field (EPLM) w ramach partnerstwa Komisji Europejskiej i Rady Europy z podmiotami międzynarodowymi i zostało opublikowane w roku 2020.
Aplikacja bazuje na Zasadach jakości w mobilności edukacyjnej. To 22 zasady, których należy przestrzegać, aby skutecznie zrealizować modelowy projekt mobilnościowy dla młodych ludzi. Aplikacja jest skierowana do organizacji partnerskich (początkujących i zaawansowanych), które chcą wspólnie planować, ewaluować i optymalizować spotkanie młodzieży. Oferuje pomoc w trzech aspektach:

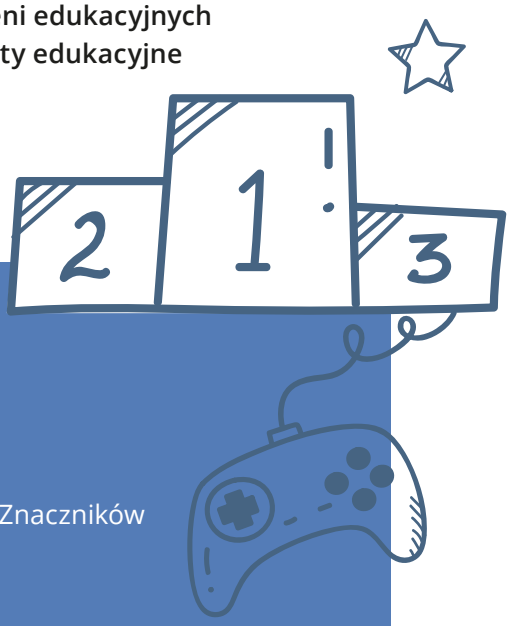
1. Rate Q! – ocenia jakość projektu zgodnie z wymienionymi wyżej zasadami jakości.
2. Create Q! – na podstawie 16 pytań dotyczących zarządzania projektem planuje nowy projekt, dbając o jego wysoką jakość, i na tej podstawie generuje wniosek o dotację do instytucji wspierających.
3. Search Q! – wykorzystuje przydatne linki, metody, listy, wzory, tutoriale i ćwiczenia dotyczące jakości i ewaluacji w projektach mobilności edukacyjnej.

Zalety Q! App
Aplikacja umożliwia wspólne opracowanie pytań i otrzymanie informacji zwrotnych. Analiza mocnych i słabych stron dotychczas realizowanych projektów pozwala wyciągnąć wnioski na przyszłość. Teksty stworzone w aplikacji Q! App można wyeksportować bezpośrednio do formularzy wniosków organizacji dotujących, co oszczędza czas i jednocześnie analizuje jakość planowanego wydarzenia. Aplikacja jest dostępna w siedmiu językach i można ją pobrać bezpłatnie. Stosowanie Q! App wspiera międzynarodowa sieć składająca się z ponad 60 ambasadorek i ambasadorów jakości z 30 krajów.

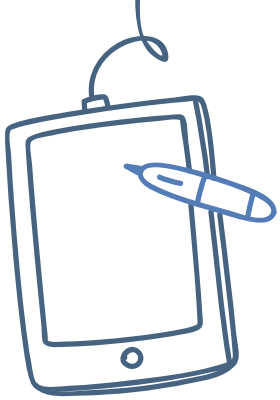
Kontakt:
Kerstin Giebel, Andrea Bruns | IJAB
Katja Adam-Weustenfeld | JUGEND für Europa

UCZENIE SIĘ PRZEZ ZABAWĘ

Uczenie się przez zabawę umożliwia tworzenie przestrzeni edukacyjnych poza pomieszczeniami warsztatowymi. Dzięki temu oferty edukacyjne można dostosować do codzienności osób uczących się i zintegrować z ich przyzwyczajeniami medialnymi. Poniżej przedstawiono kilka narzędzi nauki przez zabawę opartych na zasadach edukacji mobilnej.



Polecamy
» **Actionbound:** #trasaEdukacyjna
» **ONCOO:** #tylkoNiemiecki #PeerToPeer
» **Quizlet:** #kartoteka
» **Kahoot:** #multilingual #quiz
» **Mentimeter:** #prezentacjaInteraktywna #quiz #chmuraZnaczników
» **Online Town:** #poznajmySięonline
» **Nearpod:** #prezentacjaInteraktywna #sesjaEdukacyjna
» **Moodle:** #OpenSource #platformaEdukacyjna #zespołowo
» **H5P:** #projektowanie #edukacjaInteraktywna #doSieci
» **HOP online learning:** #kursyOnline #nabazieMoodle #Erasmus+ #ESK



ACTIONBOUND

Actionbound to możliwość nieskomplikowanego przeniesienia edukacji poza mury instytucji edukacyjnych. Za pomocą Actionbound projektuje się interaktywne gry terenowe, tak zwane *bounds*. Młodzież zyskuje możliwość samodzielnego działania, penetrowania określonych lokalizacji, rozwijania umiejętności pracy w grupie i praktycznego zastosowania wiedzy. Celem jest odwiedzanie (indywidualnie lub w małych grupach) ustalonych miejsc, w których na rozwiązanie czekają różnego rodzaju zadania. Zespół prowadzący przygotowuje je wcześniej w odniesieniu do wybranej tematyki. Zadania w Actionbound mogą mieć różne formaty, na przykład: rozwiązanie quizu, sfotografowanie konkretnego miejsca lub przedmiotu, nagranie krótkiego filmiku wideo czy zeskanowanie kodu QR. Aby opracować trasę w Actionbound, trzeba się zarejestrować. Natomiast osoby uczestniczące muszą tylko zainstalować aplikację (jest bezpłatna, dostępna zarówno dla Androida, jak i iOS) i od razu mogą uczestniczyć w grze edukacyjnej.
Ponieważ w wersji podstawowej opublikowane trasy są widoczne dla całej społeczności Actionbound, ważne jest, aby między innymi nie podawać w nich pełnych imion czy adresów prywatnych. Po realizacji danej gry (trasy edukacyjnej) osoby prowadzące mogą przestawić ją na tryb offline. W ten sposób trasa przestaje być widoczna.

Praca z Actionbound może posłużyć do zwrócenia uwagi na temat ochrony danych osobowych i uwrażliwić na specyfikę Internetu w tym zakresie.

ONCOO

ONCOO pozwala na proste zastosowanie opartych na współpracy metod interaktywnej edukacji online w formie warsztatów, spotkań młodzieży czy kursów treningowych. Jest to zbiór narzędzi oferujących różne oparte na współpracy metody uczenia się. Na przykład na tablicy cyfrowej można zbierać hasła, aby w następnym kroku je przeanalizować i nadać im strukturę. Metoda ta sprawdza się przy przeprowadzaniu burzy mózgów czy grupowania (*clustering*). Do refleksji oraz uzyskania informacji zwrotnych służy za to wirtualna tarcza, na której osoby uczestniczące zaznaczają swoją zgodę lub niezgodę na określone stwierdzenia. Wyniki prezentowane są w formie kolorowych punktów na tarczy strzelniczej. Osoby korzystające z programu nie muszą go instalować, nie jest konieczna także rejestracja. Dzięki losowo wygenerowanemu kodowi, który dodatkowo oprócz kodu QR i linku pokazuje się po utworzeniu metody, zespół kierujący procesem edukacyjnym może także po spotkaniu bez problemu sięgnąć do jego wyników. W ten sposób do treści wypracowanych za pomocą narzędzia ONCOO można się odwołać na kolejnych spotkaniach.

QUIZLET

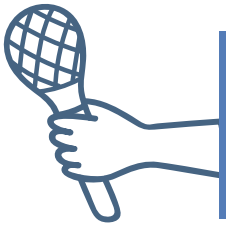
Quizlet to internetowa platforma edukacyjna (a także aplikacja mobilna) działająca na zasadzie kartoteki z fiszkami. Nadaje się doskonale do uczenia się słówek, dat czy ważnych definicji. Cyfrową kartotekę opracować można samodzielnie lub skorzystać z wzorów stworzonych przez innych. Osoba prowadząca udostępnia uczącym się stworzone przez siebie zestawy, co jest alternatywą dla klasycznych list. Quizlet dysponuje poza tym różnymi trybami uczenia się, ćwiczenia i autokontroli gotowych zestawów. Może być pomocny we wspólnym tworzeniu kart pracy.
Wersja podstawowa jest bezpłatna, ale konto premium dla nauczycielek i nauczycieli oraz Quizlet Go są płatne. Wszystkie osoby korzystające z narzędzia muszą się albo zarejestrować, albo posiadać własne konto Google lub na Facebooku.

KAHOOT!

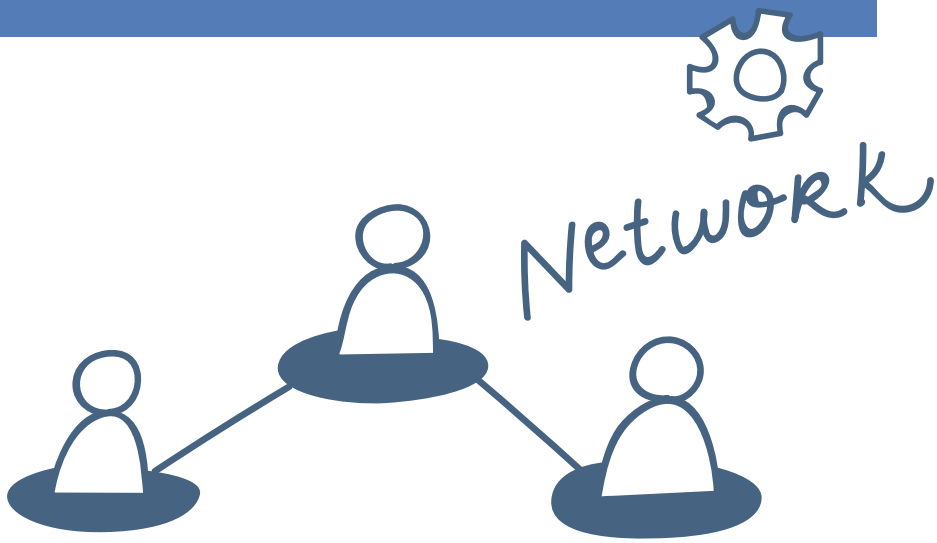
Za pomocą platformy Kahoot! tworzy się wirtualne gry edukacyjne. Do wyboru są różne formaty quizów stosowane do sprawdzania wiedzy z wybranej tematyki lub przeprowadzania konkursów.
Dostępne są pytania jedno- lub wielokrotnego wyboru, ustalanie kolejności, formaty dyskusyjne i ankiety. Wszystkie dostępne typy pytań można łączyć. Oprócz możliwości samodzielnego skonstruowania quizu istnieje szereg wzorów – dają się kopiować i dowolnie modyfikować. Do tworzenia własnych gier można wybrać odpowiednie formatki i wypełnić je tekstem czy obrazkami.
Jest to narzędzie internetowe. Dla smartfonów dostępna jest aplikacja działająca na Androidzie i iOS. Osoby prowadzące muszą się zarejestrować, podając imię, adres e-mail, hasło i miejsce pracy. Osoby uczestniczące nie muszą dokonywać rejestracji. W wersji podstawowej Kahoot! jest bezpłatny.

NARZĘDZIA DO ORGANIZACJI WYDARZEŃ

Coraz więcej organizatorek i organizatorów wydarzeń bazuje na narzędziach i aplikacjach eventowych. Przekazują one osobom uczestniczącym konieczne informacje o wydarzeniu i ułatwiają im budowanie sieci kontaktów. Narzędzia eventowe umożliwiają szybką reakcję na zmiany oraz poprawiają komunikację i interakcję z osobami uczestniczącymi w danym wydarzeniu.



Polecamy
» **Camper:** #zgodnezRODO #OpenSource #samHostuj #BarCamp
» **Lineupr:** #wydarzenieOffline #wydarzenieHybrydowe #networking



CAMPER

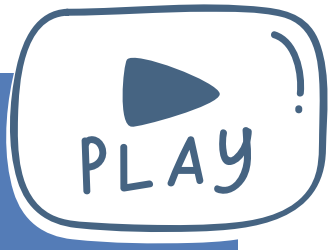
Camper to narzędzie wspierające przygotowanie, realizację i dokumentację barcampów. To prosty w obsłudze program dla wszystkich chcących wypróbować barcampy jako rodzaj konferencji na projektach partycypacyjnych z młodzieżą. Narzędzie jest interesujące dla wszystkich (doświadczonych i niedoświadczonych), którzy chcieliby wziąć udział w barcampie lub taki format zorganizować. Osoby inicjujące barcampy mogą za pomocą Campera stworzyć stronę swojego wydarzenia, a osoby zainteresowane – dokonać zgłoszenia. Narzędzie nie wymaga wielu danych.
Camper oferuje w jednym miejscu wszystkie funkcje użyteczne w organizacji barcampów. Jego Content Management System jest bardzo intuicyjny i nawet dla laika prosty w obsłudze. Planując barcamp, w dostępnym edytorze można zaprojektować własne logo. Zarówno poszczególne dni wydarzenia, jak i wybrane punkty programu można zaplanować osobno, a nawet ograniczyć liczbę osób uczestniczących. Camper od dłuższego czasu dostępny jest wyłącznie w wersji zakodowanej, po niemiecku i angielsku. Można korzystać z niego na własnym serwerze sieciowym lub centralnie przez stronę barcamptools.eu (także w widoku responsywnym). Ponieważ Camper zakłada instalację Etherpad Lite, Python i MongoDB, zwykłe pakiety hostingowe często nie wystarczają do korzystania z niego w ramach użytku własnego.
Camper jest zaprojektowany jako narzędzie bezpłatne do pobrania z GitHub.

Fragment z: jugend.beteiligen.jetzt/werkzeuge/tools/barcamptool-camper

Więcej o narzędziu Camper i barcampach: „Barcamp jako wydarzenie online” (→ s. 26)

STREAMING

Usługi przesyłania strumieniowego (inaczej: streamingowe) oferują możliwość nieskomplikowanego transmitowania wydarzenia na żywo w sieci. Streaming rozpocząć można w kilku prostych krokach dzięki narzędziom działającym w przeglądarkach. Większość usługodawców udostępnia różne narzędzia. Wśród nich znajdują się takie, które zaprojektowano z myślą o nieskomplikowanych transmisjach: łatwe i intuicyjne w obsłudze, można z nich korzystać, nie posiadając wiedzy specjalistycznej. Umożliwiają one transmisję na żywo sesji warsztatowych i tutoriali wideo (oraz zapisanie streamu do późniejszego wykorzystania) podczas międzynarodowych projektów dla młodzieży.



Polecamy
» **Discord:** #młodzież #ruchGamingowy
» **OBS Studio:** #OpenSource #screencasting
» **Restream:** #multipleStreaming
» **YouTube livestream:** #młodzież
» **Facebook livestream:** #starszaMłodzież #kadra
» **Insta livestream:** #młodzież
» **Vimeo Live Stream:** #młodzież

DISCORD

W roku 2020 firma podniosła liczbę widzów oprogramowania streamingowego Discord Go Live z 10 do 50. W ten sposób Discord chciał dać szkołom, trenerkom i trenerom oraz innym podmiotom możliwość prostej zdalnej opieki nad grupami (klasami).
Połączenia wideo i transmisje na żywo są bezpłatne, trzeba jednak założyć konto na Discordzie. Narzędzie to zostało zaprojektowane z myślą o możliwie ekonomicznych połączeniach wideo przy zachowaniu wysokiej jakości – bo jaką korzyść z super obrazu mają gracze, jeśli sama gra się zacina?
Więcej na temat narzędzia Discord w: Narzędzia wideokonferencyjne (→ s. 31) a o zastosowaniu go na konkretnym projekcie w: Warsztat filmowy w czasach Covid-19 (→ s. 22).

OPEN BROADCASTER SOFTWARE STUDIO (OBS STUDIO)

Open Broadcaster Software Studio (OBS Studio) to bezpłatne oprogramowanie do nagrywania obrazu z monitora komputera i transmitowania go przez Internet. Za pomocą OBS można przycinać i montować treści z ekranu (łącznie z dźwiękiem) oraz na różne inne sposoby edytować nagranie. Dostępna jest funkcja „obraz w obrazie", efekty wideo i zmiana źródeł wideo. W ten sposób można tworzyć instrukcje i tutoriale oraz na przykład transmitować na Twitchu lub YouTube let's playe dla gier wideo. Oprogramowanie typu open source dostępne jest do pobrania na Windowsa, MacOS i Linuxa. Dodatkowo kod źródłowy dostępny jest w GitHub.

Więcej na temat zastosowań oprogramowania OBS w: „At home around the world" (→ s. 17).

RESTREAM

Restream to amerykańska usługa wielostrumieniowa w chmurze. Użytkowniczki i użytkownicy mogą transmitować treści wideo jednocześnie na wielu platformach i w mediach społecznościowych, między innymi na Facebooku, YouTube, Twitchu, Mixerze i LinkedIn.

KOMUNIKATORY I CZATY

Poniższa prezentacja komunikatorów pokazuje, że istnieją dobre i bezpieczne alternatywy dla aplikacji WhatsApp. Większość z tych usług ma jednak istotną wadę, a jest nią niewielki – w porównaniu do WhatsAppa – krąg użytkowników. Przejście na nie ma sens tylko wtedy, kiedy cały zespół lub osoby uczestniczące w projekcie kontaktują się również przez ten sam komunikator lub gdy uda się je przekonać, aby zmieniły kanał komunikacji.

Polecamy
» **WhatsApp:** #wieluUżytkowników
» **Telegram:** #OpenSource #sticker
» **Threema:** #zgodnezRODO #niewieluUżytkowników
» **Signal:** #zgodnezRODO #niewieluUżytkowników
» **Element:** #OpenSource #wolnyKomunikator
» **Wire:** #OpenSource

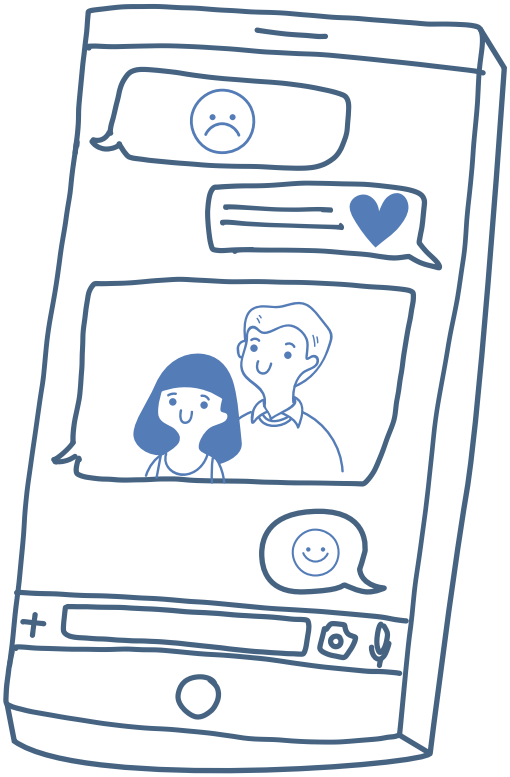
WhatsApp to wciąż jeden z najpopularniejszych komunikatorów, dlatego też wprowadzenie usług alternatywnych możliwe jest tylko pod pewnymi warunkami. Ich cechą wspólną jest to, że mają znacznie mniej użytkowniczek i użytkowników. Jest jednak kilka dobrych powodów, aby zacząć korzystać z alternatywnych komunikatorów. Na przykład nie wszyscy chcą przekazywać swoje dane Facebookowi. Ponadto inne aplikacje oferują dużo więcej funkcji i są coraz bardziej bezpieczne.

Telegram został stworzony przez rosyjskich braci Pavla i Nikolaia Durovów jako odpowiedź na coraz surowszą kontrolę rosyjskiego państwa nad aktywnością w Internecie. Oferuje liczne funkcje komfortowe i jest wysoko oceniany przede wszystkim dzięki rozszerzonej funkcji kasowania i trybowi samozniszczenia. Dodatkowo kod programowy ma otwarte źródło, w związku z tym każdy ma do niego wgląd. Sama firma nie jest jednak wystarczająco transparentna. Nie ma stałej siedziby, jest zorganizowana w sposób zdecentralizowany. Może w ten sposób chronić się przed kontrolami państwowymi, ale jednocześnie trudno ją sprawdzić.

Threema to z pewnością najbardziej znana alternatywa dla WhatsAppa. Po przejęciu WhatsAppa przez Facebooka wiele użytkowniczek i użytkowników przeszło do szwajcarskiej Threemy. Komunikator ten bardzo poważnie traktuje kwestię ochrony prywatności. Osoby korzystające z niego otrzymują doskonałe szyfrowanie i pewność, że przechowywane są tylko rzeczywiście potrzebne dane. Threema boryka się jednak, tak jak i inne komunikatory, z problemem małego kręgu osób z niej korzystających. Jednym z powodów jest to, że aplikacja jest płatna.

Signal uważany jest za jeden z najbezpieczniejszych komunikatorów, jego właścicielem jest Open Whisper Systems, studio projektowe o charakterze non profit. W sferze ochrony danych osobowych i prywatności Signal robi wszystko prawidłowo. Komunikator ma otwarty kod źródłowy, stawia na szyfrowanie „end-to-end", a ponadto oferuje wiele dodatkowych funkcji ochrony komunikacji. Wadą Signala, z którą muszą walczyć także inne alternatywy WhatsAppa, jest mały krąg osób korzystających z aplikacji.

Poza wspomnianymi istnieją także otwarte aplikacje jako alternatywa dla komunikatora WhatsApp itp. W przeciwieństwie do systemów zamkniętych, w których komunikować się między sobą mogą tylko użytkowniczki i użytkownicy tej samej usługi, a więc w których są oni zależni od jednego dostawcy, istnieją też alternatywy podobne do usługi e-mail. Opierają się one technicznie na protokole standardowym (najczęściej xmpp lub Matrix), co umożliwia wymianę wiadomości przez różne aplikacje komunikacyjne. A więc nie trzeba instalować tej samej aplikacji, aby prowadzić ze sobą rozmowę. Wśród takich usług znajduje się m. in. komunikator Element na Androida i iOS.



MEDIA SPOŁECZNOŚCIOWE

Media społecznościowe w międzynarodowej pracy z młodzieżą służą przede wszystkim do pozyskiwania uczestniczek i uczestników, komunikacji z nimi, pozyskiwania wsparcia, rozpowszechniania rezultatów projektu oraz ogólnie do budowania sieci połączeń. Każde medium społecznościowe ma przy tym swoją specyfikę, którą dobrze uwzględnić w strategii PR.

Polecamy
» **Instagram:** #młodzież #zdjęcia #filmiki
» **Snapchat:** #młodzież #zdjęcia #filmiki
» **TikTok:** #młodzież #filmiki #liczysię #Add-ons
» **YouTube:** #młodzież #filmiki
» **Discord:** #młodzież #filmiki #ruchGamingowy #chat
» **Twitch:** #młodzież #filmiki #ruchGamnigowy #chat
» **Facebook:** #starszaMłodzież #kadra
» **Twitter:** #dziennikarstwo #krótkieWiadomości #polityka #aktywizm
» **Wyszukiwarka influencerów:** https://kokohash.com/influencerzy.html, https://nindo.de/

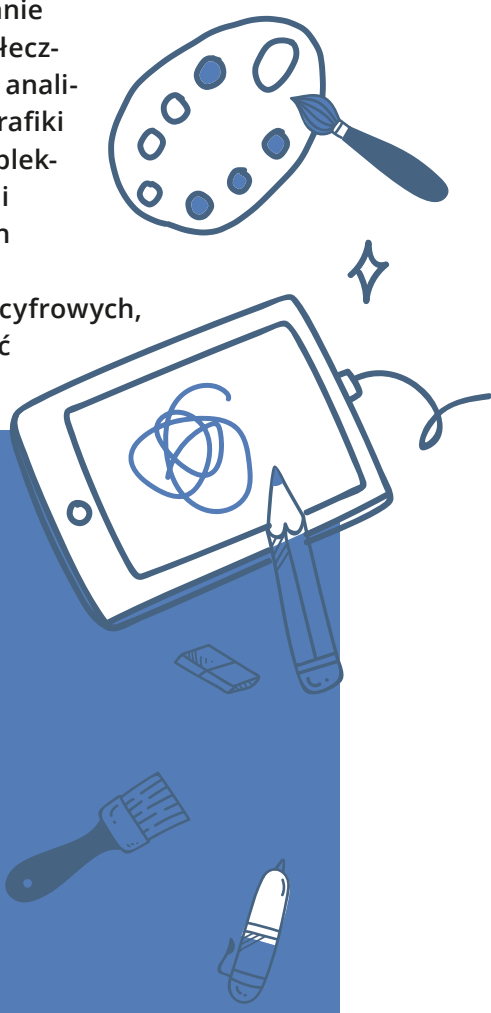
Młodzi ludzie coraz częściej tworzą społeczności w sieciach zdominowanych przez filmiki wideo lub zdjęcia. Aktualnie na prowadzenie wysuwają się Instagram, Snapchat, TikTok, YouTube, a dla społeczności gamingowej – Discord. Organizacje, instytucje i podmioty pracujące z młodzieżą obecne są przede wszystkim na Facebooku i Twitterze. Duża różnorodność kanałów społecznościowych oznacza, że każdy kanał funkcjonuje inaczej. I każdy ma własne reguły:

- jak długi może być post,
- jak często powinno się publikować,
- w jakich godzinach najefektywniej trafić do społeczności,
- czy możliwe są teksty, zdjęcia i wideo,
- co jest skuteczniejsze: @handles czy #hashtagi.

Oczywiście korzystanie z mediów społecznościowych może prowadzić do problemów w obszarze ochrony danych osobowych, prawa autorskiego, uzależnienia od mediów, fake newsów czy cybermobbingu. Problematyczne jest przede wszystkim jednak to, że na podstawie algorytmów, które znają i przetwarzają zachowania, zainteresowania i preferencje osób z nich korzystających, medium samoistnie decyduje, jakie treści pokaże użytkowniczkom i użytkownikom. Osobiste preferencje stają się tym samym dla koncernów internetowych, takich jak Facebook, instrumentem do zautomatyzowanego wyświetlania (rzekomo) istotnych treści. Media społecznościowe mogą być jednak zawsze częścią pracy edukacyjnej, jeśli jednocześnie promuje się ich odpowiedzialne i inteligentne użycie.

WIZUALIZACJA I DESIGN

Istnieją też narzędzia do tworzenia materiałów wizualnych na potrzeby PR i pracy edukacyjnej. Ułatwiają one graficzne opracowywanie logotypów, ulotek, broszur, plakatów i grafik do mediów społecznościowych. Takim narzędziem jest między innymi Canva. W analizie, prezentacji, ocenie projektu czy pracy edukacyjnej infografiki niosą ze sobą potencjał trafnego wizualizowania nawet kompleksowych treści, tym samym ułatwiając zrozumienie informacji i odnosząc pożądany skutek edukacyjny. Wizualizacja danych wymaga jednak gruntownego przygotowania i zastosowania odpowiednich narzędzi. Do dyspozycji jest kilka programów cyfrowych, za których pomocą można w prosty sposób samemu tworzyć infografiki, na przykład Piktochart.



Polecamy

» **Canva:** #multilingual #szablony
» **Piktochart:** #szablony #trybPrezentacjiOnline
» **Pageflow:** #OpenSource #storytelling #multimedia #dziennikarstwo
» **Kahoot:** #quiz
» **Mentimeter:** #ankieta
» **Graphic Recording:** #scribbleArt #dokumentacja
» **Prezi:** #prezentacja
» **Prezi Video:** #montażFilmów
» **Northwestern Knightlab:** #storytelling #mapa
» **YouTube**
» **dokumentacja filmowa i fotograficzna**
» **blogi**
» **podcasty**

CANVA

Canva umożliwia korzystanie z profesjonalnych szablonów w celu realizacji indywidualnych projektów. Pozwala na graficzną obróbkę własnych produktów, takich jak logotypy, ulotki, broszury, plakaty, infografiki, grafiki do mediów społecznościowych, wizytówki i wiele innych. Zawiera różnorodne wzory, motywy, tła, czcionki i elementy graficzne. Po uruchomieniu Canvy należy wybrać kategorię projektowanego produktu i od razu można rozpocząć edycję jednego z dostępnych wzorów. Gotową grafikę można wydrukować, udostępnić za pomocą linka lub udostępnić w mediach społecznościowych. Canva jest narzędziem sieciowym. Aplikacja współpracuje z Androidem. Konieczna jest rejestracja. Canva w wersji podstawowej dostępna jest bez opłat bez ograniczeń czasowych. Canvę Pro można testować bezpłatnie przez 30 dni. Dla instytucji non profit dostępna jest bezpłatna wersja premium. Aby ją uzyskać, należy złożyć wniosek.

PIKTOCHART

Za pomocą narzędzia Piktochart można stosunkowo łatwo – także nie znając się na designie – tworzyć grafiki, ilustracje czy prezentacje. Jest to możliwe dzięki wzorom i ikonom, zdjęciom, diagramom i układom tekstu, a także dzięki wielu innym graficznym elementom, które można swobodnie wybierać i dowolnie edytować. W porównaniu z innymi narzędziami dla początkujących Piktochart oferuje więcej opcji indywidualizacji produktu. W wersji podstawowej Piktochart jest bezpłatny. Wersja płatna Pro oferowana jest na szczególnych warunkach dla organizacji edukacyjnych i pozarządowych.

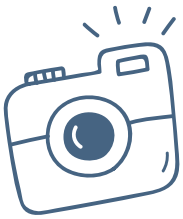
BAZY DANYCH ZDJĘĆ I OBRAZÓW

Przygotowując wizualizacje oraz tworząc produkty i materiały graficzne, jest się zdanym na nieustanne poszukiwanie odpowiednich zdjęć, ikonek, symboli czy clipartów, aby produkt był jeszcze ciekawszy, przemawiał do odbiorcy i zachęcał go do użytkowania. W ten sposób możliwe jest szybkie uatrakcyjnienie sesji online, kart pracy czy ulotek lub wzbogacenie ich właściwą treścią. Wyzwanie stanowi tutaj fakt, że wybrane zdjęcia i grafiki muszą być bezlicencyjne, zabezpieczone pod względem praw autorskich i bezpłatne.

Polecamy
» Lizenzhinweisgenerator
» Wikimedia Commons images
» Attribution Generator
» Pixabay
» Compfight
» Flickr Creative Commons
» Venture Open Photo
» Historical Stockphotos
» Font Library
» flaticon
» Bilderpool

GENERATOR INFORMACJI O LICENCJI

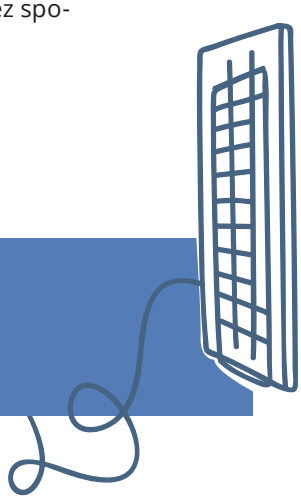
Lizenzhinweisgenerator (po polsku: generator informacji o licencji) ma pomóc w prostym i zgodnym z prawem wykorzystywaniu zdjęć z Wikipedii i repozytorium wolnych multimediów Wikipedia Commons przy zachowaniu warunków licencyjnych. Zdjęcia opublikowane w Wikipedii i w Wikipedii Commons są w wielu przypadkach chronione prawem autorskim. Właścicielki i właściciele najczęściej udostępniają je do wykorzystania na zasadzie tak zwanych wolnych licencji, przede wszystkim na licencji Creative Commons. Niewielka część zasobów jest dostępna bez licencji (tak zwana domena publiczna). Licencje bezpłatne pozwalają na nieskomplikowane wykorzystanie plików bez konieczności wysyłania zapytań i uzyskiwania dodatkowej zgody autorki lub autora – dopóki przestrzega się warunków licencji.



PIXABAY

Pixabay.com to międzynarodowa baza ogólnodostępnych zdjęć, ilustracji, grafik wektorowych i filmów wideo. Multimedia udostępniane są społeczności internetowej przez ich twórców. Wszystkie obrazy na Pixabayu posiadają własną licencję Pixabay i można z nich korzystać dowolnie, bezpłatnie i bez podawania źródła. Osoby, które chcą opublikować obrazy na Pixabayu, muszą się zarejestrować pod wybranym nickiem. Ich dane nie są weryfikowane. Tym samym przesyłając obrazy, zrzekają się wszelkich praw użytkowych. Dzieła (w znaczeniu prawa autorskiego) mogą być kopiowane, zmieniane i przetwarzane. Możliwe jest także używanie ich do celów komercyjnych bez konieczności uzyskania zgody. Do dyspozycji są jednak także grafiki, z których korzystać mogą wyłącznie określone grupy odbiorców. Aby zachować zarówno wysoką jakość obrazu, jak i ich użyteczność, przesłane pliki są sprawdzane i manualnie zatwierdzane przez zespół administracyjny lub przez społeczność użytkowników.

NARZĘDZIA TRANSLATORSKIE



Polecamy
» DeepL: #niuanseJęzykowe
» automatyczne napisy i tłumaczenie filmików na YouTube

DEEPL

Tłumacz DeepL to służąca do przekładu maszynowego usługa online firmy DeepL GmbH z Kolonii. DeepL przekonuje przede wszystkim dlatego, że nie tłumaczy dosłownie, lecz uwzględnia niuanse językowe. Usługa korzysta z sieci neuronowej Convolutional Neural Network wytrenowanej przez bazę danych Linguee. Serwis osiąga bardzo dobre wyniki przede wszystkim dla języka angielskiego. Zasadniczo jednak w przypadku tłumaczeń automatycznych należy liczyć się z pewnym poziomem błędów, w związku z czym zaleca się korektę przetłumaczonych tekstów. W zależności od przeznaczenia warto podać informację, że tłumaczenie wykonano przy użyciu programu. Tłumaczenie tekstu do 5000 znaków jest bezpłatne.

AUTOMATYCZNE NAPISY I TŁUMACZENIA FILMÓW NA YOUTUBIE

YouTube rozpoznaje automatycznie język publikowanych filmów i przekłada go na napisy (nie zawsze są one bezbłędne). Swoim użytkowniczkom i użytkownikom YouTube oferuje ponadto tłumaczenie napisów. Sięga do zautomatyzowanej usługi tłumaczeniowej Google Translate, co czasami prowadzi do zabawnych rezultatów. Funkcja ta jednak może pomóc przede wszystkim wówczas, gdy osoby uczestniczące w projekcie chciałyby do celów edukacyjnych obejrzeć film w konkretnym języku.

D. KONTAKTY, LINKI, OFERTY

GRUPA NA FACEBOOKU: MIĘDZYNARODOWA PRACA Z MŁODZIEŻĄ

Grupa powstała z zamiarem wszczęcia dyskursu eksperckiego w obszarze międzynarodowej pracy z młodzieżą i w celu łączenia potencjalnych partnerek i partnerów wymiany.

Więcej na: www.facebook.com/groups/internationaleJugenarbeit

NFL GOES ONLINE

Grupa NFL Goes Online na Facebooku dyskutuje na temat edukacji nieformalnej (non-formales Lernen, NFL) i jej cyfrowej realizacji. Chodzi tu o coś więcej niż tylko o rozmowę na temat metod i narzędzi. Grupa jest także miejscem dyskusji na temat wyzwań międzynarodowej pracy edukacyjnej i pracy z młodzieżą. To miejsce stworzone dla europejskiej społeczności osób zaangażowanych w wymianę.

Więcej na: www.facebook.com/groups/nflgoesonline/

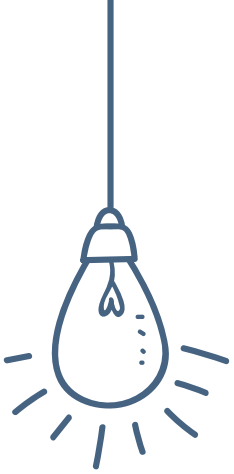
PARDIGIPATE – APLIKACJE I NARZĘDZIA INTERNETOWE W MIĘDZYNARODOWYCH PROJEKTACH WYMIANY MŁODZIEŻY

Interaktywne seminaria stacjonarne i online parDIGIpate organizowane są przez Polsko-Niemiecką Współpracę Młodzieży (PNWM) w celu praktycznego wypróbowania przydatnych w pracy z młodzieżą narzędzi cyfrowych. Jak bez profesjonalnego grafika stworzyć layout zachęcającej ulotki, zorganizować grę miejską przy użyciu smartfona i zaplanować warsztaty przy pomocy aplikacji?

Aktualna oferta warsztatów online PNWM: www.pnwmonline.org

Kontakt: Magdalena Zatylna | PNWM
e-mail: magdalena.zatylna@dpjw.org
tel.: +49 331 284 79 40

Więcej na: www.youtube.com/watch?v=0VK4yfZCvYM



EXCHANGE VISIONS

Project Exchange Visions to platforma, na której znaleźć można informacje i inspiracje z sześćdziesięcioletniego doświadczenia niemiecko-izraelskiej wymiany młodzieży. Programy wymian między Niemcami a Izraelem od zawsze mają na celu urzeczywistnianie wizji zbliżenia, zrozumienia i wspólnego kształtowania przyszłości.
Na niemiecko-izraelskim portalu internetowym obserwować można rozwój i najważniejsze wydarzenia historii wymiany ostatnich 60 lat. Poza tym organizacje przedstawiają tam swoje programy spotkań międzynarodowych. Exchange Visions to cyfrowa wystawa o niemiecko-izraelskich kontaktach młodzieży wczoraj i dziś. Osoby odpowiedzialne za wymianę mogą tu udostępniać swoje sprawozdania, anegdoty, rezultaty projektów i zdjęcia. ConAct tłumaczy informacje na język hebrajski i w ten sposób wspiera podmioty w prezentacji ich pracy. Exchange Visions to projekt ConActu – Centrum Koordynacji Izraelsko-Niemieckiej Wymiany Młodzieży (Koordinierungszentrum Deutsch-Israelischer Jugendaustausch).

Więcej na: www.ConAct-org.de | www.exchange-visions.de

QUALITY HANDBOOK

Podręcznik dotyczący jakości w działaniach związanych z mobilnością edukacyjną to – podobnie jak Q! App – produkt European Platform on Learning Mobility (EPLM) służący jako narzędzie jakościowe do wspierania międzynarodowych projektów mobilności edukacyjnej.
Bazuje na 22 Zasadach jakości w mobilności edukacyjnej definiowanych przez 119 wskaźników nawiązujących do cyklu projektowego. Narzędzie przeznaczone jest zarówno dla osób początkujących, jak i zaawansowanych. Ze względu na obszerność podręcznika zaleca się pracować z poszczególnymi rozdziałami na bazie przykładów wspólnie z międzynarodowymi partnerkami i partnerami projektu. Aby rozpowszechnić to narzędzie i ułatwić jego zastosowanie, kreatywną pomoc oferują ambasadorki i ambasadorzy jakości oraz 60 animatorek i animatorów z ponad 30 krajów.

Kontakt:
Kerstin Giebel, Andrea Bruns | IJAB
Katja Adam-Weustenfeld | JUGEND für Europa

Więcej w:
Handbook on Quality in Learning Mobility

YOUTRAIN

YouTrain to zbiór krótkich filmów wideo dla kadry trenerskiej i pedagogicznej zawierający tutoriale na temat najważniejszych aspektów i specyficznych metod w nieformalnej pracy edukacyjnej oraz przewodnik umożliwiający samodzielną produkcję tutorialu wideo. Filmy dostępne są w języku angielskim, ale można je przetłumaczyć na inne języki za pomocą automatycznego tłumaczenia napisów.

Więcej na: youtube.com/c/YOUTRAINvideoproject
facebook.com/groups/videosforeducators

INNOBOX

Innobox to przybornik dla specjalistów międzynarodowej pracy z młodzieżą wspierający przy rozwoju nowych procesów lub w tworzeniu nowych projektów. Mogą być to na przykład następujące procesy:

- restrukturyzacja klubów, campów lub aktywności w małych grupach,
- tworzenie nowych pomieszczeń do korzystania z gier online,
- modernizacja komunikacji wewnętrznej w zespole,
- opracowywanie działań skierowanych do młodych ludzi,
- przygotowywanie przyszłych wydarzeń online,
- zbieranie nowych pomysłów będących podstawą późniejszej pracy strategicznej.

Zadania w przyborniku umożliwiają opracowanie nowych metod pracy, procedur czy usług w pracy z młodzieżą. Pomysły koncentrują się w pierwszym rzędzie na obszarze digitalizacji lub na tematach pokrewnych. Z Innoboxa korzystać można indywidualnie, w grupie lub nawet z całą społecznością.
Innobox dostępny jest w języku angielskim i fińskim. Jest on bezpłatny i dostępny w krajach Unii Europejskiej (oraz w Wielkiej Brytanii), treść przewodnika można pobrać jako plik.

Więcej na: verke.org/material/innobox

ZBIÓR LINKÓW

Aby zapewnić lepszą czytelność niniejszego przewodnika, zrezygnowaliśmy z rozpisania linków w części głównej. Poniżej znajduje się lista wszystkich narzędzi z linkami. Ponadto na stronie internetowej www.pnwm.org dostępna jest broszura z aktywnymi linkami, prowadzącymi bezpośrednio do danych stron.

Ustalanie terminu
https://nuudel.digitalcourage.de;
https://dudle.inf.tu-dresden.de

Wideokonferencje
https://zoom.us; https://meet.jit.si/?lang=pl;
https://support.discord.com/hc/pl; https://bigbluebutton.org;
https://www.edudip.com/en; https://meet.google.com;
https://www.goto.com/meeting; http://www.webex.com;
https://www.adobe.com/de/products/adobeconnect.html;
https://hubs.mozilla.com

Wideokonferencje z możliwością interakcji
https://qiqochat.com/about; https://www.wonder.me;
https://www.airmeet.com; https://gather.town;
https://remo.co; https://hopin.to;
https://start.meetanyway.com

Zarządzanie projektem
https://slack.com; https://mattermost.org;
https://rocket.chat; https://nextcloud.com;
https://owncloud.org; https://www.google.com/intl/pl/drive/;
https://www.dropbox.com/pl/; https://wetransfer.com;
https://nextcloud.com/hub; https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-teams/group-chat-software; https://basecamp.com;
https://www.meistertask.com; https://wechange.de/cms;
https://asana.com/pl; https://trello.com/pl

Wspólne pisanie
https://yopad.eu; https://pad.okfn.de; https://docs.google.com; https://www.microsoft.com/pl-pl/microsoft-365/onenote/digital-note-taking-app; https://hackmd.io;
https://antragsgruen.de; https://antrag.dbjr.de

Tablice cyfrowe
https://pl.padlet.com; https://pinnet.eu;
https://getethermap.org; https://draw.chat;
https://explaineverything.com; http://edu.glogster.com

Mapy myśli
http://www.mindmeister.com; http://popplet.com;
http://www.mindmaster.io

Whiteboards
http://www.mural.co; https://miro.com; https://metroretro.io;
https://jamboard.google.com

Partycypacja: dyskusja i podejmowanie decyzji
https://www.tricider.com; https://aula-blog.website;
https://opin.me/en; https://www.politikzumanfassen.de/placem; https://tooldoku.dbjr.de/epartool

Nastrój, feedback, ewaluacja
https://www.mentimeter.com; https://tweedback.de;
https://pollunit.com/en; https://www.bewirken.org/umfrage;
https://edkimo.com; https://www.feedbackr.io;
https://www.limesurvey.org;
https://de.surveymonkey.com; https://www.lamapoll.de;
https://www.typeform.com; https://www.i-eval.eu/de;
https://i-eval.eu/pl/; https://www.qualitymobility.app

Uczenie się przez zabawę
https://en.actionbound.com; http://www.oncoo.de;
https://quizlet.com/pl; https://kahoot.com/pl;
http://www.mentimeter.com; https://nearpod.com;
https://moodle.org/?lang=pl; https://h5p.org;
https://hop.salto-youth.net/mod/page/view.php?id=18&lang=pl

Organizacja wydarzeń
https://barcamps.eu; https://lineupr.com/en

Streaming
https://discord.com; https://support.discord.com/hc/pl;
https://obsproject.com; https://restream.io/about

Media społecznościowe
https://www.instagram.com;
https://www.snapchat.com; https://www.tiktok.com/pl-PL;
https://www.youtube.com; http://www.discord.com;
https://www.twitch.tv; https://www.facebook.com;
https://twitter.com; https://nindo.de

Wizualizacja i design
https://www.canva.com/pl_pl/; https://piktochart.com;
https://www.pageflow.io; https://kahoot.com/pl;
https://www.mentimeter.com; https://prezi.com;
https://knightlab.northwestern.edu/projects

Bazy danych zdjęć i grafik
https://pl.wikipedia.org/wiki/Kategoria:Graficzne_zasoby_Wikipedii; https://lizenzhinweisgenerator.de;
https://pixabay.com/pl/images/search/; www.vecteezy.com;
https://www.flickr.com/creativecommons;
https://www.historicalstockphotos.com;
https://fontlibrary.org; https://www.flaticon.com;
https://www.bilderpool.at

STOPKA REDAKCYJNA

LICENCJA – INFORMACJE

O ile nie podano inaczej, broszura została opublikowana na ogólnodostępnej licencji Creative Commons CC BY 4.0.

Licencja umożliwia korzystanie z treści, a także ich opracowywanie.
Właścicielem praw autorskich jest IJAB. Tekst licencji brzmi następująco:
„*Meet – join – connect! Narzędzia cyfrowe w międzynarodowej pracy z młodzieżą*" podlega licencji CC BY 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0). Korzystając z treści, należy podać autora, jak następuje: IJAB".

IMPRESSUM

Publikację opracowało stowarzyszenie IJAB – Biuro ds. Międzynarodowej Pracy z Młodzieżą Republiki Federalnej Niemiec.

WYDAWCA WERSJI NIEMIECKOJĘZYCZNEJ:

IJAB – Fachstelle für Internationale Jugendarbeit der Bundesrepublik Deutschland e.V.

Odpowiedzialna:
Marie-Luise Dreber
Godesberger Allee 142–148,
D-53175 Bonn
tel.: +49 (0)228-95 06-0
e-mail: info@ijab.de
www.ijab.de

Redakcja: Sabrina Apitz, Leonie Kaiser

Wydanie I, grudzień 2020
Druk: Druckerei Lokay e. K.

WYDAWCA WERSJI POLSKOJĘZYCZNEJ:

Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży (PNWM) / Deutsch-Polnisches Jugendwerk (DPJW)

Odpowiedzialni:
Ewa Nocoń, Stephan Erb
Biuro w Polsce:
ul. Alzacka 18, 03-972 Warszawa
tel.: +48 22 5188910
biuro@pnwm.org
www.pnwm.org

Biuro w Niemczech:
Friedhofsgasse 2, 14473 Potsdam
tel.: +49 331 28479-0
buero@dpjw.org
www.dpjw.org

Tłumaczenie: Edyta Grotek (www.egrotek.pl)
Redakcja: Dorota Frassek, Magdalena Zatylna
Korekta językowa: Tomasz Dudek (www.anatta.pl)

Wydanie I, Warszawa/Poczdam, 2021
ISBN: 978-3-949190-00-1

Projekt graficzny i skład: simpelplus.de
Zdjęcia: zrzuty ekranu: IJAB, PNWM; s. 32: NUFF 2020, ilustracje przy użyciu: freepik.com

Wersja niemieckojęzyczna została sfinansowana przez:

Bundesministerium für Familie, Senioren, Frauen und Jugend

Wersja poloskojęzyczna została sfinansowana przez:

dpjw pnwm
Deutsch-Polnisches Jugendwerk
Polsko-Niemiecka Współpraca Młodzieży