







### Tytuł kursu: Wprowadzenie do inkluzji i integracji

|   |   |
|---|---|
|  <b>Numer modułu</b>                                   | 1   |
|  <b>Tytuł modułu</b>                                   | <b>Wprowadzenie do inkluzji i integracji</b>  |
|  <b>Opis modułu</b>                                    | Moduł wprowadza osoby uczące się w podstawowe pojęcia inkluzji i integracji w kontekście kształcenia i szkolenia zawodowego (VET). Jego celem jest rozwijanie krytycznej świadomości na temat wyzwań i możliwości edukacji włączającej, ze szczególnym uwzględnieniem grup wrażliwych i marginalizowanych.  |
|  <b>Efekty uczenia się</b>                             | <ul style="list-style-type: none"><li>● rozumienie kluczowych pojęć inkluzji, integracji oraz migracji przymusowej;</li><li>● identyfikowanie międzynarodowych i unijnych ram prawnych dotyczących praw uchodźców i ich integracji;</li><li>● rozpoznawanie wpływu uprzedzeń i dyskryminacji w środowiskach kształcenia zawodowego;</li><li>● krytyczna ocena własnych uprzedzeń i ich wpływu na interakcje w miejscu pracy;</li><li>● stosowanie praktyk włączających w środowiskach VET w celu wspierania osób uczących się z grup marginalizowanych.</li></ul> |
|  <b>Środki inkluzywnej lokalizacji i dostępności</b> | Aby zapewnić inkluzywną lokalizację i dostępność, moduł zostanie przetłumaczony na języki partnerów oraz dostosowany do lokalnych kontekstów poprzez wykorzystanie przykładów istotnych dla społeczności marginalizowanych, takich jak migranci czy mniejszości etniczne. Działania i materiały zostaną zaadaptowane tak,   |







|  |   |
|--|---|
|  | <p>aby odzwierciedlały normy kulturowe, z użyciem jasnego i prostego języka, pomocy wizualnych (np. infografik) oraz krótkich, uporządkowanych sekcji ułatwiających nawigację. Elementy interaktywne, takie jak filmy, quizy i formularze informacji zwrotnej, zwiększą zaangażowanie uczestników i wesprą zróżnicowane potrzeby edukacyjne.</p>  |
| <p> <b>Innowacje w metodach dydaktycznych stosowanych w działaniach</b></p> | <p>Innowacyjność metod dydaktycznych w tym module polega na zastosowaniu podejść opartych na doświadczeniu, refleksji i partycypacji, które aktywnie angażują osoby uczące się w proces zrozumienia inkluzji i integracji. Działania obejmują mapowanie pojęć w celu wizualnej eksploracji kluczowych terminów, storytelling nadający ludzki wymiar doświadczeniom migracyjnym oraz studia przypadków umożliwiające zastosowanie teorii w rzeczywistych kontekstach zawodowych. Odgrywanie ról i symulacje polityk zachęcają uczestników do wcielania się w role decyzyjne, rozwijając empatię i krytyczne myślenie. Model ADDIE ukierunkowuje proces projektowania, zapewniając koncentrację na osobie uczącej się, adekwatność kulturową i elastyczność treści. Formaty blended learning łączą dyskusje stacjonarne z narzędziami cyfrowymi, takimi jak interaktywne quizy, filmy objaśniające i platformy współpracy, zwiększając dostępność i odpowiadając na różnorodne style uczenia się.</p> |

### Tabela aktywności

| Nr | tytuł  | Krótki opis  |
|----|--|--|
| 1. | <p> <b>Mapowanie znaczeń: Sieć inkluzji</b></p> | <p>Będziesz pracować wspólnie z innymi nad stworzeniem wizualnej mapy, która połączy kluczowe pojęcia, takie jak inkluzja, wykluczenie, integracja i różnorodność. Korzystając z papieru lub interaktywnej tablicy, dodasz</p> |




|    |   |  |
|----|---|--|
|    |   | przykłady z własnych doświadczeń, aby lepiej zobrazować te pojęcia. Aktywność ta pomoże Ci zastanowić się, w jaki sposób Twoja instytucja realizuje zasady inkluzji, oraz stworzy podstawę do dalszej pracy w module.  |
| 2. |  <b>Echa przynależności</b>                              | Obejrzysz i wysłuchasz autentycznych historii migrantów i uchodźców opowiadających o swoich doświadczeniach w systemach VET w całej Europie. Następnie będziesz pracować w małych grupach, omawiając wspólne wątki, takie jak odporność, wyzwania i wsparcie. Aktywność zakończy się wspólną refleksją nad tym, w jaki sposób storytelling może nadać politykom bardziej osobisty wymiar i pomóc kształtować praktyki dydaktyczne. |
| 3. |  <b>Detektywi polityk: edycja inkluzyjna</b>             | Zostaniesz podzielony(-a) na małe zespoły i weźmiesz udział w cyfrowej „grze terenowej” po dokumentach i raportach polityki UE. Twoim celem będzie odnalezienie kluczowych przepisów dotyczących praw uchodźców w edukacji oraz uproszczenie ich do jasnych, zrozumiałych streszczeń. Wyniki zostaną udostępnione całej grupie, co ułatwi zrozumienie informacji prawnych dotyczących wspierania uczniów-migrantów w VET.          |
| 4. |  <b>Lustro, lustro: dziennik świadomości uprzedzeń</b> | Poświęcisz czas na pisanie dziennika refleksji dotyczącego własnych uprzedzeń – założeń lub „ślepych punktów” związanych z kulturą, językiem czy integracją. Odpowiesz na pytania pomocnicze, które pozwolą Ci zastanowić się, jak te przekonania wpływają na Twoją pracę w klasie. Aktywność ta zwiększa świadomość tego, jak uprzedzenia mogą oddziaływać na proces nauczania.   |
| 5. |  <b>Sceny z pokoju nauczycielskiego</b>                | W małych grupach będziesz odgrywać scenki przedstawiające różne sytuacje zawodowe, w których może dochodzić do uprzedzeń lub nieporozumień, np. w klasie lub pokoju nauczycielskim. Każda grupa odegra określony scenariusz, np. niesprawiedliwe   |




|    |  |   |
|----|--|---|
|    |  | <p>traktowanie ucznia, a następnie wspólnie omówicie, co się wydarzyło i jak można było zareagować lepiej.</p> <p>Nauczysz się rozpoznawać subtelne formy dyskryminacji i tworzyć bardziej inkluzywne reakcje.</p>  |
| 6. | <b>Ścieżki integracji: tworzenie wizualnej osi czasu</b>         | <p>Będziesz pracować w małych grupach nad stworzeniem osi czasu przedstawiającej ścieżkę ucznia-migranta w systemie VET. Zaznaczysz kluczowe etapy, takie jak przyjazd, rekrutacja czy uznawanie kwalifikacji, a następnie zastanowisz się, jakiego wsparcia uczeń może potrzebować na każdym z nich. Celem jest zidentyfikowanie barier oraz sposobów, w jakie instytucje VET mogą wspierać uczących się na kolejnych etapach.</p>                           |
| 7. | <b>Klinika inkluzji</b>  | <p>Przeanalizujesz rzeczywiste studia przypadków uczniów-migrantów napotykających trudności w VET, takie jak bariery językowe, brak uznania wcześniejszego uczenia się czy izolacja społeczna. W małych zespołach omówicie te wyzwania i zaproponujecie praktyczne rozwiązania, które mogłyby pomóc w ich przezwyciężeniu w Twojej instytucji VET. Następnie podzielicie się swoimi pomysłami z całą grupą.</p>   |
| 8. | <b>Pod powierzchnią: eksploracja modelu góry lodowej kultury</b> | <p>Poznasz model „góry lodowej kultury” Edwarda T. Halla, który pokazuje, że kultura to coś więcej niż tylko to, co widoczne na pierwszy rzut oka (np. jedzenie czy język). Przeanalizujesz zarówno widoczne, jak i niewidoczne cechy kulturowe (takie jak wartości czy role społeczne) oraz ich wpływ na zaangażowanie uczniów w Twojej klasie. Wspólnie omówicie, jak unikać nieporozumień i tworzyć bardziej wrażliwe kulturowo środowisko edukacyjne.</p> |
| 9. | <b>Przejdź jedną milę: ścieżka symulacji empatii</b>             | <p>Wczujesz się w rolę osoby uczącej się z innego środowiska (np. migranta, uchodźcy lub osoby z innej grupy kulturowej). Poprzez odgrywanie codziennych sytuacji, takich jak proszenie o wsparcie czy</p>  |



|     |  |  |
|-----|--|--|
|     |  | wyjaśnianie nieobecności, doświadczysz bezpośrednio wyzwań i nierówności, z jakimi mierzą się osoby z grup marginalizowanych. Następnie omówicie emocjonalne i praktyczne skutki tych doświadczeń oraz możliwe sposoby poprawy jakości kształcenia w VET.  |
| 10. |  <b>Zaprojektuj przyszłość: wyzwanie planu inkluzji</b> | Pracując w zespołach, zaprojektujesz inicjatywę mającą na celu zwiększenie inkluzywności w Twoim centrum VET. Może to być program mentoringu rówieśniczego, system wsparcia językowego lub wydarzenia międzykulturowe. Opracujesz plan swojego pomysłu i zaprezentujesz go innym uczestnikom, aby uzyskać informację zwrotną. Najlepsze projekty zostaną omówione pod kątem możliwości ich wdrożenia w rzeczywistych warunkach w instytucjach VET. |



|  |   |
|--|---|
|  <b>Numer aktywności</b>  | 1   |
|  <b>Tytuł aktywności</b>  | <b>Siec inkluzji</b>  |
|  <b>Czas trwania</b>  | 60 minut  |
|  <b>Efekty uczenia się</b>  | Zrozumienie kluczowych pojęć: inkluzja, integracja i przymusowa migracja. Ta aktywność pozwala powiązać teorię z rzeczywistymi kontekstami, wykorzystując własne doświadczenia i obserwacje z środowisk VET.  |
|  <b>Wymagania</b>   | Duże arkusze papieru lub tablica cyfrowa (np. Miro, Jamboard)<br>Markery lub cyfrowe narzędzia do rysowania<br>Materiały pomocnicze z definicjami kluczowych pojęć<br>Projektor lub ekran (jeśli używasz wizualizacji)  |
|  <b>Metodologia i wskazówki</b>   | W tej aktywności będziecie pracować w małych grupach, aby zobrazować, jak różne pojęcia, takie jak inkluzja, integracja i przymusowa migracja, są ze sobą powiązane. Celem jest eksploracja tych dużych idei i zrozumienie, jak odnoszą się do siebie nawzajem, przy użyciu rzeczywistych przykładów. Nauka odbywa się poprzez dyskusje grupowe, rysowanie map pojęciowych i dzielenie się swoimi przemyśleniami. |
| <b>Szczegółowy opis aktywności – Mapping Meaning: The Inclusion Web</b><br>Zacniemy od krótkiego przeglądu terminów: „inkluzja”, „integracja”, „wykluczenie” i „przymusowa migracja”. Otrzymasz materiały pomocnicze z definicjami.<br>W małych grupach wykorzystacie tablicę (fizyczną lub cyfrową) do stworzenia wizualnej mapy, która łączy te pojęcia. Dodacie również własne przykłady z doświadczenia.<br>Po około 30 minutach tworzenia mapy każda grupa przedstawi swoją „Sieć Inkluzji” reszcie uczestników. Następnie porozmawiamy o podobieństwach, różnicach i o tym, jak te pojęcia pojawiają się w Waszej pracy.<br>Na zakończenie omówimy, jak te idee mogą funkcjonować w Twoim środowisku VET i w jaki sposób ich zrozumienie może poprawić Twoją praktykę. |   |



Materiały wspierające:












Definicje kluczowych pojęć:

- **Inkluzja:** Tworzenie środowisk, w których wszyscy, niezależnie od pochodzenia, mogą uczestniczyć i odnosić sukcesy.
- **Integracja:** Proces włączania osób z różnych środowisk do głównych systemów edukacyjnych lub społecznych.
- **Wykluczenie:** Systematyczne uniemożliwianie lub ograniczanie uczestnictwa niektórym osobom lub grupom.
- **Przymusowa migracja:** Przemieszczanie się ludzi z kraju ojczystego z powodu wojny, prześladowań lub klęsk żywiołowych.
- **Różnorodność:** Obecność różnic w danym środowisku, np. rasowych, etnicznych, językowych czy kulturowych.

Narzędzia cyfrowe:

- **Miro** – darmowa platforma do współpracy online, umożliwiająca tworzenie map w czasie rzeczywistym (dostępny darmowy plan edukacyjny).
- **Google Jamboard** – proste i intuicyjne narzędzie do szybkiego tworzenia wspólnych wizualizacji.
- **MindMup** – łatwe narzędzie do mapowania myśli, pozwala eksportować mapy do PDF lub udostępniać linki.



|  |  |
|--|--|
|  <b>Numer aktywności</b>  | 2  |
|  <b>Tytuł aktywności</b>  | <b>Echoes of Belonging</b>   |
|  <b>Czas trwania</b>  | <b>30 minut</b>  |
|  <b>Efekty uczenia się</b>  | Rozpoznaj wpływ uprzedzeń i dyskryminacji w środowisku zawodowym. Obejrzyjcie prawdziwe historie migrantów uczących się zawodowo i weźmiecie udział w głębokiej refleksji nad tym, jak dyskryminacja wpływa na doświadczenia w kształceniu i szkoleniu zawodowym (VET). Następnie dokonacie krytycznej oceny, jak wpływa to na wyniki edukacyjne i społeczne włączenie uczniów.  |
|  <b>Wymagania</b>   |  Nagrania audio lub wideo (prawdziwe lub symulowane) migrantów uczących się w VET (sugerowane platformy: YouTube, kanały Komisji Europejskiej lub nagrane wywiady)<br> Głośniki lub słuchawki<br> Arkusz do refleksji z pytaniami pomocniczymi<br> Flipchart lub tablica cyfrowa do zbiorowego feedbacku<br> Ciche pomieszczenie lub przestrzeń do pracy w grupach/wyciszenia |
|  <b>Metodologia i wskazówki</b>   | Tutaj posłuchasz prawdziwych historii migrantów uczących się zawodowo na temat ich doświadczeń z dyskryminacją. Następnie dokonasz refleksji nad tym, co usłyszałeś, i omówisz to z innymi. Ta aktywność pomaga rozwijać empatię i uświadamia, w jaki sposób dyskryminacja może wpływać na uczniów w środowisku VET.   |
| <b>Szczegółowy opis aktywności:</b><br>Posłuchasz 2–3 krótkich historii migrantów o ich doświadczeniach w edukacji. Mogą to być nagrania wideo lub audio.<br>Po każdej historii wypełnisz arkusz refleksji zawierający pytania typu: |  |



- „Jakie emocje pojawiły się podczas słuchania?”
- „Jakie rodzaje dyskryminacji zauważyłaś?”
- „Jak to może wpłynąć na doświadczenie ucznia?”

Następnie omówicie swoje spostrzeżenia w małych grupach. Podzielcie się refleksjami i spróbujcie znaleźć wspólne motywy w opowieściach.

Na koniec zbierzemy się na dyskusję grupową, aby omówić, jak te historie wpłynęły na Wasze odczucia i jakie działania możecie podjąć, aby być bardziej włączającymi w swojej pracy.

#### **Materiały wspierające:**

- **European Training Foundation – Migration Stories in VET**

<https://www.etf.europa.eu/en>

Zawiera prawdziwe świadectwa migrantów uczących się i pracowników w Europie, koncentrujące się na edukacji, szkoleniach i integracji w miejscu pracy. Przydatne zarówno jako inspiracja, jak i do bezpośredniego wykorzystania.

- **Council of Europe – „Stories That Move” Educational Tool**

<https://www.storiesthatmove.org/>

Interaktywna platforma cyfrowa z autentycznymi historiami młodych ludzi o dyskryminacji, tożsamości i migracji. Można wybrać krótkie klipy w różnych językach z napisami.

- **YouTube: „Syrian Refugee Children Out of School in Turkey” – Human Rights Watch**

<https://www.youtube.com/watch?v=ISgNTJlXBd8>

Film omawia wyzwania, z jakimi borykają się syryjskie dzieci uchodźców w dostępie do edukacji w Turcji.

- **YouTube: „Rohingya Children Struggling for Education” – Al Jazeera English**

<https://www.youtube.com/watch?v=b2q2j1BSgwQ>

Film pokazuje trudności, jakie napotykają dzieci Rohingya w dostępie do formalnej edukacji z powodu przesiedleń i ograniczeń prawnych.



**Numer aktywności:** 3

**Tytuł aktywności:** Policy Detectives: Wydanie o inkluzji

**Czas trwania:** 60 minut

**Cele nauczania:**

- Zidentyfikować międzynarodowe i unijne ramy prawne dotyczące praw uchodźców i ich integracji.
- Ta aktywność umożliwia uczestnikom poznanie zarówno ram polityki UE, jak i lokalnych przepisów, pogłębiając zrozumienie prawnych praw uchodźców i migrantów w systemie VET.
- Uczestnicy przekształcą te pojęcia prawne w scenariusze praktyczne, tak aby mogli stosować polityki w swojej własnej pracy.

**Wymagania:**

- Urządzenia z dostępem do internetu (laptopy/tablety)
- Arkusz roboczy z pytaniami pomocniczymi i linkami do kluczowych źródeł polityki
- Papier do flipcharta lub narzędzia do prezentacji cyfrowych (np. Canva, Google Slides)
- Dostęp do oficjalnych stron UE (np. EUR-Lex, Komisja Europejska, UNHCR)
- Przykładowe opracowanie przygotowane przez prowadzącego jako odniesienie

**Metodologia i wskazówki:**

W tej aktywności wcielisz się w rolę „detektywa polityki” i poznasz ważne przepisy dotyczące praw migrantów w edukacji. Nauczysz się, jak rozłożyć skomplikowany język prawny na prostsze, zrozumiałe elementy, które można zastosować w swojej pracy.

**Szczegółowy opis aktywności:**

1. Najpierw wprowadzimy Cię w kluczowe dokumenty, takie jak **Karta Praw Podstawowych UE** i wytyczne **UNHCR**.
2. W zespołach będziesz badać te dokumenty i odpowiadać na pytania, np.:



- o „Jakie prawa mają uchodźcy w edukacji?”
  - o „Co mówi prawo o edukacji inkluzyjnej?”
- 3. Wspólnie przygotujecie prosty **policy brief**, który w przejrzysty sposób wyjaśnia wnioski.
- 4. Po zakończeniu każda grupa przedstawi swoje wyniki reszcie uczestników.
- 5. Następnie omówimy, jak te przepisy mają zastosowanie w pracy w VET i co oznaczają dla wsparcia migrantów uczących się zawodowo.

### **Materiały wspierające:**

- **European Commission – Inclusion and Diversity in Erasmus+ (kontekst VET)**

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/priority-inclusion-and-diversity>

Zapewnia przejrzysty przegląd priorytetów UE w zakresie inkluzyjności w edukacji i szkoleniach, w tym działań skierowanych do migrantów, uchodźców i grup niedostatecznie reprezentowanych. Idealne do zrozumienia, jak inkluzyjność jest praktycznie realizowana w programach VET.

- **Teksty prawne UE – Artykuły 14 i 21 Karty Praw Podstawowych UE**

[Artykuł 14 – Prawo do edukacji](#)

[Artykuł 21 – Zakaz dyskryminacji](#)

Te dwa artykuły są fundamentalne:

- o Artykuł 14 gwarantuje prawo do edukacji
- o Artykuł 21 zakazuje dyskryminacji ze względu na rasę, pochodzenie etniczne, język czy status społeczny

Oba są niezbędne do zrozumienia praw uczniów w środowisku VET.

- **UNHCR – Know Your Rights (Sekcja edukacja dla uchodźców w Europie)**

<https://help.unhcr.org/europe/education/>

Przyjazna dla użytkownika strona, która pozwala uczestnikom sprawdzić, jak prawa uchodźców w edukacji są stosowane w poszczególnych krajach UE, w tym w



kontekście kształcenia zawodowego. Doskonała do powiązania polityki z lokalną rzeczywistością.

**Numer aktywności:** 4

**Tytuł aktywności:** Mirror, Mirror: Dziennik Świadomości Upředzeń

**Czas trwania:** 60 minut

**Cele nauczania:**

- Uczestnicy będą prowadzić refleksję nad własnymi upředzeniami i oceniać, jak wpływają one na ich praktykę dydaktyczną i interakcje z uczniami.
- Dzięki strukturalnym pytaniom uczestnicy będą mogli zidentyfikować, w jaki sposób osobiste upředzenia mogą tworzyć bariery dla uczniów, zwłaszcza dla grup marginalizowanych.

**Wymagania:**

- Osobisty dziennik lub notatnik (fizyczny lub cyfrowy)
- Wydrukowany lub cyfrowy arkusz refleksji z pytaniami pomocniczymi
- Ciche pomieszczenie lub sala do pracy w grupach
- Opcjonalnie: relaksująca muzyka w tle, timer do sesji pisania skupionego
- Opcjonalnie: narzędzie online do anonimowego dzielenia się refleksjami (np. Mentimeter, Padlet)

**Metodologia i wskazówki:**

To ćwiczenie refleksyjne pozwala uczestnikom poświęcić czas na analizę własnych upředzeń i tego, jak wpływają one na ich pracę. Chodzi o samoświadomość i zrozumienie wpływu własnych przekonań i założeń na praktykę dydaktyczną.

**Szczegółowy opis aktywności:**

1. Zaczynij od zastanowienia się, w jaki sposób upředzenia mogą wpływać na Twoje interakcje z uczniami.
2. Otrzymasz pytania pomocnicze, np.:



- „Jakie założenia robię o uczniach z różnych środowisk?”
  - „W jaki sposób moje własne doświadczenia kształtują sposób, w jaki wchodzę w interakcję z uczniami?”
3. Spędź 30–35 minut, zapisując swoje przemyślenia w dzienniku. Zachowaj je w prywatności – to jest czas na refleksję osobistą.
  4. Jeśli chcesz, możesz następnie podzielić się swoimi refleksjami z partnerem lub w małej grupie.
  5. Na koniec omówimy, jak świadomość własnych uprzedzeń może prowadzić do lepszej praktyki i bardziej inkluzywnych interakcji z uczniami.

### **Materiały wspierające:**

- **Padlet** – <https://padlet.com>  
Uczestnicy mogą publikować refleksje anonimowo lub pod pseudonimem. Można utworzyć tablicę z pytaniami, np.: „Jedno uprzedzenie, którego się uświadomiłem...” lub „Moment, który zrobiłbym inaczej teraz...”. Wpisy mogą być w formie tekstu, obrazów lub linków. Uczestnicy nie potrzebują konta – wystarczy udostępnić link do tablicy.

### **Szybki start:**

1. Wejdź na <https://padlet.com>
2. Kliknij „Make a Padlet” (wymagane darmowe konto dla gospodarza)
3. Wybierz szablon (np. wall lub stream)
4. Włącz „Anonymous posting” w ustawieniach
5. Udostępnij link lub kod QR uczestnikom



**Numer aktywności:** 5

**Tytuł aktywności:** Porównywanie lokalnych i unijnych polityk integracyjnych

**Czas trwania:** 60 minut

**Cele nauczania:**

- Zrozumienie różnic i podobieństw między lokalnymi a unijnymi politykami integracyjnymi.
- Krytyczna analiza, jak te polityki wpływają na uczniów w kształceniu i szkoleniu zawodowym (VET), zwłaszcza migrantów i uchodźców.
- Rozwijanie wglądu w to, jak polityki integracyjne można wdrażać lokalnie, aby wspierać grupy marginalizowane.

**Wymagania:**

- Dostęp do dokumentów lokalnych i unijnych polityk integracyjnych (np. krajowe strategie integracji, plany działania UE, Karta Praw Podstawowych UE)
- Urządzenia z dostępem do internetu (laptopy/tablety)
- Flipchart lub cyfrowe narzędzia do prezentacji (np. Miro, Google Slides)
- Arkusz roboczy z pytaniami pomocniczymi do porównania

**Metodologia i wskazówki:**

W tej aktywności uczestnicy porównają lokalne polityki integracyjne z politykami UE mającymi na celu wsparcie migrantów i uchodźców w kształceniu i szkoleniu zawodowym. Uczestnicy podzielą się na małe grupy, aby zbadać kluczowe różnice i podobieństwa, koncentrując się na takich aspektach jak dostęp do edukacji, prawa prawne i mechanizmy wsparcia. Na końcu grupy przedstawią wyniki i omówią, jak oba zestawy polityk wpływają na ich rolę jako praktyków VET i na uczniów, z którymi pracują.

**Szczegółowy opis aktywności:**

**Wprowadzenie (10 minut):**



- Prowadzący wprowadza zadanie porównania lokalnych i unijnych polityk integracyjnych, zwracając uwagę na kluczowe dokumenty, np. **EU Action Plan on Integration** i lokalne strategie krajowe.

#### **Badania grupowe (30 minut):**

- Małe grupy analizują dokumenty lokalne i UE, koncentrując się na dostępie do edukacji, mechanizmach wsparcia i prawach uczniów migrantów.
- Grupy wypełniają arkusz porównawczy.

#### **Prezentacje grupowe (15 minut):**

- Każda grupa przedstawia swoje wnioski, omawiając podobieństwa, różnice oraz wpływ polityk na środowisko VET.

#### **Dyskusja i refleksja (5 minut):**

- Zajęcia kończą się dyskusją grupową na temat wpływu tych polityk na VET oraz pomysłami na ich zastosowanie w lokalnym kontekście.

#### **Materiały wspierające:**

##### **Unijne ramy prawne:**

- **EU Action Plan on Integration and Inclusion**  
[Przeczytaj Plan Działań UE](#)
- **Karta Praw Podstawowych UE** (Artykuł 14 – Prawo do edukacji, Artykuł 21 – Zakaz dyskryminacji)  
[Przeczytaj Kartę UE](#)

##### **Dokumenty polityki lokalnej:**

- Przykładowe krajowe strategie integracji lub polityki odzwierciedlające lokalne podejścia do migracji i VET.
- Prowadzący powinni dostarczyć najbardziej odpowiednie krajowe dokumenty dla danego kraju lub regionu uczestników.

##### **Arkusz porównawczy:**

Arkusz z pytaniami pomocniczymi do porównania lokalnych i unijnych polityk integracyjnych:

- Nazwa polityki



- Kluczowe cele
- Grupy docelowe
- Prawa i wsparcie
- Wyzwania w implementacji
- Znaczenie dla VET

**Numer aktywności:** 6

**Tytuł aktywności:** Journeys of Integration: Tworzenie wizualnej osi czasu

**Czas trwania:** 45 minut

**Cele nauczania:**

- Zrozumienie kluczowych pojęć: inkluzja, integracja i przymusowa migracja.
- Uczestnicy stworzą wizualną oś czasu przedstawiającą drogę integracji ucznia-migranta.
- Oś czasu obejmie kluczowe etapy, takie jak przyjazd, zapis do szkoły, wsparcie językowe oraz integracja w miejscu pracy.
- Aktywność pozwala uczestnikom zrozumieć wyzwania, z jakimi mierzą się uczniowie migranci, i zastanowić się, jak im pomóc poprzez praktyczne systemy wsparcia.

**Wymagania:**

- Duże arkusze papieru lub cyfrowe narzędzia do tworzenia osi czasu (np. Canva, Miro, Prezi)
- Markery, naklejki lub cyfrowe ikony
- Przykładowe profile lub fikcyjne studia przypadków uczniów
- Projektor lub ekran do prezentacji grupowych

**Metodologia i wskazówki:**

Uczestnicy pracują razem, tworząc wizualną oś czasu przedstawiającą drogę



uczni-migranta. Analizują etapy jego integracji w edukacji zawodowej, identyfikując wyzwania i rodzaje wsparcia, jakie mogą być potrzebne na każdym etapie. Dzięki temu uczestnicy lepiej rozumieją praktyczne aspekty inkluzji w kontekście VET.

### Szczegółowy opis aktywności:

#### 1. Wprowadzenie:

- Prowadzący wyjaśnia różne etapy w drodze ucznia-migranta, takie jak: przyjazd, zapis, bariery językowe, zatrudnienie i integracja.

#### 2. Praca grupowa (small groups):

- Uczestnicy otrzymują fikcyjny lub rzeczywisty przypadek ucznia-migranta.
- Wspólnie tworzą wizualną oś czasu, uwzględniając wszystkie etapy integracji.
- Podczas pracy należy rozważyć potencjalne bariery, z jakimi mogą się spotkać uczniowie, oraz rodzaje wsparcia potrzebne na każdym etapie.

#### 3. Prezentacja i dyskusja (40 minut projektowania + prezentacje):

- Każda grupa prezentuje swoją oś czasu reszcie uczestników.
- Dyskusja koncentruje się na wspólnych barierach i sposobach wsparcia uczniów na każdym etapie drogi integracji.

#### 4. Podsumowanie:

- Omówienie najczęstszych wzorców i propozycje działań inkluzyjnych na różnych etapach integracji.

### Materiały wspierające:

#### Przykładowe profile / fikcyjne studia przypadków:

- **Case Study 1:** Ahmed, 20-letni wnioskodawca azylu z Syrii, uczestniczy w programie VET w Niemczech. Napotyka problemy językowe, jego wcześniejsze kwalifikacje nie są uznawane i ma trudności w dostępie do wsparcia społecznego.
- **Case Study 2:** Lina, 35-letnia uchodźczyni z Ukrainy, przybywa do Wielkiej Brytanii bez formalnej edukacji, ale z dużą motywacją do pracy w sektorze opieki zdrowotnej.



Napotyka bariery, takie jak brak znajomości języka angielskiego, różnice kulturowe i trudności w poruszaniu się po systemie VET.

- **Case Study 3:** Suleiman, 17-letni migrant z Afganistanu, rozpoczyna program VET we Francji. Główne wyzwania to trauma związana z wcześniejszymi doświadczeniami, bariery językowe oraz brak znajomości lokalnego systemu edukacji.

#### Narzędzia cyfrowe:

- **Miro** – <https://miro.com>
  - Kliknij „Sign up free” (tylko prowadzący potrzebuje konta)
  - Utwórz nową tablicę i wybierz szablon osi czasu lub rozpocznij od zera
  - Udostępnij link do tablicy uczestnikom z możliwością edycji
  - Prowadź sesję współtworzenia osi czasu w czasie rzeczywistym

Platforma Miro umożliwia tworzenie wspólnej, cyfrowej przestrzeni, w której uczestnicy mogą budować wizualne osie czasu razem, używając szablonów, notatek, ikon i kolorowych elementów. Idealne do pracy grupowej w trybie zdalnym lub hybrydowym.

**Numer aktywności:** 7

**Tytuł aktywności:** Klinika Inkluzji

**Czas trwania:** 45 minut

#### Cele nauczania:

- Rozpoznawanie wpływu uprzedzeń i dyskryminacji w środowisku kształcenia zawodowego.
- W tej diagnostycznej aktywności uczestnicy wcielają się w rolę „konsultantów ds. inkluzji”, analizując studia przypadków uczniów-migrantów napotyających wyzwania w środowisku VET.
- Uczestnicy diagnozują problem, oceniają jego wpływ i proponują konkretne rozwiązania wspierające inkluzję i integrację.

**Wymagania:**



- Wydrukowane lub cyfrowe „teczki przypadków” opisujące wyzwania, z którymi mierzą się uczniowie-migranci lub grupy marginalizowane w VET.
- Arkusz analizy z pytaniami pomocniczymi
- Flipchart lub wspólna przestrzeń cyfrowa (np. Google Jamboard)
- Markery lub karteczki samoprzylepne do sesji stacjonarnych
- Prowadzący z doświadczeniem w edukacji inkluzyjnej lub zarządzaniu różnorodnością

### **Metodologia i wskazówki:**

Uczestnicy pracują jako „specjaliści ds. inkluzji”. Analizują rzeczywiste lub hipotetyczne studia przypadków uczniów-migrantów napotyających różne wyzwania, np. bariery językowe czy brak uznania kwalifikacji. Celem jest zdiagnozowanie sytuacji i opracowanie praktycznych rozwiązań, które stworzą bardziej inkluzywne środowisko.

### **Szczegółowy opis aktywności:**

1. Uczestnicy otrzymują studium przypadku ucznia napotyającego wyzwania w edukacji zawodowej, np.: dyskryminacja, bariery językowe lub problemy z uznaniem kwalifikacji.
2. W grupie wykorzystują arkusz analizy, aby:
  - zidentyfikować główny problem,
  - określić jego przyczynę (systemową, kulturową, interpersonalną),
  - zaproponować praktyczne interwencje,
  - opracować strategie długoterminowe, aby zapobiegać podobnym sytuacjom.
3. Po 30 minutach dyskusji każda grupa prezentuje swoje wnioski reszcie uczestników.
4. Prowadzący łączy propozycje grup z szerszymi strategiami tworzenia inkluzywnego środowiska nauczania.

### **Materiały wspierające:**



### Przykładowe studia przypadków w VET:

- **Case 1:** Kwalifikacje migranta z kraju ojczystego nie są uznawane przez lokalną instytucję VET, co uniemożliwia rozwój w wybranej ścieżce kariery.
- **Case 2:** Uczeń romski doświadcza dyskryminacji w klasie, często pomijany przez nauczycieli mimo dobrych wyników akademickich.
- **Case 3:** Uczeń-uchodźca zmagają się z barierami językowymi, co utrudnia wykonywanie zadań i udział w dyskusjach grupowych.
- **Case 4:** Uczeń z niepełnosprawnością napotyka problemy z dostępem do materiałów online i brak odpowiednich udogodnień edukacyjnych.

### Arkusz diagnostyczny:

1. Zidentyfikuj główne wyzwanie w przypadku.
2. Omów przyczynę problemu (systemowa, kulturowa, interpersonalna).
3. Zaproponuj praktyczne interwencje (np. inkluzywne metody nauczania, szkolenia z wrażliwości kulturowej, wsparcie językowe).
4. Określ strategie długoterminowe, aby zapobiegać podobnym problemom.

### Narzędzia cyfrowe:

- **Google Jamboard** – <https://jamboard.google.com>
  - Pozwala zespołom współpracować wizualnie, dodając karteczki, rysując i mapując pomysły w czasie rzeczywistym.
  - Prowadzący może stworzyć jedną tablicę na każdy przypadek lub jedną wspólną przestrzeń podzieloną na sekcje.
  - Uczestnicy dołączają jako goście przez link udostępniony przez prowadzącego.
  - Doskonałe do odtworzenia dynamiki aktywności stacjonarnej w środowisku zdalnym lub hybrydowym.



**Numer aktywności:** 8

**Tytuł aktywności:** Below the Surface: Eksploracja kulturowej góry lodowej

**Czas trwania:** 60 minut

**Cele nauczania:**

Zrozumienie kluczowych pojęć: inkluzja, integracja i przymusowa migracja.

Uczestnicy nauczą się rozpoznawać i reflektować nad różnicami kulturowymi, korzystając z modelu **Culture Iceberg** (Góra Lodowa Kultury).

Analiza widocznych i ukrytych aspektów kultury pozwala zrozumieć, jak różnice kulturowe wpływają na zaangażowanie uczniów w edukacji zawodowej (VET).

**Wymagania:**

Wydrukowany lub cyfrowy materiał pomocniczy z modelem Culture Iceberg

Długopisy, karteczki samoprzylepne lub materiały do rysowania (dla sesji stacjonarnych)

Cyfrowa tablica do współpracy online (np. Canva Whiteboard lub Miro)

Przykładowe scenariusze lub pytania refleksyjne

Projektor lub udostępniony ekran do omówienia wyników grupowych

**Metodologia i wskazówki:**

Uczestnicy wykorzystują model **Culture Iceberg**, aby zbadać, jak widoczne i ukryte cechy kulturowe wpływają na komunikację i zachowania w edukacji zawodowej. Celem jest zrozumienie, jak różnice kulturowe mogą prowadzić do nieporozumień, i w jaki sposób tworzyć bardziej inkluzywne środowisko dla uczniów z różnych kultur.

**Szczegółowy opis aktywności:**

**Wprowadzenie:**

Prowadzący przedstawia model Edwarda T. Halla **Culture Iceberg**, pokazujący, że to, co widać na powierzchni (np. język, ubiór), stanowi tylko niewielką część



kultury. Większość wartości kulturowych znajduje się „poniżej powierzchni” (np. podejście do hierarchii, rodziny, czasu itp.).

### **Praca w grupach:**

Uczestnicy brainstormują przykłady cech kulturowych zaobserwowanych u uczniów lub współpracowników i klasyfikują je jako „above the surface” (widoczne) lub „below the surface” (ukryte).

Następnie analizują kilka scenariuszy z życia codziennego, np. uczeń unikający kontaktu wzrokowego, i dyskutują, jakie głębsze wartości kulturowe mogą wpływać na jego zachowanie.

### **Omówienie i refleksja:**

Dyskusja grupowa na temat tego, jak rozumienie warstw kulturowych pomaga tworzyć bardziej inkluzywne praktyki dydaktyczne.

### **Przykładowe pytania do refleksji:**

Jakie widoczne zachowania kulturowe zostały źle zinterpretowane w scenariuszu?

Jakie głębsze wartości lub przekonania kulturowe mogą tłumaczyć zachowanie ucznia?

W jaki sposób Twoje własne tło kulturowe wpływa na interpretację scenariusza?

Jakie byłoby inkluzywne działanie w tej sytuacji, jako nauczyciel lub pracownik VET?

W jaki sposób świadomość tych różnic kulturowych może kształtować przyszłe interakcje z uczniami z różnych środowisk?

### **Materiały wspierające:**

#### **Narzędzia cyfrowe:**

**Canva Whiteboard** – <https://www.canva.com/whiteboards/>

Darmowa, intuicyjna platforma umożliwiająca tworzenie wizualnych diagramów, takich jak góra lodowa kultury.



Prowadzący może przygotować szablon góry lodowej i udostępnić link do współpracy uczestnikom.

Uczestnicy mogą dodawać karteczki, emoji i ikony w czasie rzeczywistym bez potrzeby zakładania konta.

### **Model Iceberg / Arkusz:**

**Above the Surface (widoczne cechy):** język, ubiór, jedzenie, gesty, mowa ciała.

**Below the Surface (ukryte cechy):** wartości, podejście do hierarchii, czasu, rodziny, ról społecznych, stylów komunikacji.

### **Przykładowe scenariusze do pracy grupowej:**

Uczeń z kultury kolektywistycznej unika zabierania głosu w klasie, co jest źle interpretowane jako brak zaangażowania.

Uczeń przychodzi spóźniony na zajęcia, a nauczyciel interpretuje to jako brak powagi w nauce. Tymczasem w jego kulturze punktualność nie jest traktowana w ten sam sposób.

Nauczyciel udziela krytycznej informacji zwrotnej wprost, co jest odbierane jako brak szacunku przez ucznia z kultury preferującej komunikację pośrednią.

○



**Numer aktywności: 9**

**Tytuł aktywności: Walk a Mile: Symulacja Empatii**

**Czas trwania: 75 minut**

**Cele nauczania:**

- Krytyczna ocena własnych uprzedzeń i ich wpływu na interakcje w miejscu pracy.
- W tej aktywności uczestnicy przechodzą przez serię scenariuszy, w których „wchodzą w buty” uczniów napotyających różne wyzwania w VET.
- Symulacja pozwala zrozumieć bariery, z jakimi mierzą się grupy marginalizowane, oraz sposoby ich pokonywania poprzez praktyki inkluzywne.

**Wymagania:**

- Wydrukowane lub cyfrowe karty postaci reprezentujące zróżnicowane profile uczniów
- Karty scenariuszy opisujące realne bariery w VET (np. dostęp do kursów, dyskryminacja, mieszkanie, język)
- Duża sala lub przestrzeń breakout do symulacji fizycznej (lub cyfrowa platforma do flowchartów dla wersji online)
- Arkusz do omówienia i refleksji po symulacji
- Opcjonalnie: muzyka, rekwizyty lub obrazy zwiększające immersję

**Metodologia i wskazówki:**

- Uczestnicy „chodzą w butach” ucznia napotyającego różne wyzwania, takie jak dyskryminacja czy bariery językowe.
- Symulacja pozwala rozwijać empatię i zrozumieć, jak nierówności wpływają na edukację i codzienne życie uczniów.



### Szczegółowy opis aktywności:

1. Każdy uczestnik otrzymuje kartę postaci reprezentującą ucznia z innego Środowiska (np. uchodźca, migrant, uczeń ze specjalnymi potrzebami).
2. Uczestnicy przechodzą przez różne „stacje” (fizyczne lub cyfrowe), podejmując decyzje i stawiając czoła wyzwaniom zgodnie z profilem swojej postaci (np. aplikacja na kurs, prośba o wsparcie językowe, radzenie sobie z dyskryminacją).
3. Przy każdej przeszkodzie uczestnicy dowiadują się, czy „awansują”, czy „zostają w miejscu”, w zależności od barier, które spotyka ich postać.
4. Po zakończeniu symulacji grupa zbiera się na dyskusję refleksyjną:
  - o „Jak się czułeś podczas doświadczenia?”
  - o „Jakie bariery napotkałeś?”

### Materiały wspierające:

Karty do debriefingu:

- Karta 1: „Jak się czułeś, gdy napotkałeś wyzwanie w symulacji? Jakie emocje towarzyszyły Ci w tym momencie?”
- Karta 2: „Które bariery były dla Ciebie najbardziej wymagające i dlaczego?”
- Karta 3: „Czy wyzwania, które napotkałeś w symulacji, występują w rzeczywistych systemach edukacji? W jaki sposób?”
- Karta 4: „Co mogliby zrobić nauczyciele i instytucje VET, aby pomóc uczniom w podobnej sytuacji?”

### Przykładowe scenariusze symulacyjne:

1. Uczeń aplikuje na kurs, ale zostaje odrzucony z powodu brakującej kwalifikacji, mimo posiadania odpowiedniego doświadczenia.



2. Uczeń prosi o wsparcie językowe, ale informuje się go, że nie ma dostępnych funduszy.
3. Uczeń wyjaśnia swoją nieobecność, ale zostaje zignorowany, mimo że powód był niezależny od niego (np. nagły wypadek rodzinny).
4. Uczeń zostaje poproszony o wykonanie zadania, którego nie zna, a gdy prosi o pomoc, słyszy: „wszyscy powinni już wiedzieć, jak to zrobić”.

#### Narzędzia cyfrowe:

- Twine – <https://twinery.org/>
  - Darmowe narzędzie do tworzenia interaktywnych, rozgałęziających się scenariuszy.
  - Prowadzący może zaprojektować cyfrową „ścieżkę empatii”, w której uczestnicy wybierają profil ucznia i podejmują decyzje, doświadczając barier w edukacji zawodowej (bariery językowe, brak kwalifikacji, dyskryminacja systemowa, nieporozumienia kulturowe).
  - Twine umożliwia ścieżki dostosowane do wyborów uczestników, co wiernie odtwarza refleksyjne doświadczenie „chodzenia w cudzych butach”.
  - Nie wymaga pobierania ani konta uczestników – wystarczy link do współpracy, idealny do nauki zdalnej.

**Numer aktywności:** 10

**Tytuł aktywności:** Design the Future: Wyzwanie „Blueprint inkluzji”

**Czas trwania:** 60 minut

#### **Cele nauczania:**

- W tej kreatywnej aktywności uczestnicy zaprojektują praktyczne, możliwe do wdrożenia inicjatywy wspierające inkluzję w centrach VET.



- Każdy zespół przedstawi swoją inicjatywę inkluzyjną (np. programy mentorskie, wydarzenia międzykulturowe) i otrzyma informację zwrotną od innych uczestników na temat sposobu jej wdrożenia.

#### **Wymagania:**

- Cyfrowy lub wydrukowany brief projektowy (opisujący wyzwanie)
- Dostęp do narzędzi do współpracy i projektowania (np. Canva, Google Slides)
- Markery, karteczki samoprzylepne lub materiały do burzy mózgów dla pracy stacjonarnej
- Zegar lub dzwonek do zarządzania czasem w formacie kreatywnego sprintu
- Przestrzeń do prezentacji i omówienia projektów

#### **Metodologia i wskazówki:**

- Uczestnicy pracują w zespołach, projektując inicjatywę wspierającą inkluzję w swoim środowisku VET.
- Zespoły przeprowadzają burzę mózgów, tworzą prototyp projektu i prezentują go grupie, aby otrzymać informację zwrotną.
- Celem jest opracowanie realnych, praktycznych pomysłów możliwych do wdrożenia w rzeczywistym środowisku VET.

#### **Szczegółowy opis aktywności:**

1. Uczestnicy otrzymują brief przedstawiający wyzwanie:
  - Stwórz projekt lub inicjatywę promującą inkluzję i integrację dla grup marginalizowanych (np. uczniów-migrantów).
2. W zespołach:
  - Przeprowadzają burzę mózgów i zbierają pomysły na projekt.
  - Pomysły mogą obejmować np. programy mentorskie, inicjatywy wsparcia językowego lub kampanie zwiększające świadomość kulturową.



3. Tworzenie prototypu:

- Zespoły szkicują lub tworzą cyfrowy prototyp projektu, używając narzędzi takich jak **Canva** lub **Google Slides**.

4. Prezentacja i feedback:

- Każdy zespół prezentuje swój prototyp reszcie grupy.
- Grupa udziela informacji zwrotnej: co można poprawić i jak projekt wdrożyć w praktyce.

5. Zakończenie:

- Uczestnicy głosują na najbardziej wykonalny lub kreatywny projekt.
- Dyskusja nad kolejnymi krokami w celu wdrożenia pomysłów w rzeczywistych centrach VET.

**Materiały wspierające:**

- Dla wersji online idealną platformą jest **Zoom**, dzięki funkcji breakout rooms:
  - Po wprowadzeniu aktywności i briefu, prowadzący dzieli uczestników na mniejsze grupy, przypisując każdej konkretny temat inkluzyjny (np. dostęp do języka, szkolenia antybiasowe, onboarding uczniów).
  - Grupy korzystają ze wspólnych dokumentów lub narzędzi projektowych, aby przygotować wizualny prototyp lub krótką prezentację (pitch).
  - Prowadzący może odwiedzać pokoje, udzielać wsparcia i wskazówek.
  - Po zakończeniu czasu wszystkie grupy powracają do głównej sali, gdzie prezentują swoje projekty przed wszystkimi uczestnikami, symulując sesję pitchu.

Ten format sprzyja kreatywności, pracy zespołowej i otrzymywaniu informacji zwrotnej od rówieśników, zachowując wysoką energię i jasną strukturę w nauce zdalnej.



Co-funded by  
the European Union



**TRANSFORM**