



# 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

WYKORZYSTANIE TECHNOLOGII MULTIMEDIALNYCH I SZTUCZNEJ INTELIGENCJI W NAUCZANIU DOROSŁYCH JĘZYKA ANGIELSKIEGO JAKO JĘZYKA OBCEGO W ŚRODOWISKACH WIEJSKICH

### Podsumowanie praktyki

Krótkie, łatwe do zrozumienia streszczenie: Czym jest ta praktyka, dla kogo i w jakim celu?

Wykorzystanie urządzeń multimedialnych i aplikacji opartych na sztucznej inteligencji.

Dla wszystkich uczniów uczestniczących w kursie.

Aby szybciej poprawić ich umiejętności posługiwania się językiem obcym i poszerzyć wiedzę na jego temat.

### 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?

Grupy angielskie zapisane do programu „Culture Classrooms” prowadzonego przez Służbę Edukacji i Kultury Rady Prowincji Valladolid mają pewne cechy, które wyróżniają je w ramach programu w porównaniu z innymi klasami.

Po pierwsze, średnia wieku uczniów jest w nich zazwyczaj niższa niż w innych klasach, co sprawia, że są one bardziej zorientowane na korzystanie z technologii multimedialnych. Uczniowie ci mają również zazwyczaj wyższy poziom wykształcenia i zazwyczaj wykonują zawody liberalne i intelektualne, co również oznacza częstsze korzystanie z technologii informacyjnych.

W szczególności na kursie języka angielskiego na poziomie średniozaawansowanym w Santovenia de Pisuega, który został wybrany jako reprezentatywny dla tego programu, zapisanych jest 14 osób, a 10 z nich regularnie uczęszcza na zajęcia. Typowy profil to kobieta, która niedawno przeszła na emeryturę, interesująca się kulturą i wiedzą ogólną, uczęszczająca na zajęcia w celu odświeżenia swoich dotychczasowych umiejętności językowych oraz która, mniej lub bardziej często, podróżuje i wykorzystuje swoją wiedzę w możliwie najbardziej praktyczny i codzienny sposób. Ma ona również tendencję do czerpania informacji z mediów anglojęzycznych lub oglądania treści audiowizualnych w języku angielskim.

Dlatego jej najczęstszym oczekiwaniem na zajęciach jest zaspokojenie potrzeby zrozumienia i wyrażania się w języku angielskim, aby jak najlepiej radzić sobie w codziennych sytuacjach. Jednak dwie godziny zajęć tygodniowo zazwyczaj nie wystarczają do osiągnięcia tego celu, a ponieważ jest to ich jedyny kontakt





akademicki z językiem i zazwyczaj nie należą do innych grup ani nie uczestniczą w konkretnych programach dotyczących tego przedmiotu, odczuwają potrzebę poszerzenia lub ćwiczenia tej wiedzy w czasie wolnym.

I właśnie tę potrzebę staramy się zaspokoić poprzez wykorzystanie urządzeń multimedialnych i aplikacji opartych na sztucznej inteligencji. Łatwa dostępność tych narzędzi i ich wzajemna łączność stanowią dodatkową zaletę, choć należy uczciwie przyznać, że istnieją różnice między studentami w zakresie poziomu korzystania z tych urządzeń.

Z biegiem czasu i wraz z rosnącym przyzwyczajaniem do korzystania z nich grupa odczuwa, że interakcja generowana przez te procesy tworzy horyzontalną i demokratycznie szanowaną przestrzeń wirtualną, w której zbiegają się edukacja, relacje społeczne oraz zarządzanie i organizacja własnych działań.

## 2) Cele

Jakie były cele tego działania?

Co miało na celu poprawić lub zmienić?

Jak już opisaliśmy, głównym celem jest poprawa umiejętności komunikacyjnych studentów w języku angielskim, zapewniając im większą swobodę zarówno w wypowiedziach ustnych, jak i pisemnych.

Celem jest poprawa i wzmocnienie ich umiejętności mówienia i pisania w tym języku, co było całkowicie zaniedbane w formalnej edukacji, którą otrzymali kilkadziesiąt lat temu i co stanowi ich największą frustrację związaną z nauką. Jest to szczególnie poważne w przypadku uczniów, którzy z drugiej strony w większości przypadków cieszyli się pełnym i satysfakcjonującym rozwojem osobistym.

## 3) Realizacja / Metodologia

Jak krok po kroku przebiegała praktyka?

Jakie działania lub metody zostały zastosowane?

Jak długo to trwało?

Praktyka rozciąga się na cały kurs, ponieważ nie polega na konkretnym ćwiczeniu czy zadaniu, a raczej na stworzeniu zbiorowej dynamiki.

Pierwszym krokiem było zapoznanie się z serią aplikacji i zasobów multimedialnych dostępnych na określonych stronach internetowych, rozwianie wszelkich obaw, jakie mogłyby pojawić się w związku z ich użyciem oraz nauka krytycznego porównywania wyników uzyskanych za pomocą każdej z nich.

Aplikacje te obejmują: różne tłumacze, od najbardziej akademickich po te działające w trybie natychmiastowym, ze szczególnym uwzględnieniem tych, które oferują zasoby audio, takie jak rozpoznawanie głosu lub generowanie tekstu predykcyjnego; galerię stron internetowych oferujących zasoby interaktywne; oraz aplikację do komunikacji błyskawicznej, która tworzy wirtualną przestrzeń, w której może przebywać cała grupa.

## 4) Wyniki / Efekty





Jakie były konkretne wyniki?

Jak praktyka wpłynęła na uczestników?

Trudno jest ocenić wyniki i wpływ, ponieważ mówimy o wysoce niematerialnych pojęciach, takich jak pewność siebie, błyskawiczna zręczność i inteligencja werbalna.

Jeśli szukamy konkretnych przykładów, możemy powiedzieć, że kilku uczniów zgłosiło prace do konkursów literackich w języku angielskim, że większość z nich słucha i ogląda obecnie treści audiowizualne w języku angielskim, że wyrażają zadowolenie z tego, że podczas podróży osiągnęli większą płynność w tym języku niż wcześniej, a także że stworzyli i udostępnili setki interaktywnych arkuszy ćwiczeń na konkretne tematy.

## 5) Historie uczestników – opcjonalnie

Krótkie cytaty, osobiste refleksje lub doświadczenia uczestników

## 6) Czynniki sukcesu

Co sprawiło, że praktyka była skuteczna lub innowacyjna?

Czy były jakieś wyjątkowe lub kreatywne elementy?

Skuteczność tej praktyki polega na świadomym i dogłębnym wykorzystaniu zasobów, które wszyscy mamy w naszych społeczeństwach, takich jak telefony komórkowe, łączność itp. Kluczem do sukcesu było poprowadzenie uczniów przez skomplikowaną ścieżkę multimedialną: wybór i instalacja aplikacji oraz stron internetowych, tworzenie przestrzeni i kont użytkowników, testy i próby tworzenia wspólnych zasobów w ramach tej samej grupy, takich jak ćwiczenia społecznościowe, ankiety, grafiki, a przede wszystkim wskazówki i pomoc w konfiguracji urządzeń, takich jak klawiatury i mikrofony, oraz inne zagadnienia związane z informatyką i multimediami.

## 7) Przenoszalność / Zalecenia

Czy praktyka ta może być wykorzystana gdzie indziej?

Jakie warunki są potrzebne do pomyślnego wdrożenia?

Praktyka ta jest prosta, ale ma charakter kompleksowy, a zatem można ją zastosować w dowolnej części naszego społeczeństwa.

Jedynymi warunkami są: zapewnienie wszystkim uczniom podobnego poziomu umiejętności korzystania z zasobów oraz, co najważniejsze, postrzeganie stworzonej przestrzeni jako egalitarnej przestrzeni wyrażania





siebie i uczenia się. Oznacza to, że musi ona ograniczać się do omawianych tematów, a treści muszą mieć charakter akademicki.

#### 8) Wskazówki / porady dotyczące wdrożenia – opcjonalne

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

#### 9) Wnioski – opcjonalnie

Największe niespodzianki, przeszkody lub kluczowe wnioski podczas wdrażania.

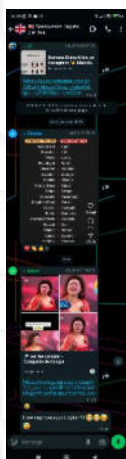
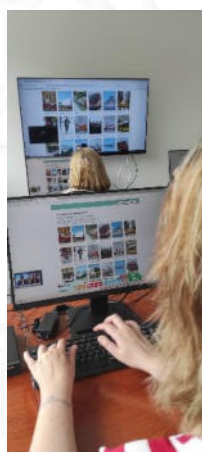
#### 10) Zdjęcia ilustrujące opisaną praktykę

Proszę dołączyć co najmniej 3 zdjęcia związane z opisaną dobrą praktyką



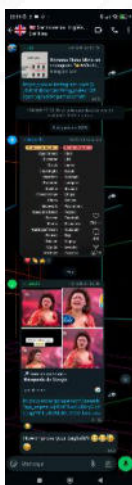
Przykład typowej dynamiki zajęć, w tym przypadku wspólnego tworzenia arkusza z funkcją samokorekty na stronie internetowej, która ułatwia interakcie użytkowników.





Od czasu do czasu organizujemy zajęcia, podczas których uczniowie dzielą się swoimi odkryciami i postępami w korzystaniu z narzędzi interaktywnych.

Po prawej stronie typowe wpisy zasilają kanał



## PROFIL PRAKTYKI – LISTA KONTROLNA KLASYFIKACJI

Zaznacz wszystkie kategorie, które odnoszą się do opisanej przez Ciebie praktyki. Możesz wybrać więcej niż jedną.

### RODZAJ PRAKTYKI

| Uczenie się przez praktykę





<input checked="" type="checkbox"/>	Uczenie się międzypokoleniowe
<input type="checkbox"/>	Uczenie się w społeczności
<input checked="" type="checkbox"/>	Nauka cyfrowa / mieszana
<input type="checkbox"/>	Uczenie się od rówieśników
<input type="checkbox"/>	Mentoring / coaching
<input type="checkbox"/>	Podjęcia kulturowe / kreatywne
<input checked="" type="checkbox"/>	Współpraca / partnerstwo
<input type="checkbox"/>	Inne (proszę określić):
<b>GRUPA DOCELOWA</b>	
<input type="checkbox"/>	Dorośli o niskich kwalifikacjach
<input type="checkbox"/>	Osoby nieuczące się, niepracujące i nieuczestniczące w szkoleniach (NEET)
<input type="checkbox"/>	Migranci / uchodźcy
<input type="checkbox"/>	Osoby starsze
<input type="checkbox"/>	Kobiety
<input type="checkbox"/>	Osoby z niepełnosprawnościami
<input type="checkbox"/>	Inne grupy szczególnie narażone
<input checked="" type="checkbox"/>	Ogólna populacja dorosłych
<b>ŚRODOWISKO EDUKACYJNE</b>	
<input type="checkbox"/>	Formalne
<input checked="" type="checkbox"/>	Nieformalne
<input type="checkbox"/>	Nieformalne
<b>ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI / KOMPETENCJE</b>	
<input checked="" 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 type="checkbox"/>	Osobiste, społeczne i umiejętność uczenia się
<input type="checkbox"/>	Kompetencje obywatelskie
<input type="checkbox"/>	Przedsiębiorczość
<input type="checkbox"/>	Świadomość kulturowa i ekspresja
<input checked="" type="checkbox"/>	Umiejętności językowe
<input type="checkbox"/>	Umiejętności związane z pracą / zawodowe
<input type="checkbox"/>	Kompetencje ekologiczne
<input type="checkbox"/>	Inne (proszę określić):
<b>POTENCJALNI UŻYTKOWNICY</b>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Nauczyciele / wychowawcy
<input type="checkbox"/>	Pracownicy administracyjni
<input checked="" type="checkbox"/>	Kierownictwo szkoły / ośrodka





- |                          |   |
|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | Decydenci / Administracja publiczna             |
| <input 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 ułatwienie nauki i rozwoju osobistego.
- Podejścia kulturowe / kreatywne – wykorzystanie sztuki, muzyki, teatru, opowiadania historii itp. jako narzędzi uczenia się.
- Współpraca / partnerstwo – praktyki oparte na współpracy między organizacjami lub grupami.
- Inne (proszę określić) – wszelkie inne metody niewymienione 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 ukierunkowane konkretnie na potrzeby 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 ze stosowania, dostosowywania lub czerpania inspiracji z tej praktyki w swoim kontekście zawodowym.

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

