



PREZENTACJA PROJEKTU SMILEY



UNIVERSITÀ
di CATANIA

enigma
interactive



SMILEY

- CO TO JEST?

SMILEY

- Social Mindedness In
LEarning Community

- *Myślenie Społeczne
w Społeczności Uczącej się*

SMILEY

- ZAŁOŻENIA TEORETYCZNE

- ◉ Według Traktatu Lizbońskiego „Bezpieczeństwo w szkole”
 - istnieje wysoka korelacja pomiędzy bezpieczeństwem w szkole (zarówno jego zrozumieniem, jak i stosowaniem) a bezpiecznym funkcjonowaniem w przestrzeni społecznej.

SMILEY

- ZAŁOŻENIA TEORETYCZNE

- ◉ Według Karty Praw Podstawowych Unii Europejskiej:
Narody Europy, dążąc do coraz ściślejszego związku między sobą, są zdecydowane dzielić ze sobą pokojową przyszłość opartą na wspólnych wartościach.
Unia przyczynia się do ochrony i rozwoju tych wspólnych wartości, szanując przy tym różnorodność kultur i tradycji narodów Europy, jak również tożsamość narodową Państw Członkowskich.
Karta wymienia 6 obszarów, których ochroną UE jest zainteresowana:
 - GODNOŚĆ
 - WOLNOŚĆ
 - RÓWNOŚĆ
 - SOLIDARNOŚĆ
 - PRAWA OBYWATELSKIE
 - SPRAWIEDLIWOŚĆ

SMILEY

- PODSTAWOWA IDEA PROJEKTU

⦿ Ideą projektu jest:

- stworzenie ponadnarodowego i wielokulturowego konsorcjum partnerów w ramach UE i państw stowarzyszonych (Włochy, Wielka Brytania, Rumunia, Turcja, Polska),
- zaoferowanie szkołom opartego na badaniach narzędzia, dzięki któremu mogłyby stawić czoła aspołecznym zachowaniom oraz praktykom wykluczenia dzieci i młodzieży, takim jak zastraszanie, wandalizm, rasizm, nietolerancja itp.,
- stworzenie przestrzeni, w której spotka się wirtualna rzeczywistość dziecka (będąca w wielu przypadkach jego codziennością) z nauką umiejętności bezpiecznego komunikowania się w społeczeństwie,
- budowa sieci partnerskich szkół oraz moderowana wymiana odpowiednich praktyk pomiędzy nauczycielami w celu wzmocnienia ich świadomości społecznej, w kontekście europejskiej wielokulturowości, a tym samym umożliwienie lepszego przygotowania dzieci i młodzieży do funkcjonowania w tej nowej rzeczywistości.

SMILEY

- OGÓLNE CELE I ZADANIA

- ◉ Upowszechnianie i testowanie metodologii SMILEY:
 - wykorzystanie platformy społecznościowej (*e-Journal, Chat*) w połączeniu z ERPG (*Edu Role Playing Game - tłum. edukacyjna gra z odgrywaniem ról, edukacyjna gra fabularna*) w uczeniu postaw społecznych oraz przybliżaniu wielokulturowości europejskiej,
 - autodiagnoza uczniów odnosząca się do postaw społecznych oraz wiedzy odnośnie wielokulturowości europejskiej,
 - narzędzie diagnostyczne dla wychowawców klas.

SMILEY

- OGÓLNE CELE I ZADANIA

- ◉ Przeszkolenie nauczycieli w zakresie wykorzystania ICT (*technologii informacyjno-komunikacyjnych*) w edukacji:
 - przeszkolenie bezpośrednio 160 koordynatorów szkolnych i pośrednio 1600 nauczycieli - w 5 krajach,
 - zapoznanie nauczycieli z nowymi technologiami tj.: edu-gry, e-Journal, Web 2.0, sieci społecznościowe, w celu wykorzystania ich w nauczaniu postaw społecznych oraz zagadnień odnoszących się do wielokulturowości europejskiej,
 - przekazanie materiałów do pracy wychowawczej oraz umożliwiających rozpowszechnienie projektu w środowisku szkolnym (wśród uczniów, rodziców, nauczycieli).

SMILEY

- OGÓLNE CELE I ZADANIA

- ⊙ Zaangażowanie uczniów w EduRPG:
 - udział ok. 2400 uczniów (w wieku 10-16 lat)
- w 5 krajach,
 - wzmacnianie świadomości społecznej,
 - wzbudzanie autorefleksji,
 - wzmacnianie kompetencji językowych (m.in. nauka języków obcych),
 - przybliżanie znaczenia rozumienia wielokulturowości europejskiej.

SMILEY

- OGÓLNE CELE I ZADANIA

- Zaangażowanie rodziców w aktywne wsparcie dzieci w procesie kształcenia postaw społecznych:
 - obiektywne dane odnoszące się do postaw społecznych dziecka,
 - uświadomienie potrzeby przygotowania dziecka do życia w wielokulturowym świecie,
 - przybliżenie rodzicom technologii informatycznych wspomagających dziecko w uczeniu się.

SMILEY

- WWW.SMILEYSCHOOL.EU

Pracowniczy portal informacyjny - WBT...
http://www.smileyschool.eu/4sch/servlet/MainServlet
Często odwiedzane | Pierwsze kroki | Aktualności | YouTube - 8 Minute St... | YouTube - Trening brz... | YouTube - 8 minute ar... | YouTube - 8 Minute L... | wojtacy@gmail.com | Zakładki

Dzisiaj jest: poniedziałek, 14 listopada 2011

SMILEY >>> **SOCIAL MINDEDNESS IN LEARNING COMMUNITY** >>>

Home | Nowości i wydarzenia | Skontaktuj się z nami

Logowanie

Język:
Polski

Login

Hasło

Organizacja:
Organisation1

Zaloguj

Zapomniałem hasła

Zarejestruj się

MENU

- Opis projektu
- Cele i zadania
- Project Impact
- Rezultaty i upowszechnianie
- Spotkania

Krótkie wprowadzenie do projektu



Witamy na stronie internetowej projektu **SMILEY** współfinansowanego w ramach programu **Uczenie się przez całe życie**. Projekt ma na celu opracowanie rozwiązań dla szkół wobec zachowań agresywnych młodych ludzi, takich jak prześladowanie, wandalizm, rasizm, itp. poprzez gry online ERPG (Edu Role-playing Game). Gra zostanie wdrożona w 80 współpracujących ze sobą szkołach w Europie. Jeśli chcesz stać się częścią tej społeczności lub uzyskać więcej informacji, prosimy o kontakt!

SMILEY to również opracowanie metodyki, możliwej do dostosowania i wdrożenia przez wszystkie szkoły i instytucje edukacyjne w UE. Projekt wesprze kadry, koncentrując się na nauczycielach zajmujących się sprawami wychowawczymi i problemami uczniów. Poprzez udział w online ERPG (Edu Role-Playing Game) może spotkać nauczycieli, uczniów oraz wiele możliwych postaw przemocy. W tym scenariuszu uczniowie będą się uczyć poprzez zabawę, w postaci krótkich animacji i interaktywnych gier, które przyciągną ich zainteresowanie. Rozwój szkół poprzez udział w projekcie **SMILEY** to oprócz kompetencji społecznych i obywatelskich, również realizacja innych kluczowych kompetencji, takich jak wykorzystanie ICT w edukacji oraz świadomość i ekspresja kulturalna (e-dziennik, współpracy z innymi krajami i kulturami, międzykulturowe wymiany doświadczeń itp.). Dzięki całościowemu podejściu do kompetencji projekt przyczynia się do eliminacji wielu problemów edukacji szkolnej.

Zapisz się do Newslettera

Śledź nas na Facebook

Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Projekt **SMILEY** jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu "Uczenie się przez całe życie" zarządzanego przez EACEA

EACEA
Education, Audiovisual & Culture Executive Agency

Funding Programme: Lifelong Learning Programme

PL 10:16

SMILEY

- WWW.SMILEYSCHOOL.EU

Firefox Pracowniczy portal informacyjny - WBT...
http://www.smileyschool.eu/4sch/servlet/MainServlet?wbts:page=core.article.show&id_artic...
Często odwiedzane Pierwsze kroki Aktualności YouTube - 8 Minute St... YouTube - Trening brz... YouTube - 8 minute ar... YouTube - 8 Minute L... wojtacy@gmail.com

Logowanie

Język:

Login:

Hasło:

Organizacja:

[Zapomniałem hasła](#)

[Zarejestruj się](#)

MENU

- Opis projektu
- Cele i zadania
- Project Impact
- Rezultaty i upowszechnianie
- Spotkania
- Partnerzy
- Plan prac

Opis projektu

SMILEY (Social umysłu w społeczności uczącej się)

Celem SMILEY jest wdrożenie programów wzrostu świadomości w szkołach poprzez realizację kursów dotyczących najbardziej aktualnych tematów społecznych. Metodologię opracowaną w ramach projektu będzie można realizować we wszystkich szkołach i instytucjach edukacyjnych UE. Największy wpływ projekt będzie miał na edukację pracowników i uczniów i to oni odniosą największe korzyści z udziału w projekcie.



Biorąc pod uwagę te elementy SMILEY poprawi nastawienie społeczne i solidarność z poziomą dyskryminacją poprzez oddolne inicjatywy. Ponadto projekt przyczyni się do poprawy kompetencji uczniów w zakresie ICT i promowania wspólnej europejskiej postawy w tych, jakże istotnych kwestiach. W rzeczywistości, pomimo faktu, że UE nieustannie promuje wartości, godność, równość i solidarność, na co dzień jedno z tych podstawowych praw jest łamane, co jest zjawiskiem bardzo niepokojącym. Dlatego to podejście oddolne pomoże nauczycielom mającym do czynienia z problemami społecznymi, takimi jak prześladowanie czy znajdujących się w obliczu możliwych gwałtownych zachowań uczniów poprzez przyjemną online ERPG (Edu Role-Playing Game) nabyć świadomości społecznej wcielając się w sytuację ucznia. W tym scenariuszu uczniowie będą się dobrze bawić, podczas nauki, w postaci krótkich animacji i interaktywnych gier, które mają przyciągnąć ich zainteresowanie. Ponadto wytworzone w projekcie wyniki badań i narzędzia będą idealne do dalszych badań oraz pomocne w zwalczaniu problemów społecznych, które w wielu szkołach występują na co dzień.



 
Education and Culture DG
Lifelong Learning Programme

Projekt SMILEY jest współfinansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu "Uczenie się przez całe życie" zarządzanego przez EACEA

EACEA
Education, Audiovisual & Culture Executive Agency

Funding Programme: Lifelong Learning Programme Comenius- Multilateral project

Start: 01/01/2011
End: 31/12/2012



Pracowniczy portal i... 10:18

SMILEY

- EduRPG

YOUR TOWN
the game!



Susan Jones
High score: 200,340

LOG
OFF



NOTE 1

- Player is shown a close-up of the incident and asked to make a choice – is this a genuine issue or not?

Help

Mission 1: find 5 incidents
on the way to school

Found **2** out of 5

Zoom
OUT


HINT

CHAT


SMILEY

- EduRPG

YOUR TOWN
the game!

 **Susan Jones**
High score: 200,340

LOG
OFF



NOTE 2

- Player is given instant feedback according to their choice
- If they say 'yes' and they've made a correct choice they will receive a skill bonus of 500 points – incident is added to the 'incidents folder'
- If they say 'yes' and they've made an incorrect choice they will receive a penalty of 500 points (incident not added to folder)
- If they say 'no' they are asked to find another incident (incident not added to folder)
- A 'multiplier' score will be given if the player gets two or more correct choices in succession – player will be aware of this when messages appear as illustrated here

Help

Mission 1: find 5 incidents on the way to school

Found **3** out of 5

Zoom
OUT

HINT

CHAT

You said NO!
Find another incident.

GO >

You said YES!
Look a little closer - these people aren't doing any harm – they are painting a community mural to brighten up the area.

Find another incident!

PENALTY 500 points

GO >

Example of an incorrect 'yes' choice – an explanation will be needed

SMILEY

- ZADANIA SZKOŁY PARTNERSKIEJ

- wyznaczenie 2 nauczycieli do realizacji projektu w szkole oraz udziału w szkoleniu prowadzonym przez pracowników Uniwersytetu w Katanii,
- wyznaczenie 2 klas uczestniczących w projekcie SMILEY (uczniowie w wieku 10-16 lat),
- przeprowadzenie 8 spotkań z wyznaczonymi zespołami klasowymi w przeciągu 2 miesięcy od stycznia 2012 oraz koordynacja aktywności uczniów na platformie internetowej SMILEY,
- przeprowadzenie akcji informacyjnej o projekcie SMILEY w szkole (dla uczniów, rodziców i Rady Pedagogicznej),
- przeprowadzenie ankiety wśród uczniów, rodziców i nauczycieli szkoły (dostarczonej przez koordynatora krajowego),
- przygotowanie raportu odnośnie zaangażowania uczniów w projekt SMILEY.

PARTNERZY

- ⊙ **University of Catania (Catania - Włochy)**
- ⊙ **P.M.F.S.r.l. (Catania - Włochy)**
- ⊙ **4 System Polska (Zielona Góra - Polska)**
- ⊙ **Regionalny Dyrektorat Edukacji Narodowej,
(Kocaeli - Turcja)**
- ⊙ **„Mihai Eminescu” National College (Iasi -
Rumunia)**
- ⊙ **Gimnazjum Nr 2 Asynka Adama (Zielona Góra -
Polska)**
- ⊙ **Enigma Interactive (Newcastle - Wielka Brytania)**

SMILEY

Łukasz Wojtacha - koordynator Polska
wojtachy@gmail.com

DZIĘKUJEMY