Część II:

Tekst 1:

Pl-EN

*Polityka młodzieżowa, w myśl założeń koncepcji „governance”, obejmuje działania na wszystkich poziomach zarządzania: lokalnym, regionalnym, narodowym oraz ponadnarodowym. W Polsce na poziomie centralnym pierwsze* *próby tworzenia podstaw polityki młodzieżowej i bazowej infrastruktury podjęte zostały stosunkowo późno, w trakcie działań związanych z unijnym procesem akcesyjnym, w efekcie czego powstała strategia państwa dla młodzieży. Z perspektywy czasu można stwierdzić, iż nie znalazła ona jednak przełożenia na wdrażanie programów europejskich ani na stan zintegrowania środowiska organizacji młodzieżowych. Polska polityka młodzieżowa nie posiada znamion rozwiązania systemowego, ze względu na brak spójności działań i odgórnej koordynacji*

*Pierwsza polska strategia adresowana do młodzieży przyczyniła się do wzmocnienia podmiotowości młodzieży jako grupy społecznej oraz zwróciła uwagę na konieczność uwzględniania potrzeb młodzieży w ramach podejmowanych działań. Postulat brania pod uwagę opinii młodzieży pozostaje jednak ciągle w sferze deklaratywnej z uwagi na brak powołania krajowego podmiotu, który reprezentowałby środowisko i interesy młodzieży. W pierwszym rządowym dokumencie można wskazać wiele braków i słabości. Podstawową słabością jest brak zawarcia w dokumencie definicji polityki młodzieżowej, która odpowiadałaby polskim realiom. Sugerując się unijnymi realiami przyjęto międzyresortowość polityki młodzieżowej, wprowadzając tym samym podział zadań dla poszczególnych resortów, przy jednoczesnym braku ich koordynacji, co doprowadziło do usektorowienia działań. Brak jest również wskazania źródeł finansowania zakładanych działań.*

EN - PL

Tekst 2.

Overall, the evolution of immigration in the EU over the past years raises a number of questions related to higher education in the Member States. Are European higher education systems prepared to react to recent developments related to numbers of newly arrived immigrants from non-EU countries? Are there structures and services in place allowing the evaluation and recognition of learning achievements acquired outside the EU, including undocumented learning achievements? Are there any large-scale policies or measures aiming to facilitate access of newly arrived immigrants to higher education? The remainder of this report aims to address these questions.

Following the overview of strategic approaches for integrating newly arrived migrants in higher education, this section aims to outline the initiatives that have been taken at central level to implement the main policies. It considers firstly large-scale measures that have been developed specifically to respond to the needs of asylum seekers and refugees in higher education. It then examines the implementation of Article VII of the Lisbon Recognition Convention which focuses specifically on recognition of qualifications held by refugees, displaced persons and persons in a refugee-like situation. Finally the section considers general access and participation measures targeting non-traditional learners. These measures - alternative routes to higher education, bridging programmes and Recognition of Prior Learning – would normally have been developed for a wider category of non- traditional learner than just asylum seekers and refugees. Nevertheless such provision could be very relevant and helpful to asylum seekers and refugees who are interested in pursuing their higher education studies.

Once children and young people from migrant backgrounds are enrolled in the system, they may be placed in different settings. Newly arrived students whose competences in the language of instruction are good enough to follow the normal curriculum are generally placed in mainstream classes for all lessons alongside their native-born peers. In the Czech Republic, Latvia, Slovakia, the United Kingdom (Scotland) and Montenegro, all newly arrived migrant students are placed in mainstream classes for all lessons, at all education levels. Newly arrived migrant students with lower level or no skills at all in the language of instruction are usually placed in preparatory classes or lessons.

PL - EN

Tekst 3.

Śródroczna i roczna opisowa ocena klasyfikacyjna z zajęć edukacyjnych, o której mowa w art. 44i ust. 1 pkt 2 i ust. 4 ustawy o systemie oświaty, uwzględnia poziom i postępy w opanowaniu przez ucznia wiadomości i umiejętności w stosunku do odpowiednio wymagań i efektów kształcenia, o których mowa w art. 44b ust. 3 ustawy o systemie oświaty, dla danego etapu edukacyjnego oraz wskazuje potrzeby rozwojowe i edukacyjne ucznia związane z przezwyciężaniem trudności w nauce lub rozwijaniem uzdolnień.

Przy ustalaniu oceny z wychowania fizycznego, techniki, plastyki i muzyki należy przede wszystkim brać pod uwagę wysiłek wkładany przez ucznia w wywiązywanie się z obowiązków wynikających ze specyfiki tych zajęć, a w przypadku wychowania fizycznego – także systematyczność udziału ucznia w zajęciach oraz aktywność ucznia w działaniach podejmowanych przez szkołę na rzecz kultury fizycznej.

EN-PL

Tekst 4

Playing video games has potential benefits in four areas: cognitive, motivational, emotional, and social. Video games can be powerful brain-training tools that can improve visual attention, concentration, memory, navigation, and multitasking, while simultaneously increasing speed and accuracy.

Some game genres are better suited to particular kinds of learning. For example, playing action video games, like *Grand Theft Auto, Call of Duty, or Battlefield*, requires and improves a range of visual skills. *‘Action video games have been shown to enhance behavioral performance on a wide variety of perceptual tasks, from those that require effective allocation of attentional resources across the visual scene, to those that demand the successful identification of fleetingly presented stimuli.* Non-players trained on an action video game show marked improvement from their pre-training abilities, particularly in attention skills(Bediou, et al., 2018). Both brief and extensive exposure to video game play can result in a broad range of enhancements to various cognitive and perceptual faculties that generalize beyond the game to other settings (Mayer, 2014). Furthermore, one study found that 12-year-old children who played video games the most were more creative than those who played them less (Jackson, 2012).

Przetłumaczony tekst:

................................................................

*(data i miejsce)*

................................................................

*(podpis i pieczęć Wykonawcy*)