



Learn

To

Read

the

# Naucz się tworzyć - promowanie 'nauki w miejscu pracy' w sektorze kultury i kreatywnym w Europie



Coraz więcej młodych Europejczyków wybiera pracę w sektorze kultury oraz kreatywnym i oprócz realizacji swoich artystycznych pasji czy zainteresowań musi zmierzyć się z problemami takimi jak powszechność zatrudnienia w oparciu projekt, brak stałych umów o pracę, praca w niepełnym wymiarze czasu pracy. Dodatkowo osoby te muszą posiadać – co wynika ze specyfiki branż kreatywnych – szeroką gamę umiejętności cyfrowych, tradycyjnych, technicznych, przekrojowych oraz specjalistycznych.

Nauka w miejscu pracy w sektorze kultury i kreatywnym jest jedną z najbardziej naturalnych metod zdobywania czy poszerzania wiedzy, rozwijania umiejętności i kompetencji od zarania dziejów. Obecnie definiujemy naukę poprzez pracę jako strategię edukacyjną, która zapewnia uczniom czy studentom praktyczne doświadczenie zawodowe i rozwój kompetencji w prawdziwym miejscu pracy wpływając na zwiększenie szans na zatrudnienie, zapewniając świadomość kariery, możliwość jej eksploracji, także lepszego dostosowania umiejętności do potrzeb rynku pracy. Ta integracja programów nauczania z miejscami pracy, teorii z praktyką, jest szczególnie ważna w sektorze kultury i kreatywnym, ponieważ charakteryzuje się one koniecznością osiągnięcia szczególnie wysokiego stopnia kompetencji praktycznych.

Istnieje szereg różnych form nauki w miejscu pracy, ale to co je łączy to wspólny cel jakim jest wypełnienie luki pomiędzy nauką szkolną czy uniwersytecką, a wymogami związanymi z pracą w konkretnym zawodzie artystycznym.

Partnerstwo projektu Learn2Create zidentyfikowało szereg czynników, które stanowią o sukcesie 'nauki w miejscu pracy' w sektorze kultury i kreatywnym. Najważniejszym z nich jest doświadczony nauczyciel kształcenia zawodowego aktualizujący swoją wiedzę i praktyczne umiejętności. Kolejny to synergia pomiędzy instytucjami edukacyjnymi a podmiotami rynku pracy – wzajemna otwartość i chęć współpracy w ramach przygotowania i realizacji procesu nauki w miejscu pracy i wreszcie dobre ramy prawne umożliwiające finansowanie tego procesu.

W XXI wieku eksperci zajmujący się edukacją coraz częściej wskazują, że nie konkretna wiedza, ale tzw. 4K powinny być kluczowymi celami współczesnej edukacji. Są to: krytyczne myślenie, komunikacja, kooperacja i kreatywność.

Wszystkie te pożądane kompetencje mogą być kształtowane i wzmacniane w procesie „nauki w miejscu pracy” wspólnie z rozwojem praktycznych umiejętności zawodowych. Wszystkie te kompetencje są także niezbędne w rozwoju kariery artystycznej czy kreatywnej, dlatego to właśnie sektor kultury i kreatywny jest szczególnie predysponowany do mocniejszego wykorzystania formy jaką jest 'nauka w miejscu pracy'!

## 1 Koncepcja metodologiczna

(dostępna w 6 językach) przybliża specyfikę przemysłów kultury i kreatywnych (CCI) we wszystkich krajach partnerstwa projektowego (Polska, Wielka Brytania, Hiszpania, Włochy, Grecja oraz Słowacja). Prezentuje najważniejsze koncepcje, metodologie oraz narzędzia, które są wykorzystywane do wdrożenia 'nauki opartej na pracy' (WBL) w sektorze kultury i kreatywnym. Koncentruje się na konkretnych kompetencjach niezbędnych nauczycielom zawodu i wyjaśnia, w jaki sposób są one rozwijane w procesie „uczenia się poprzez działanie” promowanego przez WBL. Wskazuje różne perspektywy osób zaangażowanych w proces (tych, którzy wypełnili ankietę lub wzięli udział w wywiadach pogłębionych) koncentrując się na: jakości w WBL, specyficznych cechach przemysłów kultury i kreatywnych, na tym dlaczego są one szczególnie predysponowane do wykorzystania WBL, a także na korzyściach dla firm działających w sektorze kultury i kreatywnym, a finalnie – wskazuje narzędzia do skutecznego wdrażania WBL.

## 2. Program nauczania

przeznaczony dla nauczycieli zawodu/szkoleniowców. Bazuje na wnioskach z koncepcji metodologicznej, w ramach której zdefiniowano pożądane kompetencje oraz potrzeby szkoleniowe. Materiały szkoleniowe oraz narzędzia zostały opracowane specjalnie dla nauczycieli/szkoleniowców i mają na celu rozwijanie skutecznej 'nauki w miejscu pracy' (WBL) w przemysłach kultury i kreatywnych (CCI), a także jak najlepsze przygotowania ich podopiecznych, uczniów do pracy w tych sektorach. Promuje także pracę w samych sektorach i pokazuje, w jaki sposób można wykorzystać umiejętności przedsiębiorcze w kształceniu i szkoleniu zawodowym. Jego celem jest pomoc uczniom/trenerom w rozwijaniu doświadczenia edukacyjnego i zwiększaniu szans na zatrudnienie w jednym z najszybciej rozwijających się sektorów gospodarki Unii Europejskiej.

## 3 Kurs oparty na koncepcji nauczania mieszanego

- otwarty zasób edukacyjny (online), który oferuje nauczycielom zawodu/trenerom kompletny pakiet - program szkoleniowy, w tym warsztaty, dotyczące efektywnego korzystania z 'nauki w miejscu pracy' (WBL) w sektorze kultury i kreatywnym. Jednym z elementów tego pakietu są rezultaty opracowane w ramach projektu. Program ułatwia także komunikację między zainteresowanymi stronami zaangażowanymi w proces WBL (w tym pomiędzy nauczycielami, trenerami, uczniami). Zawiera również materiały do realizacji warsztatów (offline), które mogą być organizowane lokalnie w ramach realizacji programu szkolenia. W założeniu – doświadczenia offline i online nawzajem się uzupełniają, ale kurs online może funkcjonować i wspierać nauczycieli zawodu nawet bez warsztatów.

**Kurs e-learningowy Learn2Create zawiera 6 modułów obejmujących szeroki zakres tematyczny. Kurs prowadzony jest w języku angielskim.**



**Moduł 1** definiuje najważniejsze korzyści, które uczniowie i studenci, przedstawiciele firm kreatywnych oraz instytucji zajmujących się edukacją czy szkoleniami zawodowymi mogą osiągnąć dzięki nauce w miejscu pracy. Przybliża najważniejsze definicje, formy, strategie, czynniki sukcesu, a także wskazuje dobre praktyki uczenia się oparte o pracę w sektorze kultury i kreatywnym.



**Moduł 2** pozwala studentom, ale także trenerom i nauczycielom zawodu na poszerzenie wiedzy w zakresie najlepszego wykorzystania doświadczeń związanych z nauką w miejscu pracy w kreatywnych przedsiębiorstwach. Przybliża najważniejsze definicje związane z sektorem kreatywnym, wskazuje wybrane, kluczowe umiejętności w zakresie przedsiębiorczości zdefiniowane w europejskich ramach kompetencji przedsiębiorczych EntreComp, a także oferuje szereg praktycznych ćwiczeń.



**Moduł 3** wskazuje najbardziej skuteczne narzędzia, do wykorzystania w procesie nauki w miejscu pracy w sektorze kultury i kreatywnym, w tym m.in. spersonalizowane plany nauczania, dzienniki do oceniania kształtującego czy też narzędzia przydatne do analizy potrzeb edukacyjnych.



**Moduł 4** koncentruje się na najważniejszych elementach efektywnego uczenia się w miejscu pracy oraz zasadach tworzenia udanego partnerstwa pomiędzy instytucjami kształcenia zawodowego a samym sektorem kultury i kreatywnym. Obejmuje m.in. zagadnienia związane z efektywną komunikacją, przybliża przydatne terminy, a także definiuje kwestie związane z najważniejszymi umiejętnościami w planowaniu własnej kariery artystycznej czy kreatywnej.



**Moduł 5** wskazuje sposoby nawiązywania współpracy międzyinstytucjonalnej i wykorzystywania zewnętrznych form wsparcia dla sektora kultury i kreatywnego (w tym także kształcenia zawodowego), takie jak m.in. programy edukacyjne dla studentów, także współfinansowane przez UE (np. Erasmus+). Zawiera także informacje na temat współpracy z lokalnymi, krajowymi czy międzynarodowymi sieciami, platformami i partnerstwami.



**Moduł 6** koncentruje się na najbardziej efektywnych metodach związanych z uczeniem się poprzez współpracę (uczenie się rówieśnicze), także poprzez wskazanie dobrych praktyk, przybliżenie kwestii dotyczących identyfikacji szans i możliwości związanych z tą formą edukacji. Podpowiada także jak promować i realizować tutoring rówieśniczy, jak śledzić postępy czy oceniać wyniki wykorzystując tę metodę nauki w miejscu pracy.

## 4 Przewodnik dla trenerów (dla prowadzących naukę zawodu)

jest przeznaczony dla nauczycieli i szkoleniowców zaangażowanych we wspieranie i promowanie 'nauki w miejscu pracy' (WBL) w przemysłach kultury i kreatywnych (CCI). Jest to podręcznik dla tych organizacji i trenerów, którzy realizują szkolenia skierowane do szeroko rozumianych nauczycieli zawodu. Może być również wykorzystywany przez inne osoby współpracujące ze wszystkimi zaangażowanymi w proces realizacji i promowania WBL w CCI. Składa się z podręcznika, który jest zintegrowany z otwartym zasobem edukacyjnym online (patrz 'Kurs oparty na koncepcji nauczania mieszanego') zapewniając pomoc oraz informacje dotyczące współpracy wszystkich osób zaangażowanych w promocję WBL w CCI (w tym uczniów i partnerów biznesowych).

## 5 Przewodnik „nauki w miejscu pracy” dla pracodawców z sektora kultury i kreatywnego

pomaga pracodawcom prowadzącym działalność w przemysłach kultury i kreatywnych (CCI) lepiej zrozumieć, jak wykorzystać i ustrukturyzować możliwości 'nauki w miejscu pracy' (WBL) w ich organizacjach czy firmach oraz jak rekrutować i pomagać uczącym się oraz stażystom/praktykantom realizującym ścieżkę WBL w ich przedsiębiorstwach. Przewodnik koncentruje się na mikroprzedsiębiorstwach oraz freelancerach, jako najczęściej występujących w sektorze kultury i kreatywnym, ale także na małych i średnich przedsiębiorstwach (MŚP), które również działają w tych sektorach i być może mają większy potencjał i możliwości do pełnienia roli 'gospodarzy' procesu WBL. Przewodnik wskazuje podejście oparte na mentoringu dla tych pracodawców, tak aby mogli oni stymulować umiejętności związane z samozatrudnieniem oraz kompetencje przedsiębiorcze podczas procesu WBL.

## 6 User Experience Compendium

zawiera historie o procesie wykorzystania uczenia się w miejscu pracy i metodologii opracowanej w ramach projektu. Składa się z materiałów online opartych na doświadczeniach uczestników w korzystaniu z rezultatów Learn2Create oraz ich przemyśleniach na temat testowania określonych metod i narzędzi uczenia się.

## 7 Ścieżki zatwierdzenia efektów uczenia się w miejscu pracy w sektorze kultury i kreatywnym w kontekście europejskim

Partnerzy:



Więcej informacji o projekcie oraz konsorcjum projektowym można znaleźć na stronie: [www.learn2create.eu](http://www.learn2create.eu)

Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska oraz Narodowa Agencja nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nim zawartość merytoryczną.

PUBLIKACJA BEZPŁATNA