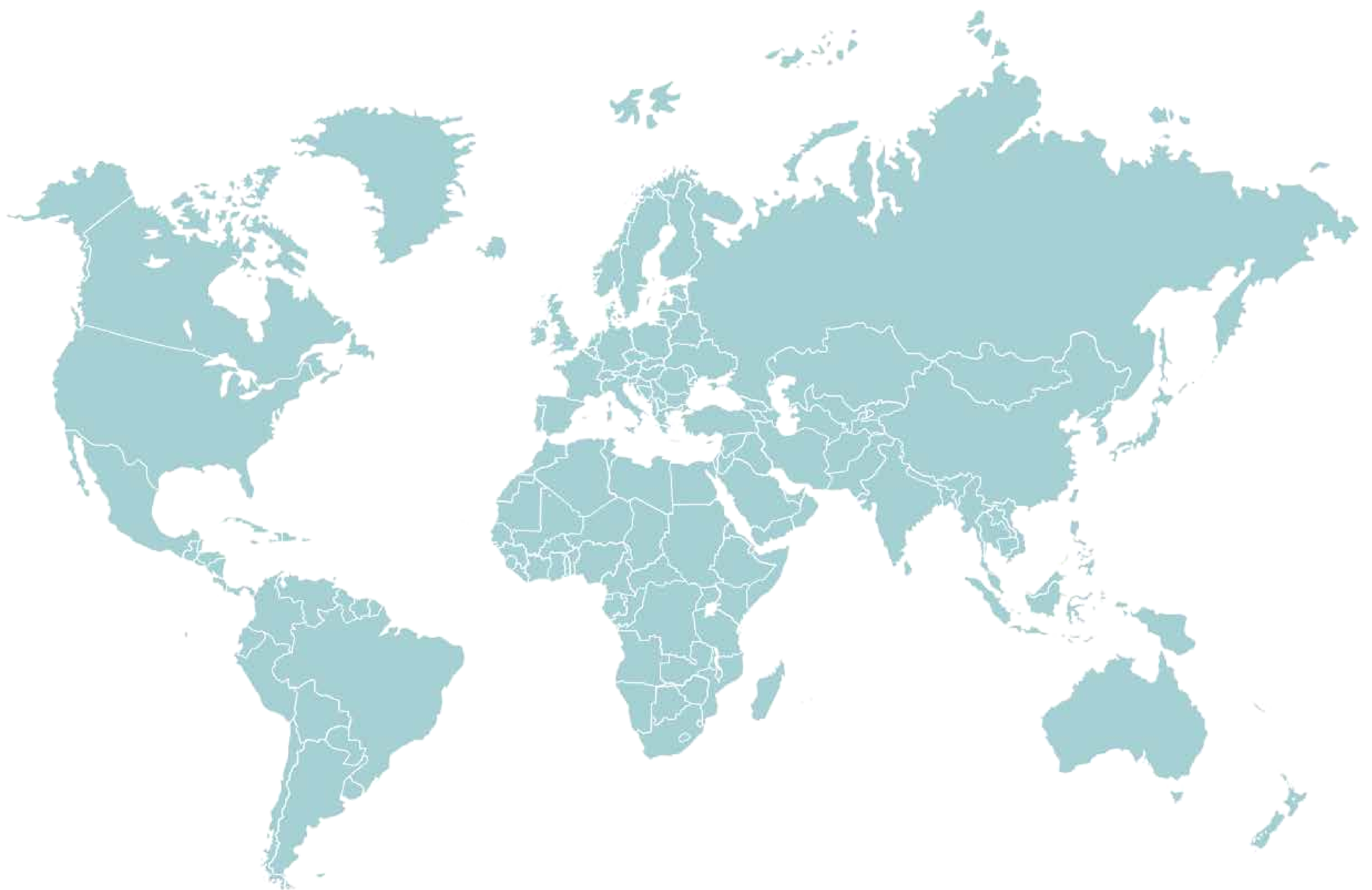




Global Competence Online Project



Глобальное образование - Глобальное мышление - Глобальное влияние



«Дети, которые лучше всего подготовлены к будущему - это люди, создающие перемены. Они могут оказывать положительное влияние на окружающую среду, формировать будущее, понимать намерения, действия и чувства других и предвидеть краткосрочные и долгосрочные последствия того, что они делают». -
Позиционный документ ОЭСР « Образование 2030 »

Если вы читаете это - значит у вас есть интернет.
У половины мира - нет.

Если вы читаете это - скорее всего, вы закончили школу и, вероятно, университет!

264 миллиона детей на нашей планете не могут ходить в школу, потому что у них просто нет доступа к образованию.

264 миллиона - много ли это?
Представьте себе 30 городов Нью-Йорка или 22 города Москвы, и все люди - без образования.

Эта проблема существовала всегда, и в наше время многочисленные исследовательские работы и публикации освещают её все больше и больше. Доступ к образованию - это право любого человека. И вместе мы можем помочь другим создать более доступное и качественное образование.

Что же мы можем сделать?

Ваши дети могут ...

... стать частью международных проектов, которые помогут детям во всем мире учиться лучше. Участвуя в решении мировых проблем, ваши дети приобретают топовые навыки и развивают глобальное мировоззрение.

Global Competence Online Project (GCOP) это программа, которая позволяет вашим детям развивать топовые знания и навыки, и при этом решать мировую проблему - нехватку доступа к образованию.

Дети учатся использовать статистику, знания, навыки, креативность для того, чтобы создать обучающую игру для детей, у которых нет ресурсов для качественного обучения. Конечный результат этого проекта - это обучающая игра, созданная участниками проекта, которая будет **БЕСПЛАТНО** отправлена детям школ Уганды и сельских районов Китая, где катастрофически не хватает обучающих материалов. И в этом глобальном проекте ваш ребенок примет самое непосредственное участие!

Каковы критерии участия в программе?

- **Возраст:** 10-14 лет
- **Знание английского языка:** достаточное для выражения своих мыслей на английском. Уровень английского не должен быть высоким, главное, что ребенок изучает язык в школе.
- **Времени для участия в программе:** два часа в один из будних дней и 2 часа в выходные в течение одного месяца, плюс время на тестирование игры вне встреч. В течение года после создания игры - дополнительные 2-3 часа на онлайн встречи в другими студентами.

СЛОВАРЬ

Глобальная компетентность — это способность смотреть на мировые и меж-культурные вопросы критически, с разных точек зрения, чтобы понимать, как различия между людьми влияют на восприятие, суждения и представления о себе и о других, и участвовать в открытом, адекватном и эффективном взаимодействии с другими людьми разного культурного происхождения на основе взаимного уважения к человеческому достоинству.

Сколько времени идет программа?

Этап 1: создание игры (с непосредственным участием детей). Дети проходят курс за 1 месяц: 2 воркшопа на каждой неделе, каждый воркшоп длится от 90 до 120 минут. Всего в курсе 16 часов и на этом этапе дети заканчивают активное участие.



Этап 2: отправление готовой игры в школы по всему миру (участие детей не требуется). Команда EDU_Matters будет активно кооперировать со школами и преподавателями по вопросам внедрения игры в процесс обучения. Этап займет 3 месяца.



Этап 3: онлайн встреча создателей игры (вашего ребенка) и игроков из школ, в которые игра была отправлена. Команда EDU_Matters свяжется с вами через 3 месяца после создания игры и скоординирует встречу всех студентов онлайн. Эта встреча пройдет через 5 месяцев после окончания Этапа 1 и займет у студентов 60 минут. Никакой подготовки не требуется. Цель этой встречи - расширить кругозор детей и познакомить их друг с другом для общения на тему игры и для мотивации продолжать изучать мир, языки, и помогать друг другу.



Этап 4: онлайн встреча создателей игры со студентами-создателями других игр в рамках данного проекта. Команда EDU_Matters свяжется с вами через 9 месяцев после создания игры и скоординирует встречу студентов-создателей онлайн. Эта встреча пройдет через 12 месяцев после окончания Этапа 1 и займет у студентов 60 минут. Никакой подготовки не требуется. Цель этой встречи - расширить круг знакомства детей, проанализировать чему они научились и как они могут в дальнейшем продолжать участвовать в развитии игр и в помощи другим студентам.

Как работает программа?

1. Ваш ребенок проходит бесплатное собеседование с целью определения его уровня английского и коммуникативных навыков.
2. Как только ваш ребенок успешно пройдет собеседование, он/она присоединяется к программе.
3. В многонациональной команде, дети разрабатывают образовательную игру и в процессе приобретают навыки управления проектом. Они проходят все стадии разработки продукта - от идеи до обсуждения, до пилотирования и до финальной версии.
4. Студентов ведёт профессиональный педагог, и в течение проекта ученые и преподаватели со всего мира проводят семинары для студентов и помогают сделать оценку созданной игре.

Какие навыки студенты приобретают во время курса?

- Управления проектом
- Бережливый подход к управлению
- Цифровая грамотность
- Предпринимательские навыки
- Общение и ведение переговоров на английском языке
- Культурная компетентность
- Эмпатия
- Глобальное мышление и видение мира
- Благотворительный проект
- Построение вэб-сайта
- Формирование долгосрочных дружеских отношений с иностранными друзьями
- Более высокая внутренняя мотивация и повышенное чувство ответственности

СЛОВАРЬ

Бережливый подход к управлению - это постоянное улучшение рабочих процессов, целей и людей в проекте. Двумя основными столпами методологии такого подхода являются уважение к людям и постоянные улучшения процессов и общения.

Цифровая грамотность - способность использовать информационные и коммуникационные технологии для поиска, оценки, создания и передачи информации, требующей как когнитивных, так и технических навыков.

Внутренняя мотивация - мотивация, движущей силой которой являются не внешние воздействия (стимулы, подкрепления), а нечто изнутри самого человека. Это мотивация, связанная не с внешними обстоятельствами, а с самим содержанием деятельности.

| Приобретенные навыки | Как они приобретаются в рамках проекта |
|--------------------------------|---|
| Навыки управления проектом | Студенты проходят все стадии запуска проекта - от идеи до реализации. На протяжении всего проекта студенты детально мониторят процесс создания игры, оценивают принятые решения, и результаты, которые они получили. |
| Бережливый подход к управлению | Во время создания игры, после определенных этапов, ученики должны проверить свой проект в кругу семьи или друзей, чтобы убедиться, что они на правильном пути. Каждый новый шаг всегда сначала тестируется, тем самым процесс создания игры всегда остается инновационным, а игра - интересной для игроков. |

| Приобретенные навыки | Как они приобретаются в рамках проекта |
|--|--|
| Навыки цифровой грамотности | Студенты используют онлайн инструменты, которые помогают им развивать навыки цифровой грамотности: онлайн-инструмент управления проектами, платформа для обмена идеями, веб-сайты для исследования глобальных проблем и онлайн-инструменты для коммуникации. Студенты не просто пользуются Интернетом, они учатся использовать различные ресурсы и платформы для создания действительно значимых проектов. Мы также покрываем важный вопрос безопасности в сети. |
| Предпринимательские навыки | Вся информация, предоставляемая студентам, предназначена для того, чтобы они научились видеть общую картину, ставить цели и находить практические шаги для их достижения. Студенты практикуют, как представить созданную игру другим (семья / друзья / школа) и как делать питч / презентации приглашенным на проект в роли гостей ученым и преподавателям. |
| Навыки общения и ведения переговоров на английском языке | Студенты обсуждают свои идеи на английском языке, объясняют свою точку зрения и находят компромиссы. Таким образом, они развивают и совершенствуют свои навыки общения и ведения переговоров, еще и на иностранном языке. |
| Культурная компетентность | Общение детей, участвующих в проекте, происходит с одной большой целью - помочь другим детям получить лучшее образование. Дети из разных стран общаются и создают совместный проект, нарабатывая навык и опыт понимания культур других стран и точки зрения различных людей. Развивая культурную компетенцию, они приобретают друзей. |
| Сопереживание/эмпатия | Создавая игру для таких же детей, как они, но в сельской местности в Уганде и Китае, ученики начинают осознавать проблемы, с которыми сталкиваются эти дети, они начинают понимать, как игра может помочь этим детям преодолеть трудности и дать им мотивацию для обучения, и как они сами непосредственно могут помочь этим детям. Сочувствие нельзя приобрести через теоретические знания, а лишь через участие в проектах, которые напрямую помогают нуждающимся общинам. |

| Приобретенные навыки | Как они приобретаются в рамках проекта |
|---|---|
| Глобальное мышление | Видение более широкой картины жизни, решение мировой проблемы, фокус на глобальный уровень воздействия, разработка игры, которая впоследствии рассылается сообществам по всему миру - всё это развивают глобальное мышление и лучшее понимание нашего большого и взаимосвязанного мира. |
| Благотворительный проект | Студенты не просто работают над проектом, они работают над благотворительным проектом, так как игра будет бесплатно разослана в школы и сообщества на протяжении нескольких лет после создания игры. |
| Навыки веб-дизайна | Студенты разрабатывают готовый к запуску веб-сайт, сами пишут контент и определяют дизайн. |
| Формирование долгосрочных дружеских | После окончания курса студенты продолжают поддерживать связь друг с другом и со школами, которые играют в их игру. |
| Более высокая внутренняя мотивация и повышенное чувство ответственности | Учащиеся помогают сделать образование доступным для всех, помогая детям во всем мире учиться в увлекательной и содержательной форме. |
| Опыт совместной работы над глобальным проектом с практической реализацией своих навыков | Глобальный проект с прямым воздействием на образование в мире - это идеальное место для студентов, чтобы научиться действовать в глобальном масштабе. |

Что получают студенты в конце программы?

- реальный продукт - обучающая игра - разработана самими студентами
- благотворительный проект с выдающимися результатами
- готовый к публикации сайт
- сертификат об участии, который впоследствии может быть использован в портфолио достижений студента
- рекомендательное письмо (выдается один раз в течение года после завершения проекта по запросу)
- онлайн версия игры будет разработана командой EDU_Matters, и студенты смогут использовать ее как демонстрацию своего проекта
- дальнейший контакт с наставниками
- официальное приглашение от гостей-учёных для посещений научных центров в их странах

Этот проект помогает преодолеть большие сложности, существующие в школах и в традиционном образовании в целом:

| В школе... | Участвуя в Онлайн Проекте Глобальной Компетентности... |
|--|--|
| Происходит в основном теоретическое обучение | Практика и опыт на первом месте. В ходе проекта студенты ориентируются только на практическое применение всех знаний и навыков, которые они получают в школе и на проекте. Создавая образовательную игру, они знают, что она будет использоваться детьми их возраста в других частях мира, и это придает их игре реальную ценность и связь с реальным миром на всех этапах проекта. |
| Уровень воздействия: личный или местный | Уровень воздействия: личный и глобальный. Игра создается для студентов из Африки и Китая. Таким образом, уровень воздействия, который оказывают ученики, выходит далеко за пределы личного или местного уровня воздействия, к которому привыкли в школе. Здесь уровень воздействия студентов выходит на личный и глобальный уровни, которые дают студентам важное понимание того, что мы все живем во взаимосвязанном мире, и каждое маленькое или большое действие может принести пользу окружающим нас людям, а также людям, которые живут в совершенно разных странах и культурах. |
| Учителя стимулируют мотивацию учеников извне | Учащиеся мотивируются изнутри и, таким образом, учатся принимать ответственность на себя, поскольку им нравится создавать игру, которая напрямую поможет таким же детям, как они. Они сразу же включаются в процесс и хотят изменить мир к лучшему, поскольку знают, что все, что они делают, напрямую повлияет на улучшение жизни других людей в мире. |

Подходит ли эта программа вашему ребенку?

Узнайте сами, пройдя бесплатный тест.

Отметьте «да» или «нет» для каждого из приведенных ниже утверждений. Новые слова и понятия смотрите в глоссарии справа.

Пожалуйста, имейте в виду, что это нормально, если ваш ребенок ответит «нет» на большее количество вопросов, так как, вполне возможно, что она/он еще не слышала о некоторых упомянутых понятиях.

Это ответы помогут вам понять, следует ли вашему ребенку присоединиться к данной программе, где она/он и изучат все эти новые понятия.

| Утверждение | Да | Нет |
|--|-----------------------|-----------------------|
| Я участвовал(а) или вел(а) проекты в школе или дома | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Я раньше слышал (а) о Целях устойчивого развития (ЦУР) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Я знаю о разных уровнях воздействия моих действий и проектов (National Geographic уровни воздействия) | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Я работал(а) в проекте с многонациональной командой | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Я знаю, как превратить мою идею в конечный продукт | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Я знаю, что такое Бережливый Проект | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| Я знаю, что такое Метод Мозгового Штурма | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |
| У меня есть друзья в обездоленных сообществах по всему миру | <input type="radio"/> | <input type="radio"/> |

Результат: если на более чем **5** вопросов вы ответили «нет», вам следует присоединиться к программе.

Global Competence Online Project поможет вам перейти от «нет» к «да», так как в процессе приобретаются новые навыки и знания.

СЛОВАРЬ

Цели Устойчивого Развития (ЦУР) - совокупность 17 глобальных целей, поставленных Генеральной Ассамблеей Организации Объединенных Наций в 2015 году на (до ?) 2030 года. ЦУР являются частью резолюции **70/1** Генеральной Ассамблеи ООН: «Преобразование нашего мира: Повестка дня на период до 2030 года Устойчивое развитие».

National Geographic уровни воздействия - методология National Geographic (Нэшнл географик), основанная на местном, региональном и глобальном масштабах воздействия действий, совершаемые нами.

В целом, ваш ребенок готов участвовать в программе, если она/он готов(а):

- помогать студентам, у которых недостаточно образовательных ресурсов для хорошего обучения
- исследовать и реализовывать свои идеи
- учиться и расти вместе с другими студентами по всему миру
- обзавестись друзьями со всего мира для дальнейшего общения и для потенциальных проектов в будущем
- использовать английский язык для общения
- использовать лучшие подходы для изучения и исследования
- фокусироваться на решении проблем, иметь сильные аналитические навыки и критическое решение
- изменить мир к лучшему
- развивать глобальное мышление

Кто тренер?

Маргарита Лукавенко - посол по обучению Целей Устойчивого Развития ООН на 2019 год, сертифицированный преподаватель National Geographic, выпускница Московского Педагогического Государственного Университета в Москве. Родилась и выросла на острове Сахалин, последние 6 лет живет и работает в Шанхае, Китай.

Маргарита преподавала ученикам начальных и средних школ в государственных и международных школах Шанхая, с 2013 года обучала учителей китайских государственных школ, с 2015 по 2018 год основала и управляла компанией по развитию Life Skills в школах, в 2018 году открыла компанию EDU_Matters для помощи детям и преподавателям, у которых отсутствуют или ограничено количество ресурсов для качественного обучения.

Помимо тренингов для учителей и онлайн проекта Global Competence для детей, EDU_Matters занимается созданием и поддержкой сообщества educators по всему миру (людей? которые работают в сфере образования). Также EDU_Matters действует как связующая благотворительная организация, помогающая педагогам в Уганде получать поддержку от компаний в Китае.

Каковы результаты предыдущих курсов?

В 2018 году мы провели первый курс Global Competence Online Project. Студенты из Великобритании, Колумбии и Китая разработали образовательную игру и назвали ее World Cultures Cards (Культуры Мира), поскольку она ориентирована на мировые культуры и качественное образование с соответствием с Целями Устойчивого Развития №4 и №17.



После месяца работы над проектом и создания этой игры, 15 комплектов и 2 карты мира были бесплатно отправлены в школу с 600 детьми в деревне в Уганде. World Cultures Cards и сейчас отправляется нуждающимся сообществам в Китае, США и России, а студенты, которые участвовали в проекте и создали игру, получают отзывы и фотографии от студентов по всему миру. Сейчас команда EDU_Matters работает над онлайн версией игры.

Сколько стоит участие в проекте?

Напишите нам на почту contact@edumattersorg.com, чтобы узнать цену для вашей страны.

Я хочу присоединиться! Что дальше?

1. Отправьте вашу заявку по электронной почте: contact@edumattersorg.com
2. Мы назначим собеседование с вашим ребенком. Оно продлится 20 минут и будет на английском языке. Собеседование проводит главный тренер, и оно будет в разговорной форме.
3. Мы сообщим вам о результатах, и, если студент будет допущен к программе, мы запросим ваше расписание и соответствующим образом определим даты и время проведения курса.

Важное примечание

Образовательная игра, разработанная в ходе программы, будет принадлежать компании EDU_Matters, так как после окончания курса игра будет отправляться нуждающимся школам и общинам без участия студентов, для упрощения логистики и менеджмента.

Присоединившись к игре, вы соглашаетесь с тем, что фотографии, сделанные во время курса, имя вашего ребенка (фамилия не обязательна), возраст и страна будут опубликованы и упомянуты на игровых материалах и на веб-сайте компании после завершения программы и до тех пор, пока в игру активно играют.

По любым вопросам обращайтесь на: contact@edumattersorg.com

Сайт: www.edumattersorg.com

Facebook / Instagram / Twitter: [edumattersorg](https://www.facebook.com/edumattersorg)