



XXIAdults

**Dostosowanie systemu kształcenia dorosłych
do XXI wieku**

Szablon dobrych praktyk



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFESIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Nazwa dobrej praktyki

Reporterzy społecznościowi: wzmocnienie pozycji dorosłych poprzez cyfrowe opowiadanie historii

Podsumowanie praktyki

Krótkie, łatwe do zrozumienia streszczenie: Czym jest ta praktyka, dla kogo jest przeznaczona i jaki ma cel?

Wielu dorosłych, zwłaszcza w regionach wiejskich lub o ograniczonych możliwościach, boryka się z problemami związanymi z umiejętnościami cyfrowymi i czuje się odciętych od szybko zmieniającego się świata cyfrowego. Często czują się niewidoczni w mediach i przestrzeniach decyzyjnych, co potęguje poczucie wykluczenia społecznego. Ponadto mają poczucie, że posiadają bogactwo wspomnień i dziedzictwa kulturowego, które jest zagrożone zanikiem, i wątpią, czy współczesne społeczeństwo jest zainteresowane jego zachowaniem. Z drugiej strony ośrodki kształcenia dorosłych poszukują innowacyjnych sposobów na zwiększenie zaangażowania uczniów i adekwatności nauczania.

Inicjatywa „**Community Reporters**” zrodziła się z tej podwójnej potrzeby: pomocy dorosłym w zdobyciu **funkcjonalnej umiejętności korzystania z technologii cyfrowych** przy jednoczesnym **zapewnieniu im głosu**. Została ona opracowana w ramach projektu Erasmus+ o nazwie „Let Me Tell You”, którego celem było wzmocnienie pozycji osób starszych poprzez opowiadanie historii i nagrywanie filmów przedstawiających ich osobiste historie z przeszłości, przy wsparciu młodych wolontariuszy pełniących rolę mentorów, przy jednoczesnym rozwijaniu ich umiejętności cyfrowych, aby mogli sprostać wymaganiom dzisiejszego cyfrowego świata.

Opis praktyki – min. 2000 znaków

1) Kontekst / Tło

Jaka była początkowa potrzeba lub problem?

Kto był grupą docelową?

Czy było to częścią większego programu lub projektu?

Wiele osób dorosłych – zwłaszcza mieszkających na obszarach wiejskich lub w regionach o ograniczonych możliwościach – nadal boryka się z poważnymi barierami w zakresie umiejętności cyfrowych. Wraz z szybkim rozwojem technologii cyfrowych osoby te często czują się pozostawione w tyle, odcięte nie tylko od usług internetowych, ale także od dyskusji społecznych i kulturowych. To poczucie wykluczenia pogłębia fakt, że rzadko widzą swoje życie, doświadczenia lub obawy odzwierciedlone w mediach głównego nurtu lub w dyskursie publicznym. Jednocześnie wielu z tych dorosłych nosi w sobie bogate zasoby wspomnień, historii życia i dziedzictwa





kulturowego – zasoby, które, jak się obawiają, mogą zostać zapomniane lub niedocenione w dzisiejszym szybko zmieniającym się społeczeństwie cyfrowym.

Równoległe ośrodki kształcenia dorosłych i organizacje społeczne aktywnie poszukiwały innowacyjnych, integracyjnych metod angażowania dorosłych uczniów oraz uczynienia nauki bardziej adekwatnej i wzmacniającej. W odpowiedzi na oba te wyzwania opracowano praktykę „**Reporterów społecznych**”.

Inicjatywa ta została uruchomiona w ramach projektu Erasmus+ „**Let Me Tell You**”, którego celem było zapewnienie osobom starszym platformy do dzielenia się historiami swojego życia, przy jednoczesnym rozwijaniu niezbędnych umiejętności cyfrowych. Dzięki programowi uczestnicy nauczyli się korzystać ze smartfonów, tabletów i podstawowych narzędzi do edycji wideo, aby tworzyć krótkie cyfrowe opowieści lub wywiady oparte na swoich osobistych doświadczeniach. Sesje opowiadania historii były wspierane przez młodych wolontariuszy, którzy pełnili rolę mentorów cyfrowych i ułatwiali znaczącą międzypokoleniową wymianę wiedzy.

Grupą docelową byli przede wszystkim starsi dorośli, którzy mieli ograniczone doświadczenie cyfrowe, ale silną chęć dzielenia się swoimi głosami i historiami. Stając się „reporterami społecznościowymi”, zyskali nie tylko funkcjonalną umiejętność korzystania z technologii cyfrowych, ale także widoczność i uznanie w swoich społecznościach. Proces ten pomógł wzmocnić poczucie własnej wartości, ekspresję kulturową i pewność siebie w zakresie technologii cyfrowych.

W istocie praktyka ta pozwoliła przekształcić dorosłych uczniów w aktywnych twórców treści, ponownie łącząc ich ze światem cyfrowym, a jednocześnie zachowując cenne osobiste i kulturowe narracje dla przyszłych pokoleń.

2) Cele

Jakie były cele tej praktyki?

Co miała ona na celu poprawić lub zmienić?

- Nauczanie podstawowych umiejętności cyfrowych (filmowanie, montaż, przesyłanie) poprzez opowiadanie historii.
- Promowanie wyrażania siebie, zaangażowania obywatelskiego i integracji.
- Wzmocnienie więzi między uczniami a ich lokalną społecznością.
- Wzmocnienie interakcji międzypokoleniowej.
- Zaprezentowanie wartości i perspektyw osób dorosłych, często pomijanych w narracji cyfrowej.
- Zachowanie cennej wiedzy i historii, które wzmacniają świadomość historyczną i kulturową.





3) Wdrożenie / Metodologia

Jak krok po kroku realizowano tę praktykę?

Jakie działania lub metody zostały zastosowane?

Jak długo to trwało?

Faza 1: Rekrutacja i zaangażowanie

- Dorośli uczniowie zostali zaproszeni do udziału w programie z myślą: „*Każdy ma historię, którą warto opowiedzieć*”.
- Młodzi wolontariusze podjęli się przeszkolenia osób starszych w zakresie nagrywania filmów. W niektórych przypadkach byli to ich wnukowie.
- Nie było wymagane żadne wcześniejsze doświadczenie w zakresie technologii cyfrowych.

Faza 2: Warsztaty szkoleniowe

- Zorganizowano serię **4–6 interaktywnych warsztatów** (każdy trwający 1,5 godziny):
 - Korzystanie ze smartfona do robienia zdjęć i nagrywania filmów
 - Przygotowanie cyfrowego przewodnika po nagraniu filmów
 - Podstawy cyfrowego storytellingu: struktura narracji, wskazówki dotyczące przeprowadzania wywiadów
 - Edycja za pomocą prostych, darmowych aplikacji (np. InShot, Canva, CapCut)
 - Przesyłanie treści na platformy (YouTube, Facebook) lub szkolną platformę cyfrową

Faza 3: Tworzenie historii

- Każdy uczestnik wybrał temat opowieści (osobista podróż, lokalne dziedzictwo, zapomniane umiejętności itp.).
- Małe grupy lub osoby indywidualne pracowały przy wsparciu młodych moderatorów.
- Sesje wzajemnej oceny budowały pewność siebie i poprawiały jakość wyników.

Faza 4: Pokaz dla społeczności

- Zorganizowano finałową prezentację, podczas której uczestnicy zaprezentowali swoje filmy przed rówieśnikami, rodziną i lokalnymi władzami.
- Treści zostały również udostępnione na stronach internetowych ośrodków oraz w mediach społecznościowych, aby dotrzeć do szerszej publiczności.





4) Wyniki / Efekty

Jakie były konkretne wyniki?

Jak praktyka wpłynęła na uczestników?

- Ponad 30 unikalnych historii stworzonych przez dorosłych uczniów w krajach partnerskich.
- Uczestnicy nabyli podstawowe umiejętności w zakresie filmowania, montażu i publikacji.
- Zachęcano do interakcji międzypokoleniowej i udało się ją osiągnąć.
- Wzrosła pewność siebie i poczucie sensu działania.
- Dzięki udostępnianiu treści w lokalnych mediach wzrosła świadomość społeczności na temat kształcenia dorosłych.
- Kilku uczestników dołączyło do lokalnych klubów dziennikarskich lub kontynuowało tworzenie treści cyfrowych.

5) Historie uczestników – opcjonalnie

Krótkie cytaty, osobiste refleksje lub doświadczenia uczestników

„Opowiadałem o naszych ulubionych lokalnych tradycjach, o których myślałem, że zniknęły na zawsze. Teraz nasze tradycje są na YouTube – i oglądają je moje wnuki!” – Ernesto, 75 lat, Hiszpania.

„Wcześniej myślałam, że nie mam nic do powiedzenia. Ale po mojej opowieści ludzie klaskali. Poczulałam się dostrzeżona” – Eleni, 68 lat, Grecja.

6) Czynniki sukcesu

Co sprawiło, że praktyka była skuteczna lub innowacyjna?

Czy były jakieś wyjątkowe lub kreatywne elementy?

- Zaangażowanie emocjonalne: uczestnicy pracowali nad tematami bliskimi ich sercom.
- Związek z rzeczywistością: korzystali ze smartfonów, narzędzia, które już posiadają lub znają.
- Nauczanie mieszane: łączy sztuki kreatywne z umiejętnościami technicznymi.
- Uczenie się międzypokoleniowe.
- Uznanie społeczne: dzielenie się historiami zapewnia widoczność i motywację.

7) Możliwość przeniesienia / Zalecenia

Czy praktykę tę można zastosować gdzie indziej?





Jakie warunki są niezbędne do pomyślnego wdrożenia?

Łatwo dostosowalne do różnych środowisk:

- Ośrodki kształcenia dorosłych, biblioteki lub lokalne organizacje pozarządowe mogą ją wdrożyć przy minimalnych kosztach.
- Idealna dla środowisk wiejskich lub wielokulturowych — opowieści pomagają łączyć pokolenia i kultury.
- Wymaga podstawowego sprzętu ICT (smartfonów, tabletów) oraz facylitatora z doświadczeniem w zakresie cyfrowego opowiadania historii.

8) Wskazówki / porady dotyczące wdrożenia – opcjonalne

Listy kontrolne, lekcje lub porady dla osób pragnących wdrożyć tę praktykę.

- Skup się na **autentyczności**, a nie na jakości wideo – emocje są ważniejsze niż dopracowanie.
- Na początkowych etapach oferuj indywidualną pomoc zdenerwowanym uczestnikom.
- Nawiąż współpracę z lokalnymi mediami lub władzami samorządowymi, aby zwiększyć zasięg oddziaływania.

9) Wnioski – opcjonalnie

Największe niespodzianki, przeszkody lub kluczowe wnioski podczas wdrażania.

- Niektórzy uczniowie byli początkowo nieśmiali — małe grupy rówieśnicze pomagają zmniejszyć niepokój.
- Aplikacje na smartfony musiały być starannie dobrane pod kątem prostoty.
- Uczestnicy cenili sobie informacje zwrotne nie tylko od trenerów, ale także od siebie nawzajem.

10) Zdjęcia ilustrujące opisaną praktykę

Proszę dołączyć co najmniej 3 zdjęcia związane z opisaną dobrą praktyką







PROFIL PRAKTYKI – LISTA KONTROLNA KLASYFIKACJI

Proszę zaznaczyć wszystkie kategorie, które odnoszą się do opisanej praktyki. Można wybrać więcej niż jedną.

RODZAJ PRAKTYKI

- Uczenie się przez działanie
- Uczenie się międzypokoleniowe
- Uczenie się w społeczności
- Nauka cyfrowa / mieszana
- Uczenie się od rówieśników
- Mentoring / coaching
- Podejścia kulturowe / kreatywne
- Współpraca / partnerstwo
- Inne (proszę określić):

GRUPA DOCELOWA

- Dorośli o niskich kwalifikacjach
- Osoby nieuczące się, niepracujące i nieuczestniczące w szkoleniach (NEET)
- Migranci / uchodźcy
- Osoby starsze
- Kobiety
- Osoby z niepełnosprawnościami
- Inne grupy szczególnie narażone





<input checked="" type="checkbox"/>	Ogólna populacja dorosłych
ŚRODOWISKO NAUKI	
<input type="checkbox"/>	Formalne
<input checked="" type="checkbox"/>	Nieformalne
<input checked="" type="checkbox"/>	Nieformalne
ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI / KOMPETENCJE	
<input type="checkbox"/>	Umiejętność czytania i pisania (czytanie, pisanie, rozumienie tekstu)
<input type="checkbox"/>	Umiejętności matematyczne (matematyka, logiczne myślenie)
<input checked="" type="checkbox"/>	Umiejętności cyfrowe
<input type="checkbox"/>	STEM (nauki ścisłe, technologia, inżynieria, matematyka)
<input checked="" type="checkbox"/>	Osobiste, społeczne i umiejętność uczenia się
<input checked="" type="checkbox"/>	Kompetencje obywatelskie
<input type="checkbox"/>	Przedsiębiorczość
<input checked="" type="checkbox"/>	Świadomość kulturowa i ekspresja
<input type="checkbox"/>	Umiejętności językowe
<input type="checkbox"/>	Umiejętności związane z pracą / zawodowe
<input type="checkbox"/>	Kompetencje ekologiczne
<input type="checkbox"/>	Inne (proszę określić):
POTENCJALNI UŻYTKOWNICY	
<input checked="" type="checkbox"/>	Nauczyciele / wychowawcy
<input checked="" type="checkbox"/>	Pracownicy administracyjni
<input checked="" type="checkbox"/>	Kierownictwo szkoły / ośrodka
<input checked="" type="checkbox"/>	Decydenci / Administracja publiczna
<input checked="" type="checkbox"/>	Organizacje pozarządowe / organizacje społeczne
<input type="checkbox"/>	Inne (proszę określić):

Słownik kategorii (wyjaśnienie pozycji listy kontrolnej)

Rodzaj praktyki

- Uczenie się przez działanie – uczenie się poprzez praktyczne działania, metody oparte na praktyce, takie jak warsztaty lub rzeczywiste zadania.
- Uczenie się międzypokoleniowe – działania angażujące uczestników z różnych grup wiekowych, którzy uczą się od siebie nawzajem.
- Uczenie się w społeczności – uczenie się, które odbywa się w lokalnej społeczności, często poprzez zaangażowanie w życie społeczne.
- Uczenie się cyfrowe / mieszane – edukacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych (online) lub połączenie metod online i bezpośrednich.





- Uczenie się rówieśnicze – uczenie się wśród uczestników o podobnym statusie lub doświadczeniu, którzy wspierają się nawzajem.
- Mentoring / coaching – indywidualne wsparcie ze strony osoby bardziej doświadczonej, mające na celu pomoc w nauce i rozwoju osobistym.
- Podejścia kulturowe / kreatywne – wykorzystanie sztuki, muzyki, teatru, opowiadania historii itp. jako narzędzi uczenia się.
- Współpraca / partnerstwo – praktyki obejmujące współpracę między organizacjami lub grupami.
- Inne (proszę określić) – każda inna metoda niewymieniona powyżej.

Grupa docelowa

- Dorośli o niskich kwalifikacjach – dorośli o niskim poziomie wykształcenia formalnego lub podstawowych umiejętnościach.
- Osoby NEET – osoby nieuczące się, niepracujące ani nieuczestniczące w szkoleniach (często młodzi dorośli).
- Migranci / uchodźcy – osoby, które przybyły z innego kraju i często borykają się z trudnościami związanymi z integracją.
- Osoby starsze – osoby w wieku 65+
- Kobiety – praktyki skierowane konkretnie do potrzeb kobiet.
- Osoby z niepełnosprawnościami – osoby z niepełnosprawnościami fizycznymi, sensorycznymi, intelektualnymi lub psychicznymi.
- Inne grupy szczególnie wrażliwe – grupy zagrożone wykluczeniem (np. długotrwale bezrobotni, osoby bezdomne).
- Ogólna populacja dorosłych – przeciętni dorośli nie należący do konkretnych kategorii.

Środowisko uczenia się

- Formalne – nauka w ramach oficjalnych systemów edukacyjnych, certyfikowane kursy (np. szkoły, uniwersytety).
- Nieformalne – zorganizowane uczenie się poza systemem formalnym (np. warsztaty, szkolenia społecznościowe).
- Nieformalne – uczenie się poprzez codzienne doświadczenia, bez ustrukturyzowanego kursu (np. wolontariat, rodzina).

Rozwijane umiejętności / kompetencje

- Umiejętność czytania i pisania – czytanie, pisanie i rozumienie tekstów (w tym tekstów funkcjonalnych, takich jak formularze).
- Umiejętności matematyczne – stosowanie matematyki i logicznego rozumowania.
- Umiejętności cyfrowe – korzystanie z narzędzi cyfrowych, np. tworzenie CV, narzędzia internetowe, platformy internetowe.
- STEM – nauka, technologia, inżynieria i matematyka.





- Umiejętności osobiste, społeczne i związane z uczeniem się – samoświadomość, motywacja, praca zespołowa, umiejętności uczenia się przez całe życie.
- Kompetencje obywatelskie – aktywne obywatelstwo, zrozumienie demokracji i odpowiedzialności społecznej.
- Przedsiębiorczość – kreatywność, innowacyjność, zarządzanie projektami, podejmowanie ryzyka.
- Świadomość kulturowa i ekspresja – docenianie i tworzenie treści kulturowych (np. sztuka, muzyka).
- Umiejętności językowe – zdolność do porozumiewania się w jednym lub kilku językach obcych.
- Umiejętności związane z pracą / zawodowe – praktyczne umiejętności przydatne w konkretnych zawodach lub profesjach.
- Kompetencje ekologiczne – wiedza i zachowania wspierające zrównoważony rozwój i troskę o środowisko.
- Inne – wszelkie inne rozwinięte umiejętności (proszę określić).

Potencjalni użytkownicy – grupy, które mogłyby odnieść korzyści z zastosowania, dostosowania lub czerpania inspiracji z tej praktyki w swoim kontekście zawodowym.

Uwaga: Kategorie te są zgodne z ramami UE, takimi jak „Kluczowe kompetencje w procesie uczenia się przez całe życie” (2018 r.), „Plan działania w zakresie umiejętności podstawowych” (2025 r.) oraz „Przewodnik po programie Erasmus+ 2025 – Słowniczek”

