

EÚ a mládež: Príležitosti v oblasti klímatických akcií



Témy: Iniciatívy a príležitosti EÚ pre mládež, programy Erasmus+ a ESC

- Pedagogické ciele**
- Predstaviť účastníkom programy EÚ pre mladých ľudí so zameraním na zelené témy
 - Podporiť povedomie o programe Erasmus+ a Európskom zbore solidarity ako platformách osobného a profesionálneho rastu.
 - Umožniť účastníkom preskúmať možnosti mobility financované EÚ a uchádzať sa o ne.

- Potrebný materiál**
- Flipchartové papiere a fixky
 - Lepiace papieriky
 - Tlačené alebo digitálne materiály o programoch Erasmus+ a ESC
 - Laptop a projektor

- Vzdelávacie metódy**
- Interaktívny kvíz a skupinová diskusia, metóda world caffe - rotačná skupinová aktivita, tímová práca.



Vek: 16-30



Max. 30 účastníkov



100 min

Popis aktivity

1 Ice-breaking aktivita (10 minút): Požiadajte účastníkov, aby vytvorili páry s ľuďmi, ktorých príliš nepoznajú alebo nie sú si zatiaľ blízko.

- Dajte im otázku: "Keď sa zamyslíte nad EÚ a mladými ľuďmi, čo vám ako prvé napadne? Môže to byť program, príležitosť, téma alebo dokonca osobná skúsenosť."
- Potom sa zo skupín vrátia do pléna a podelia sa o svoje odpovede. Dajte im 3 minúty na rozhovor.
- Počas zdieľania dvojice napíšte svoje odpovede na flipchart a zoskupte podobné nápady, aby ste identifikovali témy (ako príležitosti, mobilita, programy...)

Tip: Ak je skupina hanblivá, začnite zdieľaním vlastného príkladu, aby ste prelomili ľady.

2 Interaktívny kvíz o zábavných/zaujímavých faktoch o EÚ (15 min)

- Vytvorte krátky kvíz s 5 – 10 otázkami s jedným výberom alebo pravdivými/nepravdivými otázkami o programoch EÚ a ich vplyve.
- Pripravte si vizuály pre každú otázku alebo použite digitálny nástroj ako Kahoot alebo Slido, aby bol kvíz interaktívny a zábavnejší.

Príklady otázok: Vymyslite si prosím vlastné možnosti a správna odpoveď je v zátvorkách.

1. Koľko mladých ľudí sa zúčastnilo programu Erasmus+ od jeho spustenia v roku 1987? (10 miliónov);
2. Koľko percent z rozpočtu EÚ je vyčlenených na vzdelávanie a odbornú prípravu (5 %);
3. Pravda alebo nepravda: Európsky zbor solidarity umožňuje mladým ľuďom vykonávať dobrovoľnícku činnosť vo vlastnej krajine (pravda);
4. Ako sa volá program EÚ, ktorý financuje výskumné a inovačné projekty? (Horizont Európa);
5. Ktorý z týchto programov EÚ podporuje kreatívny priemysel, film a kultúru? (Kreatívna Európa);
6. Pravda alebo nepravda: Cieľom Európskej zelenej dohody je dosiahnuť, aby EÚ bola uhlíkovo neutrálna do roku 2050. (Pravda);
7. Koľko úradných jazykov má EÚ? (24);
8. Aké percento účastníkov programu Erasmus+ tvrdí, že program zlepšil ich kariérne vyhliadky? (80 %);
9. Ktorá iniciatíva EÚ poskytuje mladým ľuďom bezplatné medziželezničné lístky na spoznávanie Európy? (DiscoverEU);
10. Prostredníctvom akého programu poskytuje EÚ financovanie mladým podnikateľom? (Erasmus pre mladých podnikateľov)

- Po každej otázke odhaľte správnu odpoveď so stručným vysvetlením na posilnenie vzdelávacieho procesu účastníkov.
- Víťazi môžu získať malé ekologické ceny (ako opakovane použiteľné fľaše na vodu).

Tip: Na konci tejto časti zdôraznite, že všetky tieto programy sú pre účastníkov bezplatné, zahŕňajú rôzne témy a sú prístupné pre všetkých mladých ľudí v EÚ aj mimo nej.

3 Preskúmanie programov mobility EÚ prostredníctvom rotačných staníc (60 minút)

- Vytvorte štyri stanovišťa (stoly), z ktorých každé sa zameria na kľúčovú príležitosť na vzdelávanie v EÚ:
 1. **Stanovisko:** Erasmus+ KA1 Mládežnícke výmeny a školenia
 2. **Stanovisko:** ESC Dobrovoľnícke projekty
 3. **Stanovisko:** ESC Solidárne projekty
 4. **Stanovisko:** Erasmus+ stáže a stáže v inštitúciách EÚ
- **Na každú stanicu priradte jedného facilitátora, ktorý má skúsenosti s daným programom, aby :**
 - Poskytol prehľad o programe.
 - Vysvetlil úlohu a usmernil diskusiu.
 - Odpovedal na všetky otázky, ktoré môžu účastníci mať.

- **Na každej stanici poskytnite a realizujte:**

- Krátke, vizuálne pútavé zhrnutie programu (napríklad plagáty, prezentáciu alebo video).
- Reálne zážitky od účastníkov (video, citáty alebo príbehy).
- Súhrn kompetencií a vedomostí, ktoré môžu účastníci získať
- Interaktívne a rýchle zadanie prispôbené téme stanice.

Príklady môžu byť:

1. **Stanovisko:** Účastníci diskutujú a načrtnú program mládežníckej výmeny na zelenú tému a navrhnu náčrt cieľov a niekoľkých aktivít.
2. **Stanovisko:** Účastníci vytvoria rýchly plán pre fiktívny projekt ESC, ktorý sa zaoberá environmentálnym problémom. (miesto, aktivita, vplyv).
3. **Stanovisko:** Účastníci navrhnu malý solidárny projekt, ktorý rieši miestny environmentálny problém. Nechajte ich odpovedať len na 3 hlavné otázky: Miestne potreby, cieľ a niekoľko aktivít.
4. **Stanovisko:** Účastníci si navrhnu svoju ideálnu skúsenosť s Erasmus+ alebo EÚ stážou tým, že odpovedia:
 - Kam by si išli? (Krajina a organizácia)
 - Aká by bola ich úloha? (pozícia na stáži)
 - Aké zručnosti/kompetencie by chceli získať? (Uviest' aspoň 3)
 - Ako by to pomohlo ich budúcej kariére?

Načasovanie: Každá skupina stráni 15 minút na každej stanici. Striedajte skupiny a uistite sa, že všetci účastníci navštívia každú stanicu.

Tip: Poskytnite správne informácie s výhodami v reálnom svete a pomôžte účastníkom pochopiť skutočný vplyv programov na osobný rast a komunity.

4 Zhodnotenie a reflexia (15 minút)

Umožnite účastníkom premýšľať o tom, čo sa naučili z rotačných staníc. Aby ste účastníkom pomohli zamyslieť sa nad na kľúčovými vecami, položte im nasledujúce otázky:

- Ktorý program vás najviac nadchol?
- Čo vás na týchto príležitostiach prekvapilo?
- Ako si viete predstaviť používanie jedného z týchto programov vo svojom živote alebo komunite?
- Môže sa niekto podeliť o svoj nápad na projekt, ktorý ste vytvorili ako skupinovú úlohu na každej stanici?

Facilitátorove uzavretie aktivity:

- Zhrňte hlavné diskutované príležitosti
- Zdôraznite dostupnosť a rozmanitosť programov EÚ pre mládež.
- Zvýraznite zameranie na zelené témy v týchto programoch.
- Povzbudzujte účastníkov, aby podnikli ďalšie kroky preskúmaním webových stránok programu alebo kontaktovaním miestnych koordinátorov a organizácií.

Ak chcete ísť ďalej

- ✚ Pripravte si tlačené alebo digitálne QR kódy, ktoré odkazujú na zdroje, ako je **Európsky portál pre mládež**, **SALTO Youth** alebo špecifické programové príručky. Uvedte kontaktné údaje na miestnych koordinátorov programu alebo národné agentúry, ktoré môžu kontaktovať a vyhľadať.
- ✚ Spárujte účastníkov pre úlohy náhodne, aby ste vytvorili nové spojenia a podporili tímovú prácu. Zdôraznite, že všetky programy podporujú spoluprácu a medzikultúrnu výmenu, pričom odrážajú skutočné prínosy iniciatív EÚ.
- ✚ Facilitátor môže ponúknuť personalizovanú podporu tým, že povzbudí účastníkov, aby sa obrátili s konkrétnymi otázkami o špecifických procesoch alebo podrobnostiach programu. Zvýraznite svoju dostupnosť na objasnenie oprávnenosti, prepojenie s miestnymi koordinátormi programu alebo preskúmanie nimi vytvorených materiálov, ako sú motivačné listy alebo osnovy projektov.
- ✚ Aktivita je prispôsobiteľná pre online priestory, ako je Zoom, pomocou oddelených miestností pre každú stanicu a začlenením digitálnych nástrojov, ako je Jamboard na kolaboratívne brainstorming a zdieľané snímky pre interaktívne úlohy.
- ✚ Facilitátor musí najprv identifikovať všetky špeciálne potreby, ktoré môžu mať účastníci, a podľa toho prispôbiť aktivitu a prostredie, aby sa zabezpečila inkluzívnosť. To zahŕňa poskytnutie fyzicky prístupného miesta s rampami, širokými uličkami a nastaviteľnými nastaveniami staníc pre používateľov invalidných vozíkov. Materiály by mali byť dostupné v alternatívnych formátoch, ako sú napríklad veľkoformátové obrázky s vysokým kontrastom, Braillovo písmo alebo digitálne verzie kompatibilné s čítačkami obrazovky. V prípade potreby zabezpečte tlmočníkov posunkovej reči a doplňte hovorené pokyny písomnými alebo vizuálnymi pomôckami na podporu účastníkov so sluchovým alebo kognitívnym postihnutím.



ECO QUEST

Zjednodušte úlohy do jasných, zvládnuteľných krokov a ponúknite flexibilné spôsoby zapojenia, ako sú verbálne, písomné alebo vizuálne príspevky. Premyslene spárujte účastníkov alebo im priradte kamarátov, ktorí im poskytnú dodatočnú podporu počas úloh. Facilitátori by mali zostať trpezliví, prispôsobiví a proaktívni pri riešení konkrétnych potrieb, pričom by mali podporovať inkluzívnu a podpornú atmosféru, v ktorej sa každý účastník môže plne zapojiť a profitovať z nej.

Zdroje a dodatočné zdroje

- ➔ **Európsky portál pre mládež** – Oficiálny portál pre programy EÚ pre mládež vrátane programu Erasmus+, Európskeho zboru solidarity a ďalších.
- ➔ **SALTO Youth Resource Centers** – Platforma pre školenia, zdroje a podporu pri práci s mládežou v rámci Erasmus+ a ESC.
- ➔ **Spríevodca programom Erasmus+** – Podrobný sprievodca príležitosťami, procesmi podávania žiadostí a kritériami oprávnenosti programu Erasmus+.
- ➔ **Spríevodca Európskym zborom solidarity** – Podrobný sprievodca programami Európskeho zboru solidarity vrátane dobrovoľníctva a projektov solidarity s podrobnými pokynmi na prihlásenie.
- ➔ **Eurodesk** - Informačná sieť pre mládež poskytujúca poradenstvo a príležitosti pre mladých ľudí v celej Európe.
- ➔ **Platforma výsledkov projektov Erasmus+** – Nájdete tu podrobnosti a výsledky projektov financovaných v rámci programu Erasmus+, kde sa môžete inšpirovať.



Spolufinancovaný
Európskou úniou

Financované Európskou úniou. Vyjadrené názory a postoje sú názormi a vyhláseniami autora(-ov) a nemusia nevyhnutne odrážať názory a stanoviská Európskej únie alebo Európskej výkonnej agentúry pre vzdelávanie a kultúru (EACEA). Európska únia ani EACEA za ne nepreberajú žiadnu zodpovednosť.



#EcoQuestProject

www.ecoquestproject.eu

Kód projektu: 2023-3-SK02-KA210-YOU-000183253