



Magická 8

Už niekoľko rokov počuť vo svete slovné spojenie 8 kľúčových kompetencií. Tento pojem sa dostal oficiálne do povedomia 18.decembra 2006, keď Európsky parlament a Európska rada prijali Odporúčanie o kľúčových kompetenciách pre celoživotné vzdelávanie.

Kľúčové kompetencie sú kombináciou zručností, vedomostí a postojov. Nazvali sme ich Magická 8, pretože ich potrebuje každý jedinec na svoj osobný rast, rozvoj, aktívne občianstvo, participáciu, sociálne začlenenie a zamestnanosť. Projektom chceme motivovať deti k získavaniu a rozvíjaniu kľúčových kompetencií už od mladšieho školského veku a tak im pomôcť k úspešnému uplatneniu sa v živote.

Zdôrazňujeme vek, pretože v radoch Fénixu stále pribúdajú mladší členovia. Na účasť v aktuálnej ponuke aktivít (mládežnícke výmeny, celoslovenské stretnutie, etapová hra a pod.) sú často primadí. Magická 8 je práve preto určená pre nich.

Od októbra do mája zverejníme úlohy zamerané vždy na 1 z 8 kľúčových kompetencií:

1. Komunikácia v materinskom jazyku
2. Komunikácia v cudzom jazyku
3. Matematická, vedecká a technologická kompetencia
4. Digitálna kompetencia
5. Naučiť sa učiť
6. Spoločenské a občianske kompetencie
7. Iniciatívnosť a podnikavosť
8. Kultúrne povedomie a vyjadrovanie

Veľkým podporovateľom kľúčových kompetencií je program Erasmus+, ktorý v roku 2017 oslavuje svoje 30.výročie. Erasmus+ je program Európskej Únie, ktorý podporuje aktivity v oblasti vzdelávania, odbornej prípravy, mládeže a športu. Od roku 1987 ponúkol svoje možnosti viac ako 9 miliónom ľudí. Dal možnosť aj mnohým Fénixákom, ktorí práve vďaka tomuto programu mohli študovať v zahraničí, byť účastníkmi na medzinárodných projektoch či absolvovať Európsku dobrovoľnícku službu, a tým rozvíjali svoje kompetencie a získali nespočetné množstvo skúseností.

Kompetencie získané neformálnym vzdelávaním dnes nie sú oficiálne uznávané, ale program Erasmus+ a mnohé iniciatívy sa snažia, aby sa tak čím skôr stalo. Často používaným nástrojom je Youthpass – certifikát o neformálnom vzdelávaní. V Magickej 8 sme sa ním inšpirovali a deti, ktoré sa projektu zúčastnia získajú po ukončení FÉNIXpass.

Fénixácke kolektívy sa nemusia zapojiť do všetkých 8 častí projektu. Za každú časť (1 z 8), po ktorej splnení nám pošlú fotografie a krátku spätnú väzbu, dostanú odmenu. Tá bude v podobe kreatívneho materiálu, upomienkových predmetov a pod.

Ich fotografie budú zároveň súčasťou záverečného výstupu (publikácia/blog).



PROPOZÍCIE

1. Vyhlasovateľ:

Slovenská rada Fénixu

2. Účel a poslanie:

Hra je realizovaná z dôvodu rozšírenia ponuky aktivít pre členov v mladšom školskom veku, podpory celoživotného vzdelávania a 30.výročia programu Erasmus+.

Cieľom hry je rozšírenie ponuky pre členov v mladšom školskom veku a podporiť ich činnosť, rozvíjanie 8 kľúčových kompetencií, zvýšenie povedomia o programe Erasmus+ a Youthpasse, a prispieť k uznaniu kompetencií a skúseností nadobudnutých neformálnym vzdelávaním, v neposlednom rade zvýšiť povedomie o činnosti DO FÉNIX medzi deťmi, rodičmi, školskými zariadeniami a širšou verejnosťou.

3. Určenie:

Hra je určená pre základné organizácie, ktoré majú členov v mladšom školskom veku. Zapojiť sa môžu aj deti v predškolskom veku, ak vedúci kolektívu verí, že deti aktivity zvládnu.

4. Obdobie plnenia:

od 1.10.2017 do 31.5.2017

5. Podmienky:

Nie je potrebná prihláška pri vyhlasovaní hry. Základná organizácia sa môže zapojiť do ktorejkoľvek z 8 častí hry. Každý mesiac sa na webovej stránke DO FÉNIX zverejní článok o 1 z 8 kompetencií spolu s úlohami. Možnosť zapojiť sa je do 1. dňa nasledujúceho mesiaca. Ak chce byť ZO informovaná o novom zadaní každý mesiac, kontaktuje ústredie, aby jej boli zasielané „pripomienky“ na e-mail.

ZO musia počas plnenia zadaní zhotoviť fotografie detí pri aktivitách, resp. výsledkov činnosti. Vedúci kolektívu dopíše k fotografiám niekoľko viet o priebehu aktivít. Vítaná je aj spätná väzba a krátke videá. Fotografie je kvôli kvalite potrebné zasielať samostatne a nie ako súčasť iného dokumentu (napr. Word). Následne 3-10 fotiek s opisom činnosti odošlú na spravnecentrum@do-fenix.sk, najneskôr do 5. dňa nasledujúceho mesiaca.

ZO by mali propagovať projekt aj mimo kolektívu (FB stránka, rodičia, lokálne noviny a pod.)

7. Hodnotenie:

Hodnotenie a následné odmenenie bude prebiehať na základe doručenia fotografií a spätnej väzby/krátkeho zhrnutia z aktivít. Aktivity možno v primeranej miere prispôbiť veku a schopnostiam detí.



8. Odmena:

Zapojenie do každej časti projektu Magická 8 bude odmenené pomôckami k práci s deťmi a mládežou, napr. kreatívny materiál, upomienkové predmety a pod.

Každý člen, ktorý sa zapojil do niektorej z častí projektu má nárok na FÉNIXpass – certifikát o účasti a získaných kompetenciách. ZO, ktorá sa chce do projektu zapojiť v ktorejkoľvek z 8 častí, nám napíše na spravnecentrum@do-fenix.sk. Zašleme ZO FÉNIXpassy a nálepky. Na prednej strane FÉNIXpassu je potrebné dopísať meno dieťaťa a na zadnej strane sa nachádza zoznam kľúčových kompetencií. Nálepky slúžia na potvrdenie plnenia aktivít a nadobudnutia kompetencie.

Aktivity ZO budú propagované na webovej stránke DO FÉNIX a budú súčasťou finálneho výstupu.

9 .Harmonogram:

September 2017: oficiálne vyhlásenie hry

Mesiac	Kompetencia
Október	Komunikácia v materinskom jazyku
November	Komunikácia v cudzom jazyku
December	Matematická, vedecká a technologická kompetencia
Január	Digitálna kompetencia
Február	Naučiť sa učiť
Marec	Spoločenské a občianske kompetencie
Apríl	Iniciatívnosť a podnikavosť
Máj	Kultúrne povedomie a vyjadrovanie

Najneskôr do konca roka 2018: zhodnotenie, výstup (publikácia/blog)