

count **me** in<sup>2</sup>



COUNT ME IN 2

Methodology Handbook

Editor: P. Eriksson, Elderberry AB

Authors: Anna Noe Bovin, Magdalena Brzezińska, Jacob Hicks,  
Isabel Nunes, David Powell, Matthew Smith, Monika Szakacs



---

## CONTENT /

---

<b>Preface</b>	<b>5</b>
<b>Introduction</b>	<b>7</b>
<b>Training Methodology</b>	<b>8</b>
<b>Pedagogical and educational Key Competences for persons with special needs</b>	<b>9</b>
<b>App Generator</b>	<b>11</b>
<b>Using the Apps in Practice</b>	<b>12</b>
How to Make Paper Puppets and How to Bind a Book	12
Paper Bag and Public Transport	16
How to Make a Chicken Bacon Sandwich and How to Work the Cash Register	18
Training for Everyday Living: WashApp and BreakfApp	20
<b>How the App generator can be used for training of young people from disadvantaged groups with learning difficulties</b>	<b>22</b>
<b>Zusammenfassung der Veröffentlichung in Deutsch</b>	<b>24</b>
Summary in German	24
<b>Resume på dansk</b>	<b>28</b>
Summary in Danish	28
<b>A teljes kiadvány rövidített magyar nyelvű változata</b>	<b>32</b>
Summary in Hungarian	32
<b>Streszczenie publikacji w języku polskim</b>	<b>36</b>
Summary in Polish	36
<b>Sammanfattning på svenska</b>	<b>40</b>
Summary in Swedish	40
<b>Partner info</b>	<b>44</b>

---

## PREFACE /

---

"I wrote this when the sky was still serene.  
When blossoming boughs beautified the earth.  
When mankind laboured like the humble ants,  
When spirit soared, and hands were hard at work,  
The thoughtful mind alive, the heart in hopes,  
When peace could dry her tired brow at last,  
Presenting that most glorious reward,  
The happiness of man, her noble aim.  
All nature celebrated, everything  
Benign or beautiful, came out to feast."

*Prologue* by Mihály Vörösmarty

Translated by Peter Zollmann



---

I would like to begin my recommendation of this publication, with the first lines of the poem *Prologue* by the great Hungarian poet Mihály Vörösmarty. I think that it shows what it takes to make people satisfied, namely hard work and human effort. The experience, that hard work will eventually produce the deserved fruits, is important for everyone and we cannot leave people with disabilities behind.

This is exactly what the partnership *Count me in Too!* (CMI2) is about: The aim is to develop a simple and freely downloadable application-creation tool for anyone involved in the training of people with disabilities. This application should help employees with learning and intellectual disabilities to work independently. Through its simple, task-oriented and customizable design it should have tremendous impact! The CMI2 partnership is of the opinion that no one should be excluded from education or employment and thus, the

products of the project represent an essential tool for all European Union countries.

I have personally known the Hungarian member organization of the CMI2 partnership for a long time. The Symbiosis Foundation in Miskolc in Northern Hungary has been working as a non-profit organization for people with learning disabilities and autism since 1999, where they provide day care, residential care, special transportation, employment, leisure and therapeutic activities for young people.

With their initiative and my personal support, involving state, ecclesiastical and civil partners we established The Equal Opportunities and Rehabilitation Employment Council in Miskolc on May 11, 2015. Since its foundation, it has been successfully supporting employment programs for people with disabilities. To my great pleasure their work is expanding as good practice: Recently professional forums in Győr

and Budapest have been held so that similar initiatives can be created in other cities.

I am very pleased and excited to present this publication to you. It not only includes descriptions of the educational methodologies proposed by the app-creation tool with associated eLearning modules and training curriculum created by the partners of the project, but also reports on the results of the project.

One of the main messages of the project and the publication itself, next to the practical use of the developed products, is that the everyday distribution of different forms of tools of information is essential. Applications that differ in their form of transfer of communication from the mainstream have to be more prominent to include disabled people.

I hope that this publication will have practical benefits and will spread the message, that the everyday life of disabled people can be made easier through modern technology

Let your hands fight, your heart hope and our world will celebrate.

Ádám Kósa

Member of the European Parliament

(Also, First Deaf Member of the European Parliament using sign language to communicate)

---

## INTRODUCTION /

*Elderberry AB, Sweden / Author: David Powell*

---

Count me In Tool! takes its starting point with the need to include people who are more specifically disadvantaged because of certain physical, social and individual learning disabilities. The present-day labour market in Europe calls for constant updating of knowledge and professional skills and the European Union states that lifelong learning is essential for everyone. It is therefore of great relevance to study and discuss the efforts made in improving the vocational education and training for people with special needs, such as people with autism, ADHD, Asperger's syndrome and learning disabilities.

CMI2 has developed several innovative products with the aim of integrating people with special needs into the workforce and aiding trainers of special needs in this task. An ultra-simple App creation tool enables managers, supervisors, mentors and job coaches to create simple 'task based Apps' that will empower workers and trainees with learning disabilities to work more independently.

Tasks such as: Ready to go to work - Simulation of Job Interview; Public Transport, Handicrafts - Making Paper Puppets, Professional skills - How to Work the Cash Register; Paper Bag; Book Binding; How to Make a Chicken Bacon Sandwich, Social competences - How to Greet Visitors/Customers, Everyday skills - How to Use a Washing Machine; Muscle Relaxation; Time for BreakApp are covered.

Each App is complimented by a quest-based eLearning aimed at helping trainers use the App or create their own (<http://www.cmi2elearning.eu>). By combining the newly designed App creation tool and eLearning with the already established VETPRO training courses (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>) the usability and accessibility of the Apps in many more EU countries will be increased.







## TRAINING METHODOLOGY /

Elderberry AB, Sweden / Author: David Powell /

This pedagogical framework for CMI2 is based upon the development of training programs for people with special needs at each partner institution and the established Count Me In training course for trainers of persons with special needs (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>). The framework is closely related to the possibility of offering ECVET (EU Vocational Education Training) credit to the professional training and a training curriculum is provided via the CMI2 website.

The training course material includes training methodologies for special needs through the cultural sector to be found in a “Good Practice Publication” created in the “Count Me In” project, which highlights associated pedagogies throughout Europe (<http://www.count-me-in.eu>).

The content for the Apps is supported closely with on-line eLearning material (<http://www.cmi2elearning.eu>). The material is “quest-based” and explains how to use the App and/or create your own App by following a standard flow where the trainer answers the following questions:

**Introduction** (What is this about?)

**Task** (What do you want the learners to do and why?)

**Process** (How do you want them to do it?)

**Evaluation** (How will they be evaluated?)

**Conclusion** (How did they do?)

The eLearning OER platform in all partner languages presents the possibility to add several more Apps and associated eLearning. The adapted training module developed within CMI2 - fits into a competences matrix built according to the EQF as a set of learning outcomes – in terms of knowledge, skills and competences/attitudes – that the trainees are expected to achieve by going through the CMI2 training. The framework is synchronised with ESQ in order to implement the EU framework at national level. Most EU countries have synchronised their national framework with EU directives; this should be standard.

## PEDAGOGICAL AND EDUCATIONAL KEY COMPETENCES FOR PERSONS WITH SPECIAL NEEDS /

BEST, Austria / Author: Isabel Nunes /

The role special needs schools are playing in today’s western societies is rapidly changing, as are our expectations for and with them. The total number of special needs schools is decreasing as time progresses and special needs professional are increasingly being integrated into the “regular” classroom. In 2009, in order to further practices of inclusion and integration, UNESCO issued policy guidelines on inclusiveness in education. The guidelines encouraged schools to become inclusive and to develop ways and means of teaching which turn differences and difficulties into assets so

that all may benefit. So, inclusive schools are now actively working to better people’s attitudes towards diversity and serve as a strong basis for a just, non-discriminatory society.

Many advances have been made in the training of special needs teachers regarding teaching and learning in recent times. The role and importance of special needs teachers and trainers is now recognised and is becoming increasingly broad. The increased availability of educational technology, both in quantity and quality, as well as online resources mean that



both teaching staffs and learners with learning disabilities or special needs have an incredible amount of learning and teaching materials at their disposal. Consequently, teachers need to increase their competences to evaluate, choose and deploy proper educational materials from an ever-widening range of sources.

Nowadays, teaching staff for special needs need to have the competence to constantly innovate, adapt and evolve. This includes having critical, evidence-based attitudes both inside and outside of the classroom, as well as being able to speak with students professionally, knowing how and what to inquire and properly responding to the outcomes. ETUCE describes qualified teachers as being “equipped with the ability to integrate knowledge”, “handle complexity”, and “adapt to the needs of individual learners as well as groups”. Teacher competences are built on “a concept of teaching as practice, in which

theory, practice and the ability to reflect critically on one’s own and others’ practice illuminate each other, rather than on a concept of teaching as the acquisition of technical skills” (ETUCE, 2008).

Since teaching children or adults cannot be considered as a singular task or set of tasks, but it also involves having values and/or making assumptions about the very nature of education, learning and society, the concept of teacher competences might resonate quite differently in various contexts and settings. Arguably, the range and complexity of competences needed in the 21st century for teaching special needs persons or groups is so high that any one individual is unlikely to have all of those at once, let alone have all of them developed to the same, hopefully, high degree. Therefore, besides focusing on educational technology, it is also vital to focus attention on those competences from a team perspective.

The teachers are developing their skills and are evolving in order to cover a broad range of qualifications and competences in order to meet with people with special needs and help them evolve from being mere passive receivers of information and knowledge into independent organisers of their own knowledge, at their own level, thereby turning themselves into even more active members of society.

The App Generator can be a tremendous help in raising teachers’ pedagogical and educational key competences needed in assisting special needs persons to change their way of thinking (creativity, critical thinking, decision-making, problem-solving, learning), enhance their social skills (communication, collaboration), give them tools for working (including information and communications technologies), give them skills around daily life and career and teach them about personal and social responsibility for success in working environments.



## APP GENERATOR /

eLearning Studios, UK / Author: Matthew Smith & Jacob Hicks /

The Count Me In Too App generator is an ultra-simple App-creation tool that will enable vocational training professionals, managers, supervisors, mentors and job coaches to create simple task-based training Apps that will empower workers and trainees with learning disabilities to work more independently.

**Who it’s for:** vocational training professionals, managers, supervisors, mentors and job coaches.

**What you can create:** task based Apps to walk the worker or trainee step-by-step through a series of instructions. Each step can include a video, image, text and audio. In addition to these each step can include up to 4 checkboxes to help the worker or trainee keep track of what they have completed. The Appearance of the App can be customised to change the colours as well as the font style.

**What skills you need to use the generator:** the App creation tool does not require advanced technical skills and has been designed to be as simple to use as possible. There is a handy tutorial inside the generator to introduce you to the features and guide you through creating your first App.

**How to get started:** you can register for free through the following link:

<https://www.cmi2.eu/en-gb/accounts/register/>

**Apps generated by the partners based upon the partners own practice**

CMI2 has started the ball rolling with eight partner specific Apps that will support trainees with learning disabilities to work their way through a specific task. These have been tested and used by each partner organisation.



---

## USING THE APPS IN PRACTICE /

### How to Make Paper Puppets and How to Bind a Book /

TEATR GRODZKI, Poland / Author: Magdalena Brzezińska /

---

The Grodzki Theatre (TEATR GRODZKI) created the Apps and associated eLearning: **How to make Paper Puppets** and **How to Bind a Book**. The Theatre was established in 1999 and is a non-profit organization located in southern Poland that provides a range of artistic and educational programs to combat social exclusion for people with disability. The general program contains, amongst other things, art workshops, drama, puppetry, storytelling, computer animation, as well as fine arts. The training programs concentrate on drama education and social economy. Apart from socially excluded groups, the beneficiaries of the CMI2 training material will be: instructors, teachers, therapists, artists, volunteers and employees of NGOs, who will be able to use the material in their professional practice.

The first App **How to Make Paper Puppets** was created in response to the fact that making paper puppets is a part of drama and puppetry workshops for groups of people with learning difficulties and others threatened with social exclusion. In this case, an instructor can use the App while teaching such workshops. The already created App and the App generator will have been integrated into vocational training during training sessions, since making a paper figure can empower the users by equipping them with advantageous motor skills, self-assurance or problem-solving techniques, etc., thus promoting their autonomy and increasing their chances for employment.

The instructional video (on YouTube) and the App have been integrated into the work of Grodzki Theatre and are already established as good practices, e.g. within the framework of EU projects. The Apps have been used in Theatre and Digital Storytelling for Teaching and Training Development (<http://artescommunity.eu/storytelling/>) or MEDART - Methods of Education for Disadvantaged Adults Rooted in Theatre (<http://www.divadlobezdomova.sk/divadlobezdomova/MEDART.html>).

The Apps were tested by twelve special education teachers from Rethymno, Crete, who participated in a theatre workshop in Krakow, Poland, - organized within the Erasmus+ KA1 project. The participants were encouraged to use the puppet-making materials in their programs for disabled students and expressed their interest in so doing. It is envisaged that they will embrace the available, simple and easy-to-follow App when creating similar programs showing the multiplicity of the material.

Grodzki Theatre has also used the App during the intercultural meeting of students of two educational institutions for adults, organized by the ZIARNO Ecological and Cultural Association, where educators from Poland, Denmark, Belgium, Nepal, Canada, Greenland, Ghana, Israel and Eritrea and Costa Rica participated. For the majority of people who were introduced to puppetry as an educational or therapeutic tool, it was a completely new method of work. Almost everyone pointed





to the significant potential of such activities, especially when used for combating and overcoming shyness, phobias or communication barriers, acquiring group work skills, expressing oneself, or developing motor skills. The participants also noticed the value of skills acquired by persons with various disabilities and learning difficulties in the context of their employment: paper puppets and other paper artefacts, they said, can be made while working with children, and also for sale. Here, the participants stressed the simplicity of the technique and the low cost of materials and how the training the App can help to facilitate the process.

The original target group for the App is 18+ trainees with various learning disabilities, but it can be adopted to suit the needs of any age group, including children and senior citizens. As a consequence of using it, the trainees learn how to make a paper puppet (which can be used as a theatrical prop, a toy, an adornment, etc.), and how to do it in a skilled

manner, with limited assistance. They will be able to use the App and practice the newly acquired skill, making their own artefacts or giving workshops in kindergartens, schools, etc. Using the App helps increase their IT skills and their self-confidence, leading to greater independence.

**The How to Bind a Book App** originated in response to the needs expressed by the Printing and Bookbinding Works, i.e. the occupational workshop that activates persons with various disabilities, which was created by the Bielsko Artistic Association Grodzki Theatre in 2004.

The Works, focused on activation and social rehabilitation of workers, offer a wide range of printing and bookbinding services for various institutions and for the general public.

The Printing and Bookbinding Works, which employ 40 people with various disabilities and learning difficulties and 16 staff members, aim to make a profit, to be productive, and to

help their employees in social rehabilitation. Making and binding books is one of the major tasks performed in the Works. Since this is also the task with which each employee of the Works begins their vocational activation, it is frequently taught, which justifies the creation of the App.

The original target group for the App is the 18+ employees of the Bookbinding and Printing Works, and the App is to help them make and bind a book in a skilled manner, with only limited assistance. When employees of the occupational workshop learn this craft and acquire niche skills, at the same time, their fine motor skills get improved and their autonomy increases. Hence, their self-confidence, independence and self-esteem grow.

The App also allows employees and trainees to repeat production processes and instructions over and again, which is often

a time-consuming task. For example, in an interview with Ms. Beata Moskała, the Product Manager of the Bookbinding and Printing Works, a CMI2 project member learned that the App can also greatly facilitate the tasks of an instructor in the Works. If a beneficiary has a smartphone with internet access, and they are using the App, the instructor can focus on providing greater assistance to the remaining 14 or 15 employees of the Works (depending on the shift), which means that the more employees use the App, the more efficient the instructor's job is.

With the help of the App, beneficiaries can even make and bind a book outside of the professional setting if they have appropriate materials, as certain substitutes (e.g. chipboard and acrylic sheets for a press, or a punch tool and a hammer for a paper driller, or a knife for a squaring shear) make it feasible.





## PAPER BAG AND PUBLIC TRANSPORT /

Symbiosis Foundation, Hungary / Author: Monika Szakacs /

Symbiosis is an NGO located in North-Hungary and founded in 1999. Its mission is to improve the quality of life of people with disabilities, special regard to people with intellectual disabilities and autism. First activities of the foundation were parents' club and puppet therapy but after a while it started permanent services like residential care or day care support. As well as providing social care, the foundation also employs people with special needs and now 70% of staff are from this group. In order to achieve success in employment it is essential to train, teach and mentor the target group and provide special personal assistance. The Paper Bag App is linked to institutional employment activity whilst the Public Transport App is related to skills development, so as to make a person with special needs ready for open labour market employment.

Making a **Paper Bag** is an activity of so called souvenir workshop, where people make three types of paper bags of different sizes and patterns. The App itself shows how to make the largest bag suitable for wine bottles. The story of paper bags goes back in time to 2012, when a special art program began in Symbiosis: autistic clients took part in real art program supervised by a contemporary artist (<https://www.youtube.com/watch?v=mJz2u8BNpG8>). The art program, besides its therapeutic results, had other effects on the individual, on clients as a community and on the organization as well. A few drawings were selected for commercial purpose and became a basis for silk scarfs or wine labels. Symbiosis combines art with the handicraft workshop and makes souvenir paper bags with people with disabilities. The target groups for the App are the 18+ employees of the handicraft workshop, the supervisors and occupational therapists. When employees of the occupational workshop learn this craft, they are able to calculate production,



prepare a high-quality design product and work precisely. The activities develop motoric and timing skills as well and have positive effect on their personality and IT skills. It is also very important that if something is changed in the production (e.g. new design, new tools) it can be easily modified in the e-learning tool and in the App. It has high importance when working with autistic clients.

The handicraft workshop employs 15 young people with intellectual disabilities and autism. They work on a regular basis as part-time employees (4-6 working hours). Employees have two supervisors and one occupational therapist who support their daily work and personal development. A Paper Bag is a product that can be sold quite easily. As it provides job, Symbiosis - decided to make a training material including a movie in 2015. The CMI2 project is an excellent opportunity to make the training available in smart tools which is much more effective and personalized than written printed materials.

**The Public Transport App** is a good example of how an App can be personalised with the App Generator. This App was created for Laszlo, a 45-year old client of Symbiosis Foundation who lives in one of the Symbiosis' residential homes and works in a restaurant in town. When we talk about employment we need to find the proper workplace for the individual and we have to prepare and train our clients so as to reach long-term employment.

Symbiosis Foundation provides supported living service for people with intellectual disability. It is a very important issue that residents can work out of a social service provider and they have a job in the open labour market. In most cases people with disabilities use special transport services instead of public transport to get to the workplace. This is expensive and time consuming and it does not help personal development and social inclusion. Some people cannot use public transport without help which is why a visual App can help a lot and travelling independently can become reality.

People with special needs have to get all help and information, including special trainings and tools so that they can travel alone. It is

important for the whole society as well: they are not invisible or hidden citizens and also it is an environmentally conscious way of travelling. The App was designed for a bus transport for a certain individual but we can transform it any time according to the needs of the client. The App develops communications and time management skills, orientation and self-confidence.

### Where can a social service provider use CMI2 products besides training?

- Personal development plan
- Daily routine
- Basic life skill training
- Individual task management
- Group work

### Why the App Generator?

- No need for special software and/or training to create a process description
- You can add personal content (photo, sound)
- You can easily refresh your Apps within a few seconds
- You can save up time and money
- Easy to use even for people with intellectual disabilities

## HOW TO MAKE A CHICKEN BACON SANDWICH AND HOW TO WORK THE CASH REGISTER /

GAIA Museum Outsider Art, Denmark / Author: Anna Noe Bovin /



GAIA created the Apps and associated eLearning: **How to Make a Chicken Bacon Sandwich and How to Work the Cash Register**. GAIA Museum Outsider Art is located in Randers, Denmark. It was founded in 2002 as a museum for outsider art with an international art collection. In 2012 the art school, GAIA Academy, was established as a sister organisation to GAIA Museum.

GAIA Museum is a unique museum in Denmark. The museum exhibits art created by people who live outside the realms of social normality and create their art outside the mainstream and established art world. GAIA Museum is also a cultural enterprise staffed by professionals and people with special needs. At present, there are 50 people with various degrees of disabilities employed in the museum's shop, cafe, creative workshop, framing workshop and in the day-to-day running of the gallery, working side by side with a professional staff of pedagogues, art teachers and skilled personnel.

GAIA Museum has a broad international network which includes Europe and beyond. The museum initiated and co-founded The European Outsider Art Association and runs the secretary of the organisation. Apart from the European projects, such as "COUNT ME IN TOO", GAIA Museum is currently participating in the European Capital of Culture and a new Nordic cooperation with art schools and art festivals in Finland, Sweden and Iceland.

As part of an educational program for young people with learning disabilities in Denmark, GAIA Museum has a 3-year long education in visual arts at the Art School GAIA Academy. The education is meant to give the students an opportunity to learn about various artistic disciplines and explore new ways of expressing themselves. GAIA Academy is also a studio for adult outsider artists and works as a daily activity centre. At present, there are 20 people with various degrees of disabilities working with art at GAIA Academy.

The first App, **How to make a Chicken Bacon Sandwich**, was created to help develop the mathematical skills and awareness of GAIA's employees with special needs. At the same time, the App supports the memory and work flow in GAIA's kitchen. The kitchen makes 150-200 pieces of Danish "Smørrebrød" and a number of sandwiches every day to an external customer and they make a hot dish and fresh salad bar to serve at the museum's café, Café GAIA Papaya. The potential of the App is thus very promising. You can for instance develop whole menus to assign to the App users. Also, there are great possibilities to make different cleaning tasks and quality control systems in the App generator, to further employ the project in the daily routine in running a professional café. Here the checkbox option is a very smart function.

Originally, before the first Count Me In project was created, GAIA Museum had a series of pictures on the wall in the kitchen, describing different work processes to the employees with special needs. This picture series formed a big part of the inspiration for the current COUNT ME IN TOO -project's way of addressing the development of VET and social inclusion.

The second App, **How to work the Cash Register**, is also directly linked to the everyday work at GAIA Museum. There are several positions in the house where you need to work the cash register: Café GAIA Papaya, GAIA Shop and GAIA VIA, which is a canteen at VIA University College in Randers serving food to pedagogues, nurses and relaxation therapists at a daily basis. The cash register App is, like the sandwich App, focused on developing and supporting the mathematical skills of the employee.

However, there is of course a much broader range of implicit learning in both Apps - how to interact with the customer being just one of them.

The two Apps are very different. In the sandwich App, still pictures are used to describe the sequence of the work process along with very precise measurement and ingredients. In the cash register App, video clips combined with very short texts presented in checkboxes are used. The cash register can be a very discerning work task, because there are numerous buttons and functions and it can be confusing. The video takes it down to earth and offers an easy step-by-step instruction. You can use it as an overview to get to know all work processes or you can pick just the clip you need for remembering a specific function, e.g. how to use a mobile phone to pay.

The value of social inclusion is evident at GAIA Museum. For over 14 years, the organisation has developed vocational education and training for people with disabilities in the framework of a cultural institution. By using a cultural institution as a frame, the museum not only promotes the rights of particular groups to be involved in and have access to artistic and cultural activities, it also enhances their opportunities to work in areas interacting with the general public. The App generator tool is very easy to use and a fun way of learning new tasks and enhancing or supporting existing work skills.

GAIA Museum has been in contact with a very broad range of organisations and companies in relation to this project, and the way the Apps and the App generator have been received is very promising not only for working with groups with special needs, but also for a variety of learning and supporting systems.



## TRAINING FOR EVERYDAY LIVING: WASHAPP AND BREAKFAPP /

Elderberry AB / Author: David Powell /

These two Apps grew out of a study visit that was made during the training course with special needs teachers in Randers in Denmark. Elderberry visited several organisations where people with learning difficulties were being prepared to live on their own terms and by their own means. This is of course a trend throughout Europe where it is recognised that many people who formerly would have become “institutionalised” in care homes can be independent if prepared and supported properly. Some people with special needs find it beneficial when learning a task to repeat it over and again.

Being able to do things on your own is self-empowering and the key to independent living. To give someone the tools to build skills and confidence is what most trainers really love about their jobs.

Elderberry therefore decided to try to create two Apps that would support people training for independent living and working with such seemingly simple tasks as washing your own clothes and making your own breakfast, hence WashAPP and Time for BreakfAPP. An eLearning has also been created, meant to compliment the training App. The eLearning is important as the range of clothes and the types of washing machines available is endless, as are the types of breakfast. This means that trainers need to be able to create personalised and specific training Apps for the people they are working with. The material shows how to build a training App for helping someone with special needs to wash his/her

clothes in a washing machine. *You start with an App that already has a few ready-made frames, and adapt it to your special needs. To build an App is easy – and fun!*

Washing instructions on clothes follow trading standard regulations and are common all over Europe. Therefore, trainees can use standard frames, already in the App. Washing machines, on the other hand, have no standard way of setting the temperature, length of program etc. Like people with special needs they are all unique. The App generator allows trainers to create a personalised App to give the best possible support when training someone preparing for independent living to wash their own clothes.

Making breakfast is something everyone probably does without thinking twice, or, indeed, at all. You have done it a million times before, and – hey, it’s too early to think! But if you do next time, you will realise there are a lot of things going on. The kettle is simmering, the bread is in the toaster, the hob is heating up and you are whisking eggs for your omelette. In total, there are four parallel processes taking place – and that is a lot. For many people with special needs, that amount of activity has to be broken down to single, discrete steps. And this is what trainers will do by creating a personalised BreakfApp.

By creating and testing the two Apps and writing the eLearning Elderberry realised that had begun to define a methodology. Trainers need to on an individualised level and this process can be used for many areas of everyday living:

1. Analyse the training needs and suitability of your trainee for independent living
2. Learn the basic instructions found on all items of clothing specifying the recommended washing temperatures and programs needed / similar with items of food etc
3. Identify the specific settings of the trainees own washing machine/oven/stove etc
4. Learn to create an individualised training App for training the trainees to wash their own clothes/make their own breakfast

To be able to do things on your own is self-empowering as well as the key to independent living. In the eLearning, trainers will learn how to create personalised and specific training Apps for the people they are working with. It is meant to compliment the training BreakfApp and **WashApp**. The trainers are supplying their learners with the tools to build skills and confidence.





## HOW THE APP GENERATOR CAN BE USED FOR TRAINING OF YOUNG PEOPLE FROM DISADVANTAGED GROUPS WITH LEARNING DIFFICULTIES /

BEST, Austria / Author: Isabel Nunes /



Not a day goes by that there is not an article about digitalisation in education and the advancement of educational technology. Especially, Apps are becoming more and more common in education. They offer the flexibility of viewing the learning content from mobile devices and are designed to be made available to learners within their work-flow. Apps can address a wide range of learning needs, preferences, interests and abilities. They require minimum educators' assistance, have multiple options to explore and can be embedded into daily learning and/or work-based routine. Apps encourage learners to be interactive and to find answers to problems.

According to the Division for Early Childhood of the Council for Exceptional Children (DEC), Apps have the potential to help young people with disabilities participate more easily in education programmes as well as obtain access to natural environment. DEC also states that the use of technology in education may improve student's quality of life (Stremmel, 2005). Apps can not only be used to improve instruction, they may also provide to assess personal development (Mulligan, 2003). Making Apps accessible to the learners on their devices encourages them to use it in the work-based environment, job and/or in training settings. Furthermore, it costs less to

establish and maintain providers that educate young people via Apps than to set up more complex learning systems specialised in different needs of learners.

For example, in Austria, production schools were founded by the public authorities as education programmes for young people under the age of 25 who have not completed compulsory successfully formal education, have dropped out of school or are not qualified to start a regular qualifying education. The experience of BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH in implementing production schools' programmes targeting youngsters with special learning needs has shown that this specific target group can benefit from the use of Apps in learning process.

Part of the mission of the production schools is to strengthen the personal development of disadvantaged youngsters and improve their chances in the labour market and the education system by training them on soft and vocational skills. As production schools or vocational schools in general are built on training, coaching and knowledge workshops, the App generator is an added value tool to be used. Especially since the number of special needs schools is more and more decreasing and the use of technology in training and working environment increasing, the relevance of using Apps is high. Therefore, VET initiatives like production schools need to change their traditional didactic approaches as well as their forms of training young people from disadvantaged groups and/or with learning difficulties. In this context, the App generator can be specifically used to:

- give young people the possibility to better develop basic life and work skills, including social skills, and therefore to be more prepared to enter the job market;
- respond to individual needs by offering tailored solutions;
- support the development of young adults into fully autonomous lifelong learners;
- change attitudes towards diversity and form the basis for a just, non-discriminatory society;

Furthermore, the Apps can be used as practice sessions or reinforcement of formal training through videos, scenarios and examples.

*Let us take a brief look at a concrete example from the production school at BEST: Learner A has difficulty maintaining attention, has limited receptive and expressive vocabulary and has fine hearing difficulties. Since colourful and interesting Apps may help Learner A to stay on tasks for longer periods of time as well as address his language hearing needs, the App generator makes sure that Learner A will get a handful of Apps that might work for him while he uses them. The App generator gives Learner A tools for working, daily life and career and teach him about personal and social responsibility for success in daily life and working environments.*

Einführung, Elderberry AB

Trainingsmethodik, Elderberry AB

Pädagogische und bildungsrelevante Schlüsselkompetenzen für Menschen mit speziellen Bedürfnissen, BEST

App Generator, ELS

Die Apps wurden basierend auf ihren eigenen Erfahrungen von den Partnern entwickelt

1. Nutzung der Apps in der Praxis, Puppen und Buchbinden, Teatr Grodzki
2. Papiertaschen und App für öffentlichen Transport, Symbiosis Foundation
3. Nutzung der Apps in der Praxis, Wie eine Kasse und wie ein Hühnchen/ Speck Sandwich hergestellt wird, GAIA
4. WaschApp und FrühstücksApp, Training für das tägliche Leben, Elderberry AB

Training junger Menschen aus benachteiligten Gruppen mit Lernschwierigkeiten für die Nutzung des App Generators, BEST

## Einführung

Count me in too! - Ich bin dabei! beginnt beim Bedarf Menschen, die aufgrund gewisser physischer Behinderungen und/oder sozialer oder individueller Lernschwierigkeiten besonders benachteiligt sind, einzubinden. Der heutige Arbeitsmarkt Europas fordert eine ständige Aktualisierung von Wissen und Fertigkeiten

und die Europäische Union erklärt, dass lebenslanges Lernen für alle essentiell ist. Es ist deshalb von großer Relevanz die Bemühungen zur Verbesserung der Berufsausbildung und Lehre für Menschen mit speziellen Bedürfnissen zu untersuchen und zu diskutieren, wie beispielsweise Menschen mit Autismus, ADHD, Asperger Syndrom und Lernschwierigkeiten.

Das Projekt CMI2 hat verschiedene innovative Produkte mit dem Ziel entwickelt Menschen mit speziellen Bedürfnissen im Arbeitsmarkt zu integrieren und TrainerInnen, die in diesem Bereich einen besonderen Bedarf haben, zu unterstützen. Ein sehr leichtes Tool, um Apps zu kreieren, befähigt Supervisor, MentorInnen und Jobcoaches eine einfache "aufgabenbasierte App" zu kreieren, die Arbeitskräfte und Trainees mit Lernschwierigkeiten dazu befähigen wird selbständiger arbeiten zu können. Aufgaben wie beispielsweise: Fertig um zur Arbeit zu gehen - smarte Körperpflege und Ankleiden, Grundlegende Rechtschreibkenntnisse, Grundlegende Mathematikkenntnisse, Handwerken- Herstellung einer Puppe, Soziale Kompetenzen, wie BesucherInnen/ KundInnen begrüßt werden, wird hier abgedeckt. Jede App wird durch aufgabenbasiertes eLearning ergänzt, dass darauf abzielt TrainerInnen dabei zu helfen die App zu nutzen oder ihre eigene zu kreieren <http://www.cmi2elearning.eu/> Durch die Kombination des neu designten App Kreierungstools und dem E-Learning mit dem bereits etablierten VETPRO Trainingskursen <http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in> wird die Nutzbarkeit und Zugänglichkeit der Apps in vielen weiteren EU Ländern erhöht.

Trainingsmethodik.

Elderberry AB, Schweden

Autor: David Powell

Das pädagogische Rahmenkonzept für CMI2 basiert auf der Entwicklung von Trainingsprogrammen für Menschen mit besonderen Bedürfnissen an jeder Partnerinstitution und etablierten Count Me In Trainingskursen für TrainerInnen, die Menschen mit besonderen Bedürfnissen unterrichten <http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in> . Das Rahmenkonzept steht in enger Verbindung mit der Möglichkeit ECVET (Leistungspunkte für das Berufsbildungstraining) für Berufstraining anzubieten. Desweiteren wird via der CMI2 Webseite ein Trainingscurriculum angeboten.

Pädagogische und bildungsrelevante Schlüsselkompetenzen für Menschen mit speziellen Bedürfnissen

BEST, Österreich

Autor: Isabel Nunes

Die Rolle der Sonderschulen ändert sich in den westlichen Gesellschaften ständig und schnell, genauso wie unsere Erwartungen an diese Art von Schulen. Die insgesamt Anzahl an Sonderschulen ist rückläufig und Fachkräfte von Sonderschulen werden verstärkt in "normalen" Schulen integriert. Im Jahr 2009, um Inklusion und Integration weiter zu üben, veröffentlichte die UNESCO politische Leitlinien über die Inklusion in der Bildung.

Die Richtlinien ermutigten Schulen inklusiv zu werden und Wege und Mittel des Lehrens zu entwickeln, die Unterschiede und Schwierigkeiten in Kapital umzuwandeln, damit alle davon profitieren können. Daher arbeiten inklusive Schulen heute aktiv daran die Einstellungen der Menschen in Bezug auf Diversität zu verändern, damit diese als starke Basis für eine nicht-diskriminierende Gesellschaft dienen kann.

App Generator

eLearning Studios, Großbritannien

Autor: Matthew Smith & Jacob Hicks

Der Count Me In Too App Generator ist ein sehr simples Tool, um Apps zu kreieren, dass Fachkräfte, ManagerInnen, Supervisor, MentorInnen und Jobcoachs befähigen wird einfache aufgabenbasierte Trainingsapps zu kreieren und die Arbeitskräfte und Trainees mit Lernschwierigkeiten dazu befähigen wird unabhängiger zu arbeiten.

**Für wen ist es:** Fachkräfte, ManagerInnen, Supervisor, MentorInnen und Jobcoachs

**Was können Sie kreieren:** aufgabenbasierte Apps, um Trainees Schritt für Schritt durch eine Reihe an Instruktionen zu leiten. Jeder Schritt kann ein Video, ein Bild, einen Text oder Audio beinhalten. Zusätzlich kann jeder Schritt bis zu 4 Checkboxes enthalten, die Arbeitskräften bzw. Trainees dabei helfen wird nachzuvollziehen wie viel sie bereits abgeschlossen haben. Das Aussehen der App kann

maßgeschneidert werden - die Farbe, sowie die Schriftart können angepasst werden.

**Welche Fähigkeiten brauchen Sie, um den Generator zu nutzen:** das App Kreierungstool erfordert keine fortgeschrittenen, technischen Fähigkeiten und wurde so einfach wie möglich gestaltet. Innerhalb des Tutorials finden Sie ein Tutorial, das Sie in die Eigenschaften der App einführt und Sie bei der Kreierung Ihrer ersten App anleitet.

**Wie können Sie beginnen:** Sie können sich unter folgendem Link kostenlos registrieren: <https://www.cmi2.eu/en-gb/accounts/register/>

**Die Apps wurden von den Partnern basierend auf deren Erfahrungen entwickelt** CMI2 hat den Ball mit acht spezifischen Apps ins Rollen gebracht, die von den Partnern entwickelt wurden und Trainees mit Lernschwierigkeiten dabei unterstützt spezifische Aufgaben zu lösen. Diese wurden von jeder Partnerorganisation getestet und genutzt.

Die App zur **Herstellung von Papierpuppen** wurde als Antwort darauf entworfen, dass die Herstellung von Papierpuppen ein Teil der Schauspielerei ist und Workshops für Menschen mit Lernschwierigkeiten die soziale Exklusion eindämmen. In diesem Fall können InstruktorInnen die App während des Unterrichts eines solchen Workshops nutzen. Die bereits kreierte App und der App Generator werden in Trainingssessions der Berufsbildung integriert werden, da die Herstellung von Papierfiguren die NutzerInnen mit erhöhten motorischen Fähigkeiten, Selbstsicherheit und Problemlösungstechniken, etc. ausstatten wird und somit Autonomie und erhöhte Beschäftigungsfähigkeiten steigern wird.

Die App zum **Buchbinden** wurde entworfen, da Druck- und Buchbindereien einen Bedarf

für z.B. Weiterbildungsworkshops, die Personen mit unterschiedlichen Einschränkungen aktiviert, ausdrückten. Solch ein Workshop wurde von dem Bielsko Artistic Association Grodzki Theater 2004 entwickelt.

Die Arbeit fokussierte sich auf die Aktivierung und soziale Rehabilitation von Arbeitskräften und bietet eine Vielzahl an Dienstleistungen im Druck- und Buchbindebereich für verschiedene Institutionen und für die Öffentlichkeit an.

Die **Papiertaschen** App ist eine Aktivität unseres sogenannten Souvenirworkshops, bei dem Menschen drei unterschiedliche Arten von Papiertaschen in unterschiedlichen Größen und Mustern herstellen. Die App selbst zeigt auf, wie die größte Papiertasche hergestellt wird, die für den Transport von Weinflaschen geeignet ist. Die Geschichte unserer Papiertaschen geht zurück in das Jahr 2012, als ein spezielles Kunstprogramm in einer Gemeinschaft initiiert wurde. Autistische KlientInnen nahmen dabei an einem realen Kunstprogramm teil, dass von einem kontemporären Künstler betreut wurde (<https://www.youtube.com/watch?v=mJz2u8BNpG8>). Das Kunstprogramm hatte, neben seinen therapeutischen Ergebnissen auch andere Effekte auf die Individuen - auf KlientInnen als Gemeinschaft und ebenfalls auf die Organisation. Einige Malereien wurden für kommerzielle Zwecke ausgewählt und wurden zur Basis für Seidenschals, Weinlabels, etc. Wir kombinierten bei Symbiosis Kunst- mit Handwerksworkshops und begannen Papiertaschen als Souvenirs mit Menschen mit Behinderungen herzustellen.

Die App für **öffentlichen Transport** ist ein gutes Beispiel dafür wie individualisiert eine App mit dem App Generator sein kann. Diese App wurde für Laszlo kreierte, ein 45-jähriger Klient der Symbiosis Foundation, der in einem

unserer Wohnheime wohnte und in einem Restaurant in der Stadt arbeitet. Wenn wir über Beschäftigung sprechen, müssen wir einen angemessenen Arbeitsplatz für das Individuum finden und wir müssen unsere KlientInnen darauf trainieren eine langfristige Beschäftigung zu finden.

Die App zur **Herstellung eines Hühnchen-Speck Sandwichs** wurde kreierte, um die mathematischen Fähigkeiten und das Bewusstsein der GAIA MitarbeiterInnen mit besonderen Bedürfnissen zu entwickeln. Gleichzeitig unterstützt die App das Gedächtnis und die Arbeitsprozesse in GAIA's Küche. Die Küche stellt pro Tag 150- 200 der dänischen "Smørrebrød" und eine Reihe an Sandwiches für externe KundInnen her. Sie stellen außerdem ein heißes Gericht her und bestücken eine Salatbar im Museumscafé, dem Café GAIA Papaya. Das Potential der App ist daher sehr vielversprechend. Sie können beispielsweise ganze Menüs entwickeln und diese App NutzerInnen zuordnen.

Die App zur **Bedienung einer Kasse**, steht ebenfalls in direkter Verbindung zur Arbeit im GAIA Museum. Es gibt verschiedene Positionen im Haus bei denen mit der Kasse gearbeitet werden muss; das Café GAIA Papaya, der GAIA Shop und GAIA VIA - die Kantine des VIA University College in Randers. Diese versorgt täglich PädagogInnen, Krankenschwestern und Pfleger, sowie EntspannungstherapeutInnen. Die App für die Bedienung der Kasse fokussiert sich, wie die Sandwich App, auf die Entwicklung und Unterstützung von mathematischen Fähigkeiten bei MitarbeiterInnen.

Training für das tägliche Leben: **WaschApp und FrühstücksApp** Diese Apps resultieren aus einem Studienbesuch, der während des Elderberrys Trainingskurs mit LehrerInnen in Randers in Dänemark durchgeführt wurde, die

Menschen mit besonderen Fähigkeiten unterrichten. Wir besuchten verschiedene Organisationen, wo Menschen mit Lernschwierigkeiten auf ein eigenständiges Leben vorbereitet werden. Dinge allein tun zu können befähigt Menschen und bildet den Schlüssel dafür eigenständig leben zu können. Menschen Tools in die Hand zu geben, um ihre Fähigkeiten und ihr Selbstvertrauen aufbauen zu können ist das, was die meisten TrainerInnen an ihrem Job am meisten lieben. Wir haben uns daher dazu entschieden zwei Apps zu kreieren, die Menschen beim Training für ein eigenständiges Leben unterstützen, wie erst einmal einfach erscheinende Aufgaben wie die eigene Kleidung zu waschen und das eigene Frühstück zuzubereiten: die WaschApp und die **FrühstücksApp**.

**Training junger Menschen aus benachteiligten Gruppen mit Lernschwierigkeiten für die Nutzung des App Generators.** Die Erfahrung des BEST Instituts für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH bei der Implementierung von Programmen für Produktionsschulen, die auf junge Menschen mit besonderen Bedürfnissen abzielten, haben gezeigt, dass diese spezifische Zielgruppe von der App Nutzung im Lernprozess profitieren kann. Teil der Mission von Produktionsschulen ist die Stärkung der persönlichen Entwicklung von benachteiligten Jugendlichen und ihre Chancen auf dem Arbeitsmarkt und im Bildungssystem zu verbessern, in dem ihre Soft Skills und beruflichen Fähigkeiten trainiert werden. Da Produktionsschulen oder Berufsschulen im Allgemeinen auf Trainings, Coaching und Wissensworkshops aufbauen bietet der App Generator einen Mehrwert. Besonders seitdem Sonderschulen immer weniger werden und die Nutzung von Technologie im Trainings- und Arbeitsumfeld steigt, ist die Relevanz der App-Nutzung steigend.



Indledning, Elderberry AB

Træningsmetode, Elderberry AB

Pædagogiske og uddannelsesmæssige nøglekompetencer til mennesker med særlige behov, BEST

App-generator, eLearning Studios

Apps genereret af parterne på grundlag af deres egen praksis:

1. Brug af apps i praksis, Fremstilling af papirdukker og Bogbinding, TEATR GRODZKI
2. Papirspose og Offentlig transport, brug af apps i praksis, Symbiosis Foundation
3. Brug af apps i praksis, Sådan betjener man kasseapparatet og Sådan laver man en sandwich med kylling og bacon, GAIA
4. WashApp og BreakfApp, Træning til dagliglivet, Elderberry AB

**Hvordan app-generatoren kan bruges til at træne unge mennesker fra grupper med særlige behov, BEST**

### Indledning

Projektet Count Me In Too tager udgangspunkt i behovet for at inkludere mennesker, som har specifikke problemer på grund af forskellige fysiske, sociale og individuelle indlæringsvanskeligheder. Vore dages europæiske arbejdsmarked kræver en konstant opdatering

af viden og professionelle færdigheder, og Den Europæiske Union mener, at livslang læring er nødvendig for alle. Det er derfor yderst relevant at studere og diskutere de tiltag, der bliver gjort for at forbedre erhvervsuddannelse og praktik for mennesker med særlige behov, f.eks. personer med autisme, Aspergers Syndrom og indlæringsvanskeligheder.

CMI2 har udviklet en række innovative produkter med det formål at integrere mennesker med særlige behov i arbejdsstyrken og hjælpe dem, der underviser disse mennesker, med opgaven. En ultrasimpel app-generator gør det muligt for virksomhedsledere, mentorer og jobcoaches at skabe enkle ”opgavebaserede apps”, der kan sætte medarbejdere og praktikanter med indlæringsvanskeligheder i stand til at arbejde mere selvstændigt. Opgaverne omfatter bl.a.: Klar til at gå på arbejde – *Simulering af jobinterview*; *Offentlig transport*, *Håndværk – Fremstilling af papirdukker*, *Professionelle færdigheder – Sådan bruger man kasseapparatet*; *Papirspose*; *Bogbinding*; *Sådan laver man en sandwich med kylling og bacon*, *Sociale kompetencer – Sådan hilser man på gæster/kunder*, *Hverdagsfærdigheder – Sådan bruger man en vaskemaskine*; *Muskelflapsning*, *BreakfApp (Tid til morgenmad)*. Hver app ledsages af et opgavebaseret eLearning-redskab, der skal hjælpe undervisere til at bruge appen eller skabe deres egen (<http://www.cmi2elearning.eu>). Gennem en kombination af den nye app-generator og eLearning med de allerede etablerede VET-PRO-træningskurser (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>) vil disse apps kunne blive brugbare og tilgængelige i mange flere EU-lande.

Træningsmetode

Elderberry AB, Sverige

Forfatter: David Powell

Denne pædagogiske ramme for CMI2 er baseret dels på udviklingen af et træningsprogram for mennesker med særlige behov og dels på det allerede etablerede Count Me In-træningskursus for personer med særlige behov (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>). Dette giver mulighed for at give træningen ECVET (EU Vocational Education Training)-godkendelse, og et træningsforløb kan stilles til rådighed via CMI2-hjemmesiden.

Pædagogiske og uddannelsesmæssige nøglekompetencer til mennesker med særlige behov

BEST, Østrig

Forfatter: Isabel Nunes

Specialskolernes rolle i de vestlige samfund ændrer sig hurtigt for tiden, og det samme gør vores forventninger til og med dem. Det samlede antal specialskoler falder gradvis, og speciallærerne bliver i højere og højere grad integreret i de ”normale” klasser. For at fremme inklusion og integration yderligere udsendte UNESCO i 2009 et sæt retningslinjer for inklusion i undervisningssystemet. Disse retningslinjer opfordrede skolerne til at blive inkluderende og til at udvikle måder og metoder i undervisningen, som gjorde forskellige og vanskeligheder til fordele, så alle kunne

få noget ud af det. På den måde arbejder de inkluderede skoler nu på at forbedre folks holdninger til forskellighed og danner en stærk basis for et retfærdigt, ikke diskriminerende samfund.

App-generator

eLearning Studios, Storbritannien

Forfatter: Matthew Smith & Jacob Hicks

App-generatoren fra Count Me In Too er et ultrasimpelt app-genereringsværktøj, som vil gøre det muligt for erhvervsskolelærere, virksomhedsledere, supervisorer, mentorer og jobcoaches at skabe enkle, opgavebaserede apps, som vil hjælpe medarbejdere og praktikanter med indlæringsvanskeligheder til at arbejde mere selvstændigt.

**Hvem er den beregnet til?** Erhvervsskolelærere, virksomhedsledere, supervisorer, mentorer og jobcoaches.

**Hvad kan man lave:** Opgavebaserede apps, som kan føre medarbejderen eller praktikannten gennem en række instruktioner trin for trin. Hvert trin kan omfatte en video, et billede, tekst og lyd. Desuden kan hvert trin indeholde op til fire checkboxe, der hjælper brugeren med at holde styr på, hvad de har gjort færdig. Man kan ændre appens udseende ved at skifte farve eller skrifttype.

**Hvilke færdigheder kræves der for at kunne bruge den?** App-generatoren kræver ikke nogen avancerede tekniske færdigheder og er lavet for at være så let at bruge som muligt.

Der er en praktisk vejledning indbygget i generatoren, som giver en introduktion til dens forskellige funktioner og hjælper brugeren i gang med at lave sin første app.

**Hvordan kommer man i gang?** Man kan registrere sig gratis via følgende link: <https://www.cmi2.eu/en-gb/accounts/register/>

### **Apps genereret af partnerne på grundlag af deres egen praksis**

CMI2 har sendt bolden i spil med otte partnerspecifikke apps, som kan hjælpe praktikanter med indlæringsvanskeligheder med at udføre en bestemt opgave. De har været afprøvet og anvendt af de respektive organisationer.

Appen **Fremstilling af papirdukker** udsprang af, at fremstilling af papirdukker er en del af teaterets drama- og dukketeaterværksteder for grupper af personer med indlæringsvanskeligheder og andre, der er truet af social eksklusion. I dette tilfælde kan en instruktør bruge appen, når han underviser på disse værksteder. Den allerede færdige app såvel som app-generatoren vil være blevet integreret i instruktørens uddannelse gennem træningskurser, fordi fremstillingen af papirfigurer kan styrke brugerne ved at give dem nyttige motoriske færdigheder, selvtillid, problemløsnings teknikker m.m., og på den måde styrke deres uafhængighed og forbedre deres jobmuligheder.

Appen **Bogbinding** opstod som opfyldelse af et behov udtrykt af Tryknings- og indbindingsværkstedet, et værksted til aktivering af personer med forskellige handicaps, som blev oprettet af Bielsko Artistic Association Grodzki Theatre i 2004.

Værkstedet fokuserer på aktivering og social rehabilitering af sine arbejdere og udfører en bred vifte af tryknings- og indbindingsopgaver for forskellige institutioner og for offentligheden.

Fremstilling af en **Papirpose** er en aktivitet i det såkaldte souvenirværksted, hvor der fremstilles tre forskellige typer poser i forskellig størrelse og mønster. Selve appen viser, hvordan man fremstiller den største størrelse, som passer til vinflasker. Historien om poserne går tilbage til 2012, hvor et særligt kunstprogram begyndte i Symbiosis: Autistiske klienter deltog i et rigtigt kunstprogram ledet af en samtidskunstner (<https://www.youtube.com/watch?v=mJz2u8BNpG8>). Ud over de terapeutiske resultater havde kunstprogrammet også andre effekter på de enkelte, på klientgruppen som helhed og på selve organisationen. Nogle få tegninger blev udvalgt til kommercielle formål og kom til at danne grundlag for silketørklæder eller vinetiketter. Symbiosis kombinerer kunsten med håndværket og fremstiller souvenirposer sammen med mennesker med et handicap.

Appen **Offentlig transport** er et godt eksempel på, hvordan en app kan tilpasses den enkelte person ved hjælp af app-generatoren. Appen blev lavet til Laszlo, en 45-årig klient hos Symbiosis Foundation, som bor i en af organisationens boliger og arbejder på en restaurant i byen. Når det drejer sig om beskæftigelse, skal vi finde den rigtige arbejdsplads til personen, og vi skal forberede og træne vores klienter, så de kan beholde jobbet i lang tid.

Appen **Sådan laver man en sandwich med kylling og bacon** blev lavet for at hjælpe med at forbedre matematiske færdigheder og op-

mærksomhed hos GAIAs ansatte med særlige behov. Samtidig støtter appen hukommelsen hos de ansatte og forbedrer workflowet i GAIAs køkken. Køkkenet fremstiller 150-200 stykker smørrebrød og et antal sandwich hver dag til en ekstern kunde foruden en varm ret og en frisk salatbar til at servere i museets café, Café GAIA Papaya. Appens potentiale er således meget lovende. Man kan f.eks. udvikle hele menuer til app-brugerne.

Appen **Sådan betjener man kasseapparatet** er også direkte knyttet til det daglige arbejde på GAIA Museum. Der er flere steder i huset, hvor man skal kunne betjene et kasseapparat: Café GAIA Papaya, GAIA-butikken og desuden GAIA VIA, som er en kantine på VIA University College i Randers, der laver mad til pædagoger, sygeplejersker og afspændingspædagoger hver dag. Kasseapparat-appen fokuserer ligesom sandwich-appen på at udvikle og understøtte brugerens matematiske færdigheder.

### **Træning til dagliglivet: WashApp og BreakApp (Tid til morgemad)**

Disse to apps er resultatet af et besøg i Randers under et kursus for lærere for mennesker med særlige behov. Elberberry besøgte flere organisationer, hvor mennesker med indlæringsvanskeligheder blev forberedt til at bo alene og klare sig selv. At kunne gøre ting selv giver styrke og er nøglen til at kunne leve et selvstændigt liv. At give en person mulighed for at opbygge færdigheder og selvtillid er det, som de fleste undervisere elsker allermost ved deres job.

Derfor besluttede Elberberry at prøve at udvikle to apps, som kunne støtte mennesker,

der øvede sig i at leve for sig selv og udføre sådanne tilsyneladende simple opgaver som at vaske sit eget tøj og lave sin egen morgenmad; det var oprindelsen til WashApp og BreakApp.

### **Hvordan app-generatoren kan bruges til at træne unge mennesker fra socialt ekskluderede samfundsgrupper med indlæringsvanskeligheder**

Erfaringerne fra BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH med at opbygge produktionsskolens uddannelsesforløb til unge med særlige indlæringsvanskeligheder har vist, at denne specifikke målgruppe har fordel af at bruge apps i indlæringsprocessen.

Et af produktionsskolernes formål er at styrke de udsatte unges personlige udvikling og forbedre deres chancer på arbejdsmarkedet og i uddannelsessystemet ved at træne dem i både "bløde" og faglige færdigheder. Eftersom produktionsskoler og erhvervsskoler generelt bygger på undervisning, vejledning og vidensværksteder, kan app-generatoren være et ekstra redskab. Især fordi antallet af specialskoler falder, og brugen af teknologi i undervisningen og på arbejdspladser stiger, er det meget relevant at anvende apps.

Bevezető, Elderberry AB

Képzési módszertan, Elderberry AB

Pedagógiai és oktatási kulcskompetenciák fogyatékkal élők számára, BEST

Alkalmazás-készítő eszköz, eLearning Studios

A partnerek által saját tapasztalatok alapján készített alkalmazások:

1. Az alkalmazások használata a gyakorlatban, Papír-báb készítés és Könyvkötés: TEATR GRODZKI
2. Papírtasak készítése és Tömegközlekedés: Szimbiózis Alapítvány
3. Gyakorlati alkalmazások: Pénztárgép használata, Csirkés-szendvics készítése: GAIA
4. Mosás és Reggeli készítés, Mindennapi életvitel: Elderberry AB

Hogyan használható az Alkalmazáskészítő eszköz a hátrányos helyzetű, tanulási problémákkal küzdő tanulók esetében?, BEST

## Bevezetés

A Count me In Too! célja hátrányos helyzetű csoportok bevonása: fizikai, társadalmi, vagy más értelemben véve hátrányos helyzetű, vagy értelmileg akadályozott személyek támogatása. Európában ma a munkaerő-piac elvárása az ismeretek és készségek folyamatos bővítése, Európai Unióban az élethosszig tartó tanulás alapvető fogalom mindenki szá-

mára. Ezen tényekből kiindulva elmondható, hogy a tanulás fontossága vitathatatlan, életbevágó, hogy a szakoktatásban, és más oktatási területeken is fejlesztéseket eszközöljünk a különleges igényű célcsoportok érdekében (pl. autizmussal élők, ADHD, Asperger szindróma, értelmileg akadályozott személyek)

A CMI2 több innovatív eszközt dolgozott ki azzal a céllal, hogy a fogyatékkal élőket is a munka világába integrálhassuk, melyhez első lépés az oktatás. A projektben kifejlesztett rendkívül egyszerű Alkalmazás-készítő eszköz lehetővé teszi a vezetőknek, mentoroknak, job coach-oknak, hogy egyszerű, munka-alapú alkalmazásokat készítsenek, ezáltal a fogyatékkal élők sokkal nagyobb önállóságot érhetnek el munkavégzés közben. Olyan feladatok megoldása lehetséges ezáltal, mint eljutni a munkahelyre, egy képzeletbeli állásinterjún részt venni, tömegközlekedéssel utazni, kézműves tevékenységeket végezni - papír-bábu készítés, szaktudást igénylő feladatokat ellátni –pénztárgép-kezelés, könyvkötés, papírtasak készítés, szendvics-készítése, társas kompetenciák fejlesztése - hogyan üdvözlünk másokat, mindennapi tevékenységek elvégzése-mosógép használata, izomlazító gyakorlatok, reggeli készítés.

Mindegyik alkalmazás kiegészül egy e-tanulási modullal, melynek célja, hogy az oktatókat segítse az adott alkalmazás használatában, vagy abban, hogy saját maguk készítsenek alkalmazásokat.

(<http://www.cmi2elearning.eu>).

Az újonnan kifejlesztett alkalmazáskészítő eszköz és az e-tanulási modul kombinációja,

kiegészítve a VETPRO tanfolyamokkal (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>) lehetővé teszi, hogy az EU tagállamokban minél többen elérjék és használják az alkalmazásokat.

Képzési módszertan

Elderberry AB, Svédország

Szerző: David Powell

A CMI2 képzési keretrendszer a partnereknek azon gyakorlatán alapszik, melynek során fogyatékosággal élők számára készítettek oktatási programokat, fejlesztették azokat egy rendszerbe. (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>). A **keretrendszer** szoros kapcsolatban van az ECVET kredit használatának lehetőségével, a szakemberek képzéshez szolgáló tananyag megtalálható a CMI2 honlapján.

Pedagógiai és oktatási kulcskompetenciák fogyatékkal élők számára

BEST, Ausztria

Szerző: Isabel Nunes

A nyugati társadalmakban nagyon gyorsan változik a speciális iskolák szerepe, változnak a velük szemben támasztott elvárások. Az idő előrehaladtával egyre inkább csökken a speciális iskolák száma, az itt tanító szakemberek pedig becsatornázódnak a „normál” oktatási intézményekbe. 2009-ben a folyamat továbbvitele érdekében az UNESCO irányelveket fogalmazott meg az inkluzív oktatásról. Ezek az irányelvek arra biztatják az iskolákat, hogy

váljanak inkluzív oktatási intézménnyé, és a nehézségekből próbáljanak meg előnyt kovácsolni. Ma már az inkluzív iskolákban nevelkedő diákok sokkal nyitottabbak embertársaik iránt, ezáltal megalapozva egy diszkrimináció-mentes társadalmat.

Alkalmazás-készítő eszköz

eLearning Studios, UK

Szerző: Matthew Smith & Jacob Hicks

A CMI2 alkalmazáskészítő eszköz segítségével rendkívül egyszerűen készíthetünk alkalmazásokat, mely szaktanárok, menedzserek, foglalkoztatást segítő és mentorok számára teszi lehetővé egyszerű feladatokon alapuló, betanító jellegű folyamatleírások készítését. Ezeknek az alkalmazásoknak a használata képessé teszi a tanulási nehézséggel küzdő vagy értelmileg akadályozott munkavállalókat az önállóbb munkavégzésre.

**Kinek szól?** Oktatóknak, vezetőknek, mentoroknak, foglalkoztatást segítő szakembereknek

**Mire használható?** Feladat-alapú alkalmazásokat készíthetünk, melynek segítségével lépésről lépésre haladva sajátítható el egy adott munkafolyamat. Mindegyik lépéshez csatolható film, kép, szöveg, hanganyag. Ezen felül mindegyik lépéshez tartozhat 4 jelölőnégyzet, melynek segítségével az oktató és a tanuló is láthatja, hogy mely lépéseket teljesítette sikeresen. Az alkalmazás megjelenítése személyre szabható, a színek és betűtípusok is változtathatók.



**Milyen tudásra van szükség az eszköz használatához?** Az alkalmazás-készítő eszköz nem igényel különösebb informatikai tudást, úgy került kialakításra, hogy használata a lehető legegyszerűbb legyen. Az eszközt egy beépített használati útmutatóval láttuk el, hogy minél könnyebb legyen az alkalmazások elkészítése.

**Hogyan kezdjük el?** Az alábbi linkre kattintva lehet regisztrálni a felületre, a regisztráció természetesen ingyenes:

<https://www.cmi2.eu/en-gb/accounts/register>

### **A partnerek által saját gyakorlatuk alapján készített alkalmazások**

A CMI2 projekt első szakaszában a partnerek nyolc alkalmazást készítettek értelmileg akadályozott tanulók aktív közreműködésével annak érdekében, hogy egy adott feladatot teljesítsenek. Ezeket az alkalmazásokat minden partner tesztelte, és azóta is használja.

A „**Hogyan készítsük Papírbabot**” alkalmazás elkészítését az a tény motiválta, hogy a papírbabok az értelmileg akadályozott személyek, vagy bármely más, társadalomból kirekesztett csoportok drámaterápiájának fontos elemei. Esetünkben az instruktor oktatásra használja az alkalmazást. Az alkalmazáskészítő eszköz, és maga az alkalmazás az oktatás részévé válik, miután a papírbabú elkészítése a felhasználókat magabiztosabbá teszi, fejleszti motoros készségüket, növeli önbizalmukat és problémamegoldó készségüket is. Mindezek együttes hatása az önállóság erősödése, és a foglalkoztatottság esélyének növelése.

A „**Könyvkötés**” alkalmazás válasza a Nyomdai és könyvkötő műhelyekben felmerült igényre, ilyen pl. a Bielsko Artistic Association Grodzki Theatre által 2004-ben létrehozott foglalkoztatási műhely, mely különböző fogyatékkal élő személyeknek ad munkát. A mű-

helyben folyó munka célja, hogy a fogyatékkal élők megőrizzék aktív státusukat, a társadalom értékes tagjai lehessenek, és eközben nyomdai és könyvkötészeti termékek és szolgáltatások széles skáláját kínálják intézményi és magánmegrendelőknek.

A **Papírtasak** készítés az úgynevezett ajándékkészítő műhely terméke, ahol három típusú papír ajándéktasak készül, különböző mintával. Az alkalmazás a legnagyobb méretű, úgynevezett borosüveg tasak készítését mutatja be. A papírtasak története 2012-be nyúlik vissza, amikor a Szimbiózis Alapítványnál egy speciális művészeti program vette kezdetét: az alapítvány értelmileg akadályozott és autizmussal élő lakói egy kortárs művész által vezetett művészterápián vettek részt (<https://www.youtube.com/watch?v=m-Jz2u8BNpG8>). A művészeti program hatással volt a résztvevőkre, a szűkebb közösségre és magára a szervezetre is. Néhány, a program ideje alatt született alkotás kiválasztásra került, és alapjául szolgált kereskedelmi célú termékek tervezéséhez is, mint például az alkalmazásban bemutatott papírtasak. A Szimbiózis Alapítvány összekötötte a művészterápiát az ajándékkészítő foglalkoztatási műhellyel, ahol maguk a fogyatékosokkal élő személyek mint munkavállalók készítik el az ajándéktasakat.

A **Tömegközlekedés** alkalmazás egy jó példa arra, hogyan készíthetünk személyre szabott alkalmazást a projektben kifejlesztett az alkalmazás-készítő eszköz segítségével. Ez az alkalmazás László, egy 45 éves értelmileg akadályozott személy számára került kialakításra, aki a Szimbiózis Alapítvány Habilitációs Központjában lakik, és a belvárosban dolgozik. Amikor foglalkoztatásról beszélünk, fontos, hogy az egyén igényeinek megfelelő munkát találjunk, és maximális felkészítsük jövőbeli munkavállalónkat annak érdekében, hogy az adott személy hosszú távon is megmaradjon a munka világában.

A **Csirkés-szendvics készítés** alkalmazás elkészítésének elsődleges célja az volt, hogy a GAIA fogyatékkal élő munkavállalóinak matematikai készségeit és öntudatosságukat fejlesszük. Ugyanakkor az alkalmazás segíti a GAIA konyhájában dolgozók munkafolyamatait, fejleszti memóriájukat. A konyhán naponta 150-200 dán szendvics, „Smørrebrød” készül, melyet a múzeum kávézójában, a Café GAIA Papaya-ban fogyaszthatnak el a vendégek. A kávézóban meleg étel és saláta is kapható. Az alkalmazás felhasználási lehetősége így meg lehetőséget szűkebb skálán mozog, hiszen egész menüsorok elkészítését is hozzárendelhetjük az adott felhasználóhoz.

A **Pénztárgép** alkalmazás a GAIA Múzeum napi szintű feladatainak ellátásához kapcsolódik. A Múzeumban több munkaterület is van, ahol szükséges a pénztárgép használata: a Café GAIA Papaya, a GAIA Shop és a GAIA VIA, ez utóbbi a VIA Egyetem Kollégiumának büféje Randersben, mely minden nap nyitva tart az egyetemi oktatók és vendégei számára. A pénztárgép alkalmazás, a csirkés-szendvics alkalmazáshoz hasonlóan elsősorban a munkavállalók matematikai készségeit fejleszti.

Napi életvitel támogatására példa: a **Mosás és Reggeli készítés** alkalmazás. Az ötletet az alkalmazások elkészítéséhez egy Randers-i (Dánia) gyógypedagógiai képzésben szervezett tanulmányút adta. Az Elderberry több szervezetet is meglátogatott, ahol értelmileg akadályozott személyeket készítettek fel szakemberek az önálló életvitelre. Az életpraktikus ismeretek, készségek fejlesztése növeli az egyén önállóságát, és az önálló életvitel egyik kulcskulcskulcsa is egyben. Az oktatók munkájának elismerése, és amiért leginkább szeretnek fogyatékkal élőkkel dolgozni, hogy egy másik ember kezébe adják az önálló élet kulcsát, és olyan készségeket alakítanak ki, mellyel megerősödik a szóban forgó személy egyénisége.

A fentiek alapján döntött úgy az Elderberry, hogy két olyan alkalmazást készít, melyek támogatják az önálló életviteli tréningeket, és olyan alapvető folyamatokról készítettek alkalmazást, mint a mosás, vagy a reggeli készítés.

### **Hogyan használjuk az Alkalmazáskészítő eszközt a tanulásban akadályozott, hátrányos helyzetű célcsoportok oktatásában?**

A BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH-nak a fogyatékkal élő diákok részvételével megvalósuló szakiskolai programokkal kapcsolatos tapasztalatait azt mutatják, hogy ennek a célcsoportnak számos előnnyel járhat az Alkalmazások készítése az oktatásban. A szakiskolák egyik fontos feladata a hátrányos helyzetű célcsoportok támogatása, olyan készségek fejlesztése, olyan szakmák oktatása, melynek segítségével a diákok munkavállalási esélyei nőnek. A szakiskolák alapja a tanórai oktatás, az egyéni fejlesztés, az Alkalmazás-készítő eszköz hozzáadott értéket képviselhet a képzésben. Használatát az is indokoltá teszi, hogy a speciális iskolák száma csökkenőben van, a technológiai eszközök használata viszont ezzel éppen ellentétes, növekvő tendenciát mutat az oktatásban.



Wstęp, Elderberry AB

Metodologia szkoleniowa, Elderberry AB

Pedagogiczne kompetencje kluczowe dla osób o szczególnych potrzebach, BEST

Generator aplikacji, eLearning Studios

Aplikacje stworzone przez partnerów w oparciu o własną praktykę

1. Wykorzystanie aplikacji w praktyce: Jak zrobić lalkę z papieru oraz Wykonanie książki, Teatr Grodzki
2. Wykorzystanie aplikacji w praktyce: Papierowa torba oraz Transport publiczny, Symbiosis
3. Wykorzystanie aplikacji w praktyce: Jak używać kasy fiskalnej oraz Jak zrobić kanapkę z kurczakiem i bekonem, GAIA
4. Jak używać pralki oraz Jak zrobić śniadanie - trening umiejętności potrzebnych w codziennym życiu, Elderberry AB

Jak generator aplikacji może być wykorzystany w szkoleniu młodych osób z grup defaworyzowanych, z problemami w uczeniu się, BEST

### Wstęp

Motywacją do stworzenia projektu *Weż i mnie pod uwagę* (Count Me In Too/CMI2) była potrzeba uwzględnienia i aktywnego włączenia do struktur społecznych osób znajdujących się w trudnej sytuacji życiowej ze względu na swoje fizyczne, społeczne lub indywidualne możli-

wości. Współczesny europejski rynek pracy wymaga ciągłej aktualizacji wiedzy i umiejętności zawodowych, a według Unii Europejskiej uczenie się przez całe życie jest niezbędne dla każdego. Stąd też ogromnie istotne stało się badanie i podejmowanie prób poprawy jakości szkoleń zawodowych oraz treningów dla osób o szczególnych potrzebach, takich jak osoby z autyzmem, ADHD, syndromem Aspergera i innymi trudnościami w uczeniu się.

CMI2 zbudował szereg innowacyjnych produktów mających na celu ułatwienie wejścia na rynek pracy osobom o szczególnych potrzebach edukacyjnych oraz wspomaganie trenerów szkolących takie osoby w ich zadaniach. Intuicyjny i bardzo łatwy w wykorzystaniu generator aplikacji na urządzenia mobilne umożliwia menedżerom, kierownikom, szkoleniowcom i trenerom pracy tworzenie prostych aplikacji instruktażowych koncentrujących się na danym zadaniu, które dają pracownikom i stażystom z niepełnosprawnościami większą niezależność w pracy. Aplikacje obejmują takie zadania jak: przygotowanie się do wyjścia do pracy – *Symulacja rozmowy kwalifikacyjnej*; *Transport publiczny*, komunikacja niewerbalna – *Jak zrobić lalkę z papieru*, umiejętności zawodowe – *Jak używać kasy fiskalnej*; *Papierowa torba*; *Wykonanie książki*; *Jak zrobić kanapkę z kurczakiem i bekonem*, kompetencje społeczne – *Jak się przywitać*, umiejętności przydatne w życiu codziennym – *Jak używać pralki*, *Progresywne techniki rozluźniania mięśni*, *Jak zrobić śniadanie*.

Każdej aplikacji towarzyszy moduł e-kształceniowy oparty o quest (nauczanie metodą poszukiwań), ułatwiający trenerowi wykorzystanie danej aplikacji lub stworzenie własnej

(<http://www.cmi2elearning.eu/>). Łącząc nowo zaprojektowane narzędzie do tworzenia aplikacji oraz materiały do e-kształcenia z istniejącymi już kursami dla instruktorów szkoleń zawodowych (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>) zwiększona zostanie użyteczność i dostępność aplikacji w wielu krajach Unii Europejskiej.

Metodologia szkoleniowa

Elderberry AB, Szwecja

Autor: David Powell

Metodologia CMI2 oparta jest na opracowanych w każdej instytucji partnerskiej programach szkoleniowych dla osób o szczególnych potrzebach oraz na stworzonym w ramach projektu „Weż mnie pod uwagę” kursie szkoleniowym dla trenerów pracujących z osobami z trudnościami w uczeniu się (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>). Jej struktura jest ściśle powiązana z możliwością zaoferowania punktów ECVET (kształcenia i szkolenia zawodowego), a program szkolenia jest udostępniony na stronie CMI2 ([www.cmi2.eu](http://www.cmi2.eu)).

Pedagogiczne kompetencje kluczowe dla osób o szczególnych potrzebach

BEST, Austria

Autor: Isabel Nunes

Rola, jaką grają szkoły specjalne we współczesnych społeczeństwach zachodnich, bardzo szybko się zmienia, tak jak i społeczne oczekiwania względem takich szkół. Łączna

liczba szkół specjalnych zmniejsza się z czasem, a osoby o szczególnych potrzebach są coraz częściej włączane do „normalnej” klasy. W roku 2009, aby promować praktyki asymilacji i integracji, UNESCO opublikowało wytyczne dotyczące integracyjności w edukacji. Wytyczne zachęcały szkoły, by stawały się one integracyjne i rozwijały sposoby i metody nauczania, które przekuwałyby różnice i trudności w atuty, tak, by każdy mógł osiągnąć korzyści. Szkoły integracyjne aktywnie pracują więc teraz nad poprawą nastawienia ludzi do różnorodności i stanowią silną podstawę dla sprawiedliwego, niedyskryminującego społeczeństwa.

Generator aplikacji

eLearning Studios, Wielka Brytania

Autorzy: Matthew Smith & Jacob Hicks

Generator aplikacji projektu „Weż i mnie pod uwagę” jest niezwykle prostym w obsłudze narzędziem do tworzenia aplikacji, które umożliwia pracownikom sektora szkoleń zawodowych, menedżerom, kierownikom, trenerom pracy i szkoleniowcom tworzenie prostych aplikacji instruktażowych dających pracownikom i stażystom z trudnościami w uczeniu się większą niezależność w pracy.

**Dla kogo jest przeznaczony:** pracownicy sektora szkoleń zawodowych, menedżerowie, kierownicy, trenerzy pracy i szkoleniowcy.

**Co można stworzyć:** aplikacje instruktażowe koncentrujące się na danym zadaniu i prowadzące pracownika lub stażystę krok po kroku przez serię instrukcji. Każdy krok może zawie-

rać materiał wideo, zdjęcie lub rysunek, tekst i plik dźwiękowy. Dodatkowo każdy krok może zawierać do czterech pól wyboru, pomagających pracownikowi lub stażystce zorientować się, jakie zadania już wykonał. Wygląd aplikacji można spersonalizować: zmienić kolory oraz styl czcionki.

**Jakie umiejętności trzeba posiadać, by używać generatora:** narzędzie do tworzenia aplikacji nie wymaga zaawansowanych umiejętności technicznych i zostało zaprojektowane tak, by było jak najprostsze w użytkowaniu. Wewnątrz generatora znajduje się wygodny samouczek, zapoznający użytkownika z jego funkcjami i pomagający mu stworzyć pierwszą aplikację.

**Jak zacząć:** można się bezpłatnie zarejestrować pod następującym adresem: <https://www.cmi2.eu/en-gb/accounts/register/>

#### **Aplikacje stworzone przez partnerów w oparciu o ich własną praktykę**

Projekt CMI2 rozpoczął się od ośmiu aplikacji dostosowanych do szczególnych potrzeb każdego z partnerów, które wspierają osoby z problemami w uczeniu się w wykonywaniu konkretnych zadań. Zostały one przetestowane i wykorzystane przez każdą z organizacji partnerskich.

**Aplikacja „Jak zrobić lalkę z papieru”** została stworzona w odpowiedzi na fakt, iż wykonywanie papierowych lalek wchodzi w skład warsztatów teatralnych i lalkarskich dla grup osób z problemami w uczeniu się i innych, zagrożonych wykluczeniem społecznym.

W tym przypadku instruktor może wykorzystać aplikację prowadząc tego typu warsztaty. Aplikacja i generator aplikacji zostaną zintegrowane z kształceniem zawodowym podczas sesji szkoleniowych, jako że wykonując lalkę z papieru, uczestnicy warsztatów mogą nabyć pożądane umiejętności manualne, pewność

siebie, techniki radzenia sobie z problemami, itp., co daje im większą autonomię i zwiększa szansę ich zatrudnienia.

**Aplikacja „Wykonanie książki”** powstała w odpowiedzi na potrzeby Zakładu Introligatorsko-Drukarskiego, czyli Zakładu Aktywności Zawodowej, który aktywizuje osoby z różnorodnymi niepełnosprawnościami, a który został utworzony przez Bielskie Stowarzyszenie Artystyczne Teatr Grodzki w roku 2004. Zakład, koncentrujący się na aktywizacji i społecznej rehabilitacji pracowników, oferuje szeroki zakres usług drukarskich i introligatorskich dla różnych instytucji i klientów prywatnych.

Wykonywanie **papierowej torby** jest zadaniem realizowanym w sklepie z pamiątkami na terenie Fundacji, gdzie robi się trzy typy papierowych toreb w różnych rozmiarach i o różnych wzorach. Aplikacja ukazuje, jak wykonać największą torbę, przeznaczoną do butelek z winem. Historia papierowych toreb w Symbiosis sięga roku 2012, kiedy osoby z autyzmem wzięły udział w programie warsztatowym pod kierunkiem współczesnego artysty (<https://www.youtube.com/watch?v=mJ-z2u8BNpG8>). Program, poza działaniem terapeutycznym, miał też społeczne skutki dla osób z autyzmem, a także dla samej organizacji. Wybrano kilka rysunków dla celów komercyjnych, i wykorzystano je w produkcji jedwabnych szalików czy etykiet do wina. Symbiosis od tego czasu połączyła sztukę z warsztatami rękodzieła i rozpoczęła komercyjne wykonywanie papierowych toreb z osobami z niepełnosprawnością.

**Aplikacja „Transport publiczny”** jest przykładem spersonalizowania aplikacji przy użyciu generatora. Aplikacja ta została stworzona dla Laszlo, 45-letniego klienta Fundacji Symbiosis, mieszkającego w jednym z domów opieki prowadzonych przez Symbiosis i pracującego w restauracji w mieście. Aplikacja ta wspiera go w drodze do pracy autobusem publicznym.

**Aplikacja „Jak zrobić kanapkę z kurczakiem i bekonem”** została stworzona, aby pomóc pracownikom GAIA o szczególnych potrzebach w rozwijaniu umiejętności matematycznych i uważności. Jednocześnie aplikacja wspomaga pamięć i usprawnia wydajność pracy w kuchni GAIA. Kuchnia przygotowuje codziennie 150-200 sztuk duńskiego “Smørrebrød” i pewną ilość kanapek dla klienta zewnętrznego oraz ciepłe posiłki i świeże sałatki do muzealnej kawiarni, Cafe GAIA Papaya. Potencjał aplikacji jest bardzo obiecujący. Przy pomocy generatora można na przykład opracować całe menu i przypisać je użytkownikom aplikacji.

**Aplikacja „Jak używać kasy fiskalnej”** jest bezpośrednio związana z codzienną pracą w GAIA Museum. W zakładzie jest szereg stanowisk, gdzie trzeba obsługiwać się kasą fiskalną: Café GAIA Papaya, GAIA Shop and GAIA VIA, która jest stołówką w college’u VIA University College w Randers, obsługującą codziennie pedagogów, pielęgniarki i pielęgniarki i terapeutów zajęciowych. Aplikacja obsługi kasy fiskalnej, tak jak aplikacja wykonania kanapki, koncentruje się na rozwijaniu i wspomaganiu matematycznych umiejętności pracownika.

**Trening umiejętności potrzebnych w codziennym życiu: Jak używać pralki oraz Jak zrobić śniadanie** - obie te aplikacje powstały pod wpływem wizyty studyjnej odbytej w czasie kursu szkoleniowego dla nauczycieli osób o szczególnych potrzebach w Randers w Danii. Elderberry odwiedziło szereg organizacji, w których osoby z trudnościami w uczeniu się były przygotowywane do życia na własny rachunek. Umiejętność samodzielnego wykonywania zadań dodaje pewności siebie i jest kluczem do niezależnego życia. Tym, co większość trenerów najbardziej lubi w swojej pracy, jest wyposażanie podopiecznych w narzędzia umożliwiające im nabywanie umiejętności i zaufania do samego siebie. Dlatego też Elderberry zdecydowało się stworzyć dwie

aplikacje, które wspierają szkolenia przygotowujące do samodzielnego życia i pracy za pomocą takich pozornie prostych zadań jak pranie ubrań czy robienie sobie śniadania. Tak powstały aplikacje: „Jak używać pralki” oraz „Jak zrobić śniadanie”.

#### **Jak generator aplikacji może być wykorzystany w szkoleniu młodych ludzi z grup defaworyzowanych, z problemami w uczeniu się**

Doświadczenie BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH we wprowadzaniu programów szkół produkcyjnych dla młodzieży o szczególnych potrzebach edukacyjnych pokazało, że ta konkretna grupa docelowa może odnieść korzyści z wykorzystania aplikacji w procesie nauczania.

Częścią misji szkół produkcyjnych jest wspieranie rozwoju osobistego młodzieży defaworyzowanej i zwiększanie jej szans na rynku pracy oraz w systemie edukacyjnym poprzez kształcenie jej w zakresie umiejętności miękkich i zawodowych. Ponieważ szkoły produkcyjne, czy ogólnie szkoły zawodowe, bazują na szkoleniu, coachingu i warsztatach, generator aplikacji jest narzędziem o wartości dodanej, które można wykorzystać. Szczególnie z tego powodu, że ilość szkół specjalnych maleje, a wykorzystanie technologii w szkoleniach i w środowisku zawodowym rośnie, przydatność aplikacji jest duża.



## SAMMANFATTNING PÅ SVENSKA /

Summary in Swedish /

Inledning, Elderberry AB

Utbildningsmetodik, Elderberry AB

Pedagogiska nyckelkompetenser för att arbeta med elever med särskilda behov, BEST

Appskaparen, ELS

Appar skapade utifrån projektpartnerernas egna behov

1. Använda appar i praktiken; Att göra dockor i papper och Hur man binder en bok, Teatr Grodzki
2. Hur man gör en papperspåse och Kollektivtrafik-apparna, Symbiosis Foundation
3. Använda appar i praktiken; Att använda kassaapparaten och Hur man gör en kycklingsmörgås, GAIA
4. Utbildning för vardagen - Så tvättar du dina kläder i en tvättmaskin och Frukostfixarappen, Elderberry AB

**Hur appskaparen underlättar utbildning av unga människor från missgynnade grupper med inlärningssvårigheter, BEST**

Inledning

Elderberry AB, Sverige

Författare: David Powell

Count me In Too! tar sin utgångspunkt i be-

hovet av att inkludera de människor som specifikt missgynnas på grund av vissa fysiska, sociala och individuella inlärningssvårigheter. Dagens arbetsmarknad kräver ständig kompetensutveckling och Europeiska unionen har fastslagit nödvändigheten av ett livslångt lärande. Det är därför viktigt att studera och diskutera de insatser som gjorts för att förbättra yrkesutbildningen för personer med särskilda behov, exempelvis personer med autism, ADHD, Aspergers syndrom och inlärningssvårigheter.

CMI2 har utvecklat flera nya produkter i syfte att integrera personer med särskilda behov i arbetslivet och hjälpa lärare och handledare som arbetar med personer med särskilda behov med detta. Ett enkelt verktyg för att skapa appar gör det möjligt för chefer, arbetsledare, mentorer och jobbcoacher att skapa enkla uppgiftsbaserade appar, vilket ger anställda och praktikanter med inlärningssvårigheter möjlighet att arbeta mer självständigt.

Enskilda uppgifter som exempelvis; Redo att gå till jobbet - hygien och klädsel, Grundläggande skrivspråk, Grundläggande matematik, Att göra dockor i papper, Social kompetens och Hur man bemöter kunder finns med bland apparna.

Till varje app finns en questbaserad eLearning, avsedd för de lärare eller handledare som introducerar appen eller som vill skapa sin egen app (<http://www.cmi2elearning.eu>). Genom att kombinera den framtagna appskaparen och det tillhörande eLärande-materialet med de redan etablerade Count me in-kurserna, vilka vänder sig till yrkesverksamma inom undervisning av personer med särskilda

behov (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>), kommer vi att öka användningen och spridningen av apparna i många fler EU-länder.

Utbildningsmetodik

Elderberry AB, Sverige

Författare: David Powell

Det pedagogiska ramverket för CMI2 bygger på varje partnerinstitutionens utvecklingsarbete av utbildningsprogram för personer med särskilda behov och den redan väl etablerade Count Me In-fortbildningen för personer som arbetar med undervisning av personer med särskilda behov (<http://www.eucourses.eu/en/courses-available/count-me-in>). Ramverket är anpassat till att erbjuda ackumulering av läranderesultat för yrkesutbildning enligt ECVET (European Accumulation and Transfer Credit System for Vocational Education and Training). En utbildningsplan tillhandahålls via CMI2s webbplats.

Pedagogiska nyckelkompetenser för personer som arbetar med personer med särskilda behov

BEST, Österrike

Författare: Isabell Nunes

Särskolans roll i dagens samhälle förändras snabbt, precis som våra förväntningar på den. Det totala antalet särskolor sjunker i takt med att denna undervisningsform allt oftare integreras i vanlig undervisning. 2009 utfärdade Unesco politiska riktlinjer i syfte att underlätta

och öka integrering i utbildningen. Riktlinjerna uppmuntrade skolor till att vara mer inkluderande och att utveckla metoder så att svårigheter i stället ses som tillgångar – något som kan komma alla till godo. Skolor som arbetar med att integrera personer med särskilda behov arbetar aktivt för att förändra människors attityd till mångfald och fungerar som grund för ett mer rättvist och icke-diskriminerande samhälle.

Appskaparen

eLearning Studios, UK

Författare: Matthew Smith & Jacob Hicks

Count Me In Toos Appskapare är ett väldigt enkelt verktyg för att skapa appar. Detta gör det möjligt för personer som arbetar med yrkesutbildning, chefer, arbetsledare, mentorer och jobbcoacher att skapa enkla, uppgiftsbaserade appar. Apparna ger anställda och praktikanter med inlärningssvårigheter möjlighet att arbeta mer självständigt.

**Vem är Appskaparen för:** personer som arbetar med yrkesutbildning, chefer, arbetsledare, mentorer och jobbcoacher.

**Vad du kan skapa:** uppgiftsbaserade appar vilka leder den anställde eller praktikanten steg-för-steg genom en uppgift. Varje steg kan innehålla en video, bild, text och ljud. Varje steg kan dessutom innehålla upp till fyra kryssrutor för att hjälpa till att hålla reda på vad som har slutförts. Utseendet på appen kan anpassas genom att ändra färger och teckensnitt.

**Varken kompetens du behöver för att använda appskaparen:** Appskaparen kräver inga avancerade tekniska kunskaper och har utformats för att vara så enkel som möjligt att använda. Det finns en praktisk handledning i Appskaparen som leder dig genom skapandet av din första app.

Du kommer igång genom registrera dig gratis via följande länk: <https://www.cmi2.eu/sv/accounts/register/>

### Appar skapade från partnernas faktiska behov

CMI2 har redan börjat använda Appskaparen. Partnerna har tagit fram åtta specifika appar för att stödja anställda och praktikanter med inlärningsvärigheter att ta sig igenom en specifik uppgift. Dessa har testats och används av varje partnerorganisation.

**Att göra dockor i papper-appen** skapades då tillverkningen av dockor är en del av de drama- och dockteaterverkstäder där personer med inlärningsvärigheter och personer som hotas av social utslagning arbetar. I det här fallet kan handledaren använda appen samtidigt som hen undervisar i sådana verkstäder. Appen har redan integrerats i yrkesutbildningen, eftersom tillverkning av en pappersdocka kan ge användarna ökad finmotorik, självsäkerhet och problemlösningsförmåga. Detta kan öka deras självständighet och i slutändan deras chanser till anställning.

**Hur man binder en bok-appen** skapades för de behov som uttrycktes av den tryckeri- och bokbinderiverkstad som öppnades av Bielskos konstnärliga förening och Grodzkiteatern 2004.

Verkstäderna fokuserar på aktivering och social rehabilitering av arbetstagare och erbjuder ett brett utbud av tryckeri- och bokbinderitjänster för olika institutioner och allmänheten.

**Hur man gör en papperspåse-appen** är en aktivitet i en "souvenirworkshop" där tre typer

av papperspåsar i olika storlekar och mönster tillverkas. Appen visar hur man gör den största påsen, anpassad för vinflaskor. Tillverkningen av papperspåsar började 2012 när ett speciellt konstprogram startade på Symbiosis där personer med autism deltog under handledning av en yrkesverksam konstnär (<https://www.youtube.com/watch?v=mJz2u8BNpG8>). Konstprogrammet hade förutom terapeutiska resultat även andra effekter på individ-, kund och organisationsnivå. Några verk valdes ut för att användas för kommersiellt bruk och används på exempelvis scarfar och vinetiketter.

**Kollektivtrafik-appen** är ett bra exempel på hur individualiserad en app kan skapas. Den skapades för 45-åriga Laszlo, en boende hos Symbiosis, som arbetar på en restaurang i stan. När det gäller sysselsättning måste rätt arbetsplats för individen hittas och vi måste förbereda våra brukare för att kunna få långsiktig sysselsättning.

**Hur man gör en kycklingsmörgås-appen** skapades för att hjälpa till att utveckla matematiska färdigheter och medvetenhet hos GAIA:s anställda med särskilda behov. Samtidigt hjälper appen minnet och arbetsprocessen i GAIA:s kök. Köket gör 150–200 stycken danska "smörrebröd" och ett antal andra smörgåsar varje dag till en extern kund samtidigt som de gör varma rätter och en salladsbar för museicaféet - Café GAIA Papaya. Användningsområdet av appen är därför mycket stort. Exempelvis kan hela menyer utvecklas och tilldelas appanvändare.

**Att använda kassaapparaten-appen** är också direkt kopplat till det dagliga arbetet på GAIA Museum. Det finns flera platser i huset, där kassaarbete ingår; Café GAIA Papaya, GAIA-butiken och GAIA VIA - en lunchrestaurang på VIA University College i Randers. Appen är, liksom smörgåsappen, fokuserad på att utveckla och stödja matematiska färdigheter hos den anställde.

**Så tvättar du dina kläder i en tvättmaskin och Frukostfixarappen växte** fram ur ett studiebesök som gjordes under vår fortbildning för lärare som arbetar med personer med särskilda behov i Randers i Danmark. Vi besökte flera organisationer där människor med inlärningsvärigheter förbereddes för att leva självständigt på sina egna villkor. Att kunna göra saker på egen hand ökar självförtroendet och är en av nycklarna till ett självständigt liv. Att ge någon verktyg för att bygga kompetens och självförtroende är vad de flesta utbildare verkligen älskar med sina jobb. Därför skapades två appar för att stödja människor i till synes enkla uppgifter så att de kan leva ett självständigt liv.

### Hur appskaparen underlättar utbildning av unga människor från missgynnade grupper med inlärningsvärigheter

Erfarenheterna från BEST - Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining

GmbH, visar att användandet av appar vid yrkesförberedande utbildning (Produktionsschule) för ungdomar med särskilda behov kan öka deras möjligheter att lyckas.

En del av uppdraget för de så kallade produktionsskolorna i Österrike är att stärka missgynnade ungdomars personliga utveckling och förbättra deras chanser på arbetsmarknaden och i utbildningssystemet. Detta görs genom att utbilda dem både i mjuka- och yrkeskunskaper. Eftersom produktionsskolor i allmänhet bygger på utbildning, handledning och praktik är appskaparen ett mervärdesverktyg som ska användas. Speciellt eftersom antalet särskolor minskar och användning av teknik inom både utbildning och arbete ökar.





### Teatr Grodzki (Lead Partner)

Teatr Grodzki established by artists, pedagogues, culture promoters and entrepreneurs has engaged in supporting children, teenagers, adults and the elderly from the socially excluded groups. Teatr Grodzki is the only non-profit organization in the region of southern Poland with such a complex and wide artistic and educational program to combat social exclusion.

[www.teatrgrodzki.pl](http://www.teatrgrodzki.pl)



### e-Learning Studios

We provide the learning technology solutions our clients need for modern workplace learning - in whatever combination, and on whatever scale they, and their learners require. Our bespoke creations are founded in instructional design pedagogies, design theories, and an understanding of human-computer interactions. It is of utmost importance to us that learning technology is an aide, and not a barrier to the learners, and we are passionate about harnessing the best of technology for learning.

[www.e-learningstudios.com](http://www.e-learningstudios.com)



### Elderberry AB

Elderberry AB undertakes curriculum development and strategic studies, authoring, testing, editing and publishing within school, youth, adult, teacher and VET education, often with socio-cultural and urban implications. The company is experienced with traditional methods for educational material as with eLearning and eCulture.

[www.elderberry.nu](http://www.elderberry.nu)

### GAIA Museum Outsider Art



GAIA Museum is a museum for outsider art. As a cultural organisation GAIA Museum's primary objective is to provide cultural experiences, knowledge and education for the general public. The museum has 3 to 4 special exhibitions a year and a permanent collection that show the broadness of art by national and international artists with learning disabilities and mental health problems. GAIA is also secretariat of the European Outsider Art Association.

[www.gaiamuseum.dk](http://www.gaiamuseum.dk)

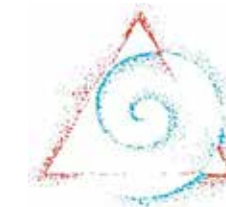
### BEST



BEST Institut für berufsbezogene Weiterbildung und Personaltraining GmbH was founded in 1990 as an independent Austrian organisation for providing continuous training, vocational qualification and career services. Its main activities comprise the development of innovative training programmes for young (+16) individuals and adults, many of them disadvantaged and with migration background, on continuous and vocational training, counselling & coaching and activation for job seekers and employees.

[www.best.at](http://www.best.at)

### Symbiosis



Symbiosis Foundation is a non-profit service provider organization in the field of disability. It works for people with intellectual disabilities and autism. From 1999 it runs the following services: day-care support, living centres, special transport, employment, free-time activities, and therapies. Symbiosis Foundation operates in North-Hungary in four seats and gives jobs for almost 200 employees. Through different services the foundation has more than 300 clients in the whole country.

[www.szimbiosis.net](http://www.szimbiosis.net)



This publication is a result of the Erasmus plus project Count Me In Tool  
No: 2015-1-PL01-KA202-016439

The text and images of the publication may be reproduced, stored in a retrieval system or transmitted in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the individual partner for non-commercial purposes and training purposes only. Please leave reference to the original material and authors if reproducing.

All partners contributing to this publication signed an agreement regarding Intellectual Property Rights and Copyright and thus bare the sole responsibility for any breach in IPR or Copyright laws. I.e. The results of any breach of IPR or Copyright will fall directly upon the partner who submitted the individual material causing the breach and not upon the collective partnership or any other individual partner. This includes material in text or picture format.

For commercial reproduction and any other question regarding this publication contact:  
Jolanta Kajmowicz-Sopicka, [jolanta@teatrgradzki.pl](mailto:jolanta@teatrgradzki.pl), CMI2 Project Coordinator.

A downloadable PDF version in German, Danish, Swedish, Polish and Hungarian is available at [www.cmi2.eu](http://www.cmi2.eu)

Copyright © 2017

CMI2 project (2015-1-PL01-KA202-016439) has been funded with support from the European Commission. This document reflects the views only of the author and the Commission cannot be held responsible for any use which might be made of the information contained herein.