



"Let me tell you ... A call to illusion so that emptied Europe and the seniors feel part of the XXI century through training in digital skills"

2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623

Przewodnik Metodologiczny



Co-funded by
the European Union



Lipiec 2024



Co-funded by
the European Union



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



Ten dokument powstał na licencji Creative Commons:
Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

Cały tekst lub jego fragmenty mogą być wykorzystywane, kopiowane, publikowane pod warunkiem, że zostanie podane źródło, treść nie będzie modyfikowana, a materiał nie będzie wykorzystany w celach komercyjnych.

All rights reserved.

© Copyright 2023 Let me Tell you

Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie tu wyrażone są jedynie poglądami autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



INFORMACJE

Projekt	"Let me tell you ..." A call to illusion so that emptied Europe and the seniors feel part of the XXI century through training in digital skills"
Projekt Nr	2022-1-ES01-KA220-ADU-000086623
Work Package	3 – Przewodnik metodologiczny "LET ME TELL YOU"
Date	13/07/2024
Type of Document	Przewodnik
Język	Polski
Autorzy	Formative Footprint, Diputación de Valladolid and E-School

KONSORCJUM



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



STOWARZYSZENIE SZUKAMY POLSKI



Co-funded by
the European Union



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



STOWARZYSZENIE SZUKAMY POLSKI



FORMATIVE FOOTPRINT



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



SPIS TREŚCI

INFORMACJE	2
KONSORCJUM	2
SPIS TREŚCI	3
1. PROLOG	4
2. STRESZCZENIE	7
3. WPROWADZENIE	8
4. ZAWARTOŚĆ	11
4.1 Podejście metodologiczne.	11
4.2 Główne fazy projektu.	12
4.3 Kolejność działań.	13
4.3.a DZIAŁANIE 1: “Nowa turystyka cyfrowa jest możliwa.	13
4.3.b DZIAŁANIE 2: Tworzenie treści filmów wideo.	15
4.3.c DZIAŁANIE 3: Tworzenie wsparcia technologicznego.	19
5. WNIOSKI	20



1. PROLOG

Europa stoi w obliczu trudnej rzeczywistości: starzeje się. Przewiduje się, że w okresie od 2019 r. do 2100 r. udział ludności w wieku produkcyjnym spadnie, podczas gdy seniorzy zwiększą swój udział w całkowitej populacji. Osoby w wieku 65 lat i starsze będą stanowić 31,3% populacji UE-27 w 2100 r. w porównaniu z 20,2% w 2019 r. W wyniku przemieszczania się ludności między grupami wiekowymi przewiduje się, że wskaźnik obciążenia demograficznego w UE niemal podwoi się z 31,4% w 2019 r. do 57,1% w 2100 r., a całkowity wskaźnik obciążenia demograficznego wzrośnie z 54,9% w 2019 r. do 82,6% w 2100 r. (Eurostat).

Fundacja Vodafone informuje, że podczas gdy 79% osób w wieku od 16 do 55 lat korzysta z Internetu, odsetek użytkowników znacznie spada wraz z wiekiem. I tak w grupie wiekowej 56-70 lat poziom dostępu spada do 29%, a w grupie wiekowej 71-80 lat do 5%.

Przepaść cyfrowa jest faktem: technologia rozwija się, jednak seniorom trudno jest za nią nadążyć, co utrudnia im życie, ponieważ nie są w stanie wykonywać codziennych obowiązków online. Komisja Europejska wyznaczyła cel zwiększenia liczby obywateli posiadających podstawowe umiejętności cyfrowe do 70% do 2025 roku. Według wskaźnika gospodarki cyfrowej i społeczeństwa cyfrowego (DESI) 2021 wszystkie kraje poczyniły postępy, jednak w różnym stopniu: podczas gdy Dania i Szwecja mają wartości >60%; Rumunia ma 30%, zajmując ostatnie miejsce; Grecja 37%, Polska 40%, a Hiszpania, choć w jest lepszej sytuacji, nie osiąga 60%. Pozostaje więc pytanie: w jaki sposób osoby te będą włączane do społeczeństwa?



W tym projekcie główną grupą docelową są seniorzy. Wielu członków konsorcjum mieszka na obszarach wiejskich i zna wyzwania, przed którymi codziennie stają tam osoby starsze. Dla większości są to proste sprawy, jednak bardzo skomplikowane dla starszego pokolenia. Dlatego skupiliśmy się na zwiększeniu umiejętności cyfrowych seniorów i sprawieniu, by poczuli się aktywną częścią społeczeństwa. Przy okazji pracujemy na rzecz poprawy oferty turystycznej na obszarach wiejskich, ucząc się doceniać nasze bogate europejskie dziedzictwo (materialne i niematerialne).

W projekcie starsi mieszkańcy terenów wiejskich, które znajdują się na wyludnionych obszarach i które stały się częścią tego, co wszyscy znamy jako pustą Europę (kolejne wielkie wyzwanie, przed którym stoimy). Nasi seniorzy tworzą filmy, w których opowiadają o dziedzictwie tych miejsc.

Filmy te zostały opublikowane na wspólnej platformie z otwartym dostępem. Ponadto w miejscach opisanych w filmach umieszczono kod QR, aby zarówno odwiedzający, jak i lokalni mieszkańcy mogli je oglądać i cieszyć się nimi. „Let me tell you” został pomyślany jako sposób na zaangażowanie wszystkich obywateli, tak aby otoczenie »bohaterów« chciało być jego częścią, tworząc ogromne wewnętrzne bogactwo.

Przystępując do realizacji tak dużego projektu, mieliśmy na uwadze wdrożenie innowacyjnego, oryginalnego i atrakcyjnego pomysłu. Po zidentyfikowaniu potrzeb zbadaliśmy różne opcje, analizując wiele różnych rozwiązań stworzonych wcześniej. Po tych przygotowaniach nadaliśmy kształt „Let me tell you”, projektowi, w którym zdobywanie kompetencji cyfrowych łączymy z działaniem na rzecz dziedzictwa kulturowego i turystyki. W ten sposób uczestnicy mogą uczyć się podczas projektowania treści, zaś opracowane zasoby są dostępne publicznie.



2. STRESZCZENIE

Ten przewodnik jest syntezą pracy wykonanej przez konsorcjum w ciągu dwóch lat współpracy. Wykorzystujemy w nim analizę sytuacji europejskiej w odniesieniu do depopulacji, starzenia się społeczeństwa i braku kompetencji cyfrowych seniorów, analizę.

Obejmuje wszystkie etapy, w których projekt został opracowany: od powstania pomysłu do osiągnięcia rezultatów, w tym analizę potrzeb, motywacji i wyników. Szczegółowo opisuje wszystkie etapy i każde z działań, na które zostały one podzielone. Oferuje niezbędne wytyczne do realizacji podobnego projektu w dowolnym obszarze Europy, zwłaszcza w środowiskach wiejskich.



3. WPROWADZENIE

Pod tytułem „Let me tell you... Wezwanie do iluzji, aby pusta Europa i seniorzy poczuli się częścią XXI wieku poprzez szkolenie w zakresie umiejętności cyfrowych” przedstawiamy pomysł, którego głównym celem jest zwiększenie umiejętności cyfrowych osób starszych i sprawienie, by poczuli się aktywną częścią społeczeństwa. Przy okazji przyczyniamy się do poprawy oferty turystycznej obszarów wiejskich, przy jednoczesnym zwiększeniu wartości naszego bogatego dziedzictwa europejskiego. Projekt polega na tym, że seniorzy z naszych wsi, położonych na wyludnionych obszarach, tworzą filmy, w których wyjaśniają dziedzictwo danego miejsca. Filmy te zostały umieszczone na wspólnej platformie otwartego dostępu. Kod QR został umieszczony w miejscach opisanych w filmach, aby zarówno odwiedzający, jak i miejscowi mieszkańcy mogli je oglądać.

Zaczęliśmy od analizy potrzeb w kontekście europejskim, która doprowadziła nas do zaobserwowania braku kompetencji cyfrowych osób starszych: przepaść cyfrowa jest rzeczywistością, technologia rozwija się, ale seniorzy mają trudności z dostosowaniem się, co utrudnia ich codzienne życie, ponieważ nie są w stanie wykonywać codziennych zadań, które są obecnie wykonywane online, takich jak umawianie się na wizytę u lekarza lub przeprowadzanie transakcji bankowych. Jest to niezbędne, ponieważ większość seniorów mieszka na obszarach oddalonych od dużych ośrodków, a w ich miejscowościach jest coraz mniej podstawowych usług dostępnych stacjonarnie.

Ponadto dostęp do dziedzictwa i kultury w atrakcyjny sposób jest ograniczony: nie ma jasnej, dobrze zdefiniowanej i dostosowanej do obecnych warunków oferty w zakresie wiedzy o naszym dziedzictwie i kulturze. Kiedy odwiedzamy wioskę, informacje o jej zasobach turystycznych są skąpe i nieatrakcyjne. W tym sensie tworzenie filmów objaśniających przez mieszkańców, do których można uzyskać dostęp za pomocą prostego kodu QR, jest innym, oryginalnym i wysoce innowacyjnym



sposobem na przyciągnięcie uwagi odwiedzających, a tym samym przyciągnięcie turystyki, która przyniesie korzyści wszystkim sektorom gospodarczym tego obszaru.

W związku z tym realizowane cele były następujące:

1. Zwiększenie umiejętności cyfrowych.
2. Dostosowanie turystyki do „ery cyfrowej”.
3. Promowanie kultury i dziedzictwa.

W ten sposób osoby starsze mogą poszerzyć swoją wiedzę na temat nowych technologii, dzięki czemu staną się niezależnymi obywatelami w pełni zintegrowanymi z rzeczywistością XXI wieku w Europie, w której nie ma miejsca na cyfrowy analfabetyzm. Filmy wideo umieszczają pustą Europę na mapie. Obszary stojące przed wyzwaniem demograficznym mają niewiele zasobów, a te, które istnieją, nie są wystarczająco atrakcyjne, aby przyciągnąć uwagę turystów. Nasza inicjatywa może to zmienić, przyciągając jednocześnie mieszkańców tych obszarów, zainteresowanych tym, jak ich sąsiedzi opowiadają o własnych zasobach turystycznych. Naszym celem było zaprezentowanie wartości naszego bogatego, i jeszcze nieznanego, dziedzictwa obywatelom UE, którzy często nie są świadomi własnego otoczenia. Dzięki temu projektowi mogą poczuć się częścią różnorodnego społeczeństwa zjednoczonego dziedzictwem o bezcennej wartości.

Przeprowadzone działania koncentrowały się na stworzeniu wspólnej platformy otwartego dostępu o nazwie „THE NEW DIGITAL TOURISM IS POSSIBLE”, która obejmuje, między innymi, projektowanie treści szkolenia w zakresie kompetencji cyfrowych i turystyki, które daje początek działalności umożliwiającej nagrywanie filmów - dostępnych za pomocą kodu QR - przez seniorów uczestniczących w szkoleniu, a następnie stworzenie wsparcia technologicznego dla jego hostingu: platformy internetowej. Projekt kończy się opracowaniem PRZEWODNIKA



METODOLOGICZNEGO wyjaśniającego proces, który może służyć jako model dla nauczycieli specjalizujących się w kształceniu dorosłych (i innych zainteresowanych grup), aby mogli zastosować ten projekt w praktyce i opracować własne materiały.

Głównymi oczekiwanymi rezultatami było zwiększenie umiejętności cyfrowych osób starszych, co pomoże im poczuć się aktywną częścią społeczeństwa, które często o nich zapomina, ponieważ wielu z nich mieszka w miejscowościach oddalonych od miast, słabo skomunikowanych i pozbawionych podstawowych usług. Zapewnimy należne miejsce tym obszarom, które są częścią pustoszejącej Europy. Wreszcie, skutecznie i namacalnie zwiększymy wartość naszego bogatego dziedzictwa kulturowego, którego większość jest nieznana, a które dzięki realizacji tego projektu stanie się źródłem dumy dla zaangażowanych wiosek. Nowy zasób turystyczny, który z pewnością będzie nadal wdrażany na wszystkich obszarach wiejskich, które mają możliwość realizacji tej inicjatywy i który można przenieść na dowolną część Europy.



4. Zawartość

Przejdziemy teraz do kluczowej części tej pracy tzn - przedstawienie podejścia metodologicznego, na którym się oparliśmy: wyszczególnienia uczestników procesu, a następnie identyfikacji poszczególnych faz realizacji projektu.

4.1 Podejście metodologiczne

Projekt został opracowany w oparciu o podejście metodologiczne łączące teorię i praktykę, nadając większe znaczenie tej ostatniej, zwłaszcza jako metodzie testowania przyswajania treści. W ten sposób zajęcia teoretyczne zostały wykorzystane w praktyce podczas nagrywania i montażu filmów promocyjnych dotyczących dziedzictwa i turystyki. Wszystko to było wynikiem starannego planowania ze strony zespołu zarządzającego, w którym wszystkie zainteresowane strony były zaangażowane od początku do końca:

- **Osoby starsze**

Ich profil jest dobrze zdefiniowany: są to osoby starsze z wyludnionych obszarów o niewielkich zasobach turystycznych i braku wykorzystania technologii informacyjno-komunikacyjnych. Poszukiwanych jest 20 uczestników oraz 5 osób rezerwowych na grupę. Stwierdziliśmy, że kobiety mają większe trudności w korzystaniu z narzędzi cyfrowych, dlatego zdecydowaliśmy, aby co najmniej połowę uczestników szkolenia stanowiły kobiety.

- **Edukatorzy odpowiedzialni za prowadzenie szkoleń:**

Specjalizują się w kształceniu dorosłych i szkoleniu w zakresie kompetencji cyfrowych, z równą liczbą mężczyzn i kobiet. Na każdą uczestniczącą grupę przypadają dwie osoby. Będą oni odpowiedzialni za towarzyszenie uczestnikom w całym procesie twórczym, motywując ich i wspierając we wszystkich aspektach ich pracy.

- **Grupa fokusowa:**



Składa się z 10 osób. Uczestnikami są osoby związane z edukacją dorosłych (dyrektorzy szkół, nauczyciele, menedżerowie...) oraz interesariusze z sektora turystycznego. Celem jest przeanalizowanie potrzeb odbiorców docelowych w zakresie umiejętności cyfrowych i sprawdzenie, w jaki sposób można je zaspokoić. Po zebraniu wyników grupy fokusowej podejmowana jest decyzja w sprawie indeksu szkolenia, który następnie zostanie dostarczony wraz z treścią.

- **Test pilotażowy:**

Składający się z co najmniej 10 osób, w tym uczestników i turystów, w celu sprawdzenia na miejscu funkcjonowania, jakości i zainteresowania nagrany filmami. Sposób realizacji tego zadania zależy od decyzji organizatora.

4.2 Główne fazy projektu

Projekt „Let me tell you project” składa się z następujących działań i zadań:

- Działanie 1: Szkolenie „Nowa turystyka cyfrowa jest możliwa”

- * Grupa fokusowa z interesariuszami.
- * Projekt wskaźnika treningowego.
- * Projektowanie treści szkoleniowych w zakresie umiejętności cyfrowych i turystyki.
- * Wdrożenie szkolenia w każdym kraju uczestniczącym.

- DZIAŁANIE 2: Tworzenie treści filmów wideo

- * Tworzenie filmów dostępnych za pomocą kodu QR przez osoby starsze uczestniczące w szkoleniu.
- * Test pilotażowy: wizyta turystyczna w celu weryfikacji wyników.

- DZIAŁANIE 3: Stworzenie wsparcia technologicznego w celu publikacji filmów.



4.3 Kolejność działań

4.3.a AKTYWNOŚĆ 1: Szkolenie „Nowa turystyka cyfrowa jest możliwa”

- Chodzi o zaprojektowanie treści szkolenia w zakresie umiejętności cyfrowych i turystyki.
- Jest to pojedyncza treść napisana w języku angielskim i przetłumaczona na języki każdego z partnerów w celu ułatwienia pracy trenerom.
- Jest on podzielony na trzy zadania:
 - Zadanie 1/grupa fokusowa: opracowano spis treści, który obejmuje wszystkie obszary, w których przeprowadzono szkolenie w celu poprawy umiejętności uczestników w zakresie korzystania z narzędzi cyfrowych poprzez produkcję serii filmów informacyjnych. Treść szkolenia opiera się na wkładzie wniesionym przez grupy fokusowe w celu połączenia potrzeb z charakterystyką procesu uczenia się z udziałem ekspertów w dziedzinie edukacji i technologii oraz interesariuszy z sektora turystycznego, których wkład ułatwia projektowanie indeksu i treści szkolenia w zakresie kompetencji cyfrowych i turystyki.



- Zadanie 2/ Zaprojektowanie indeksu szkoleniowego dzięki wkładowi grup fokusowych.
- Zadanie 3/ Projekt treści szkolenia w zakresie umiejętności cyfrowych i turystyki: dokument składający się ze spisu treści i serii modułów w języku angielskim, przetłumaczony na języki partnerów. Każda grupa, z którą będziesz pracować, może mieć inne potrzeby edukacyjne i inne niedostatki: będziesz musiał zwrócić na nie szczególną uwagę, aby oprzeć na nich treść szkolenia.
- Zadanie 4/ Wdrożenie szkolenia w każdym kraju uczestniczącym przez dwóch edukatorów odpowiedzialnych za prowadzenie uczestników. Czas trwania szkolenia będzie zależał od wielu czynników, takich jak godziny przeznaczone na szkolenie, zainteresowanie lub zdolność uczenia się uczestników.

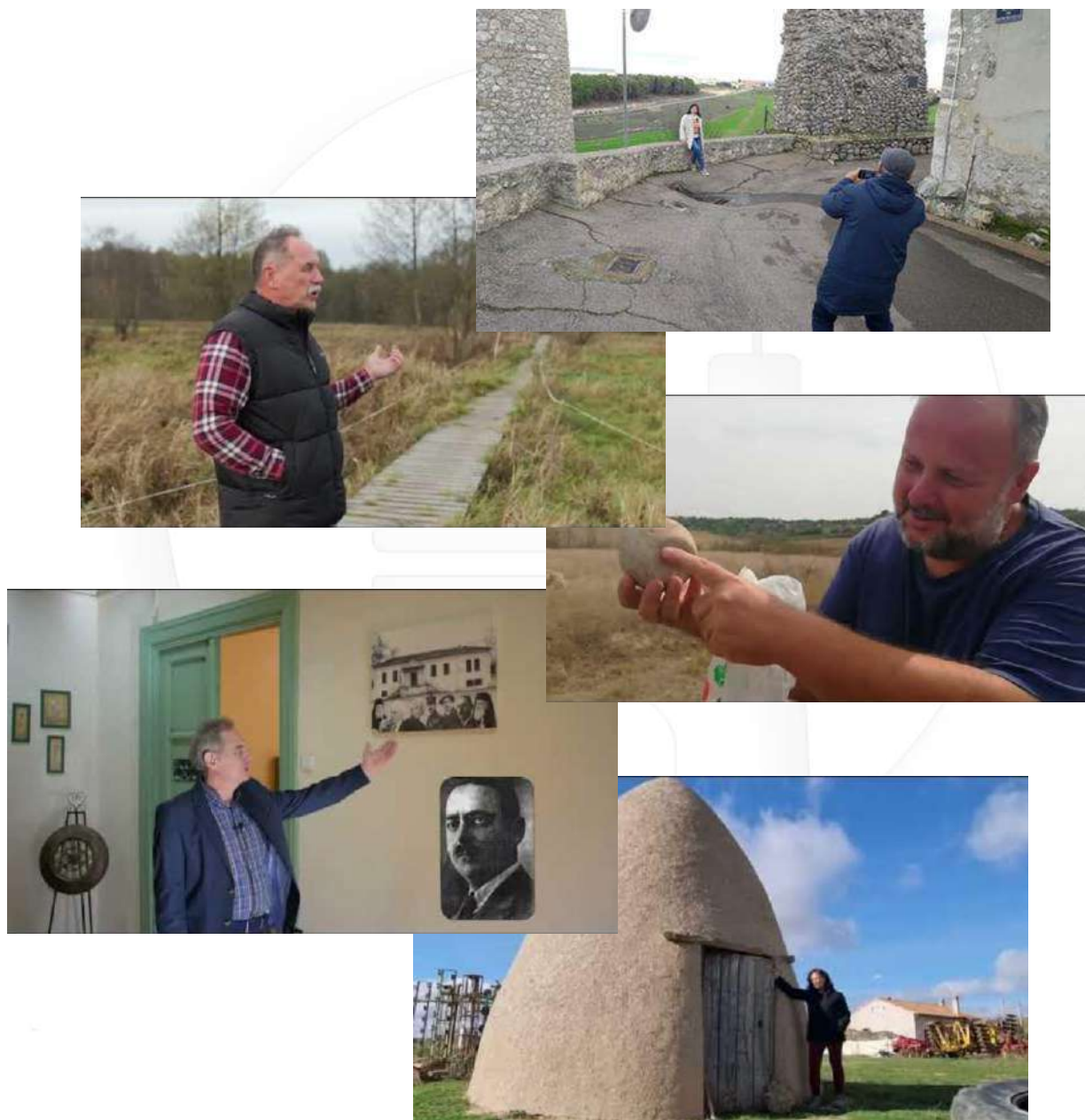


4.3.b DZIAŁANIE 2: Tworzenie treści filmów wideo

- Po zakończeniu działań opracowanych w pierwszej fazie, przechodzimy do tworzenia filmów przez 20 starszych uczniów z każdego kraju, którzy uczestniczą w szkoleniu.
- Pomysł polega na tym, że zadania te pozwolą im nabrać płynności w korzystaniu z narzędzi cyfrowych, będą dla nich „pretekstem” do wyjścia ze strefy komfortu i pozwolą w przyjaznych warunkach zdobyć wiedzę, którą będą mogli wykorzystać w praktyce.
- Łącznie przygotowano 5 filmów wideo dla każdej grupy. Tyle samo kodów QR zostanie umieszczonych w lokalizacjach objętych filmami. Następnie filmy są opatrzone napisami w języku angielskim i lokalnym, aby ułatwić ich zrozumienie osobom niedosłyszącym.
- Jest on podzielony na dwa zadania:



- Zadanie 1/ Tworzenie filmów dostępnych za pomocą kodu QR przez osoby starsze uczestniczące w szkoleniu. Po zidentyfikowaniu miejsc i turystycznych atrakcji uczestnicy przygotowują scenariusze, nagrywają i edytują filmy pod kierunkiem edukatorów. Po zakończeniu nagrań tworzony jest kanał na YouTube, na którym zamieszczane są filmy. Jak wspomnieliśmy wcześniej, filmy są opatrzone napisami w języku angielskim i lokalnym, aby ułatwić oglądanie



osobom niedosłyszającym.

- Zadanie 2/ Test pilotażowy: wizyta turystyczna w celu walidacji wyników. Dla każdego filmu tworzony jest kod QR i tworzone są tabliczki (na których umieszczane są kody QR do zeskanowania i istotne informacje o projekcie -



tytuł, kod, logo itp.) Każda grupa wybrała rodzaj wsparcia w zależności od charakterystyki miejsca, w którym się znajduje i zorganizowała wizytę w miejscach, w których znajdują się tabliczki z kodami QR, aby sprawdzić na miejscu, jak dobrze działają filmy i ocenić ich odbiór.





4.3.c DZIAŁANIE 3: Tworzenie wsparcia technologicznego

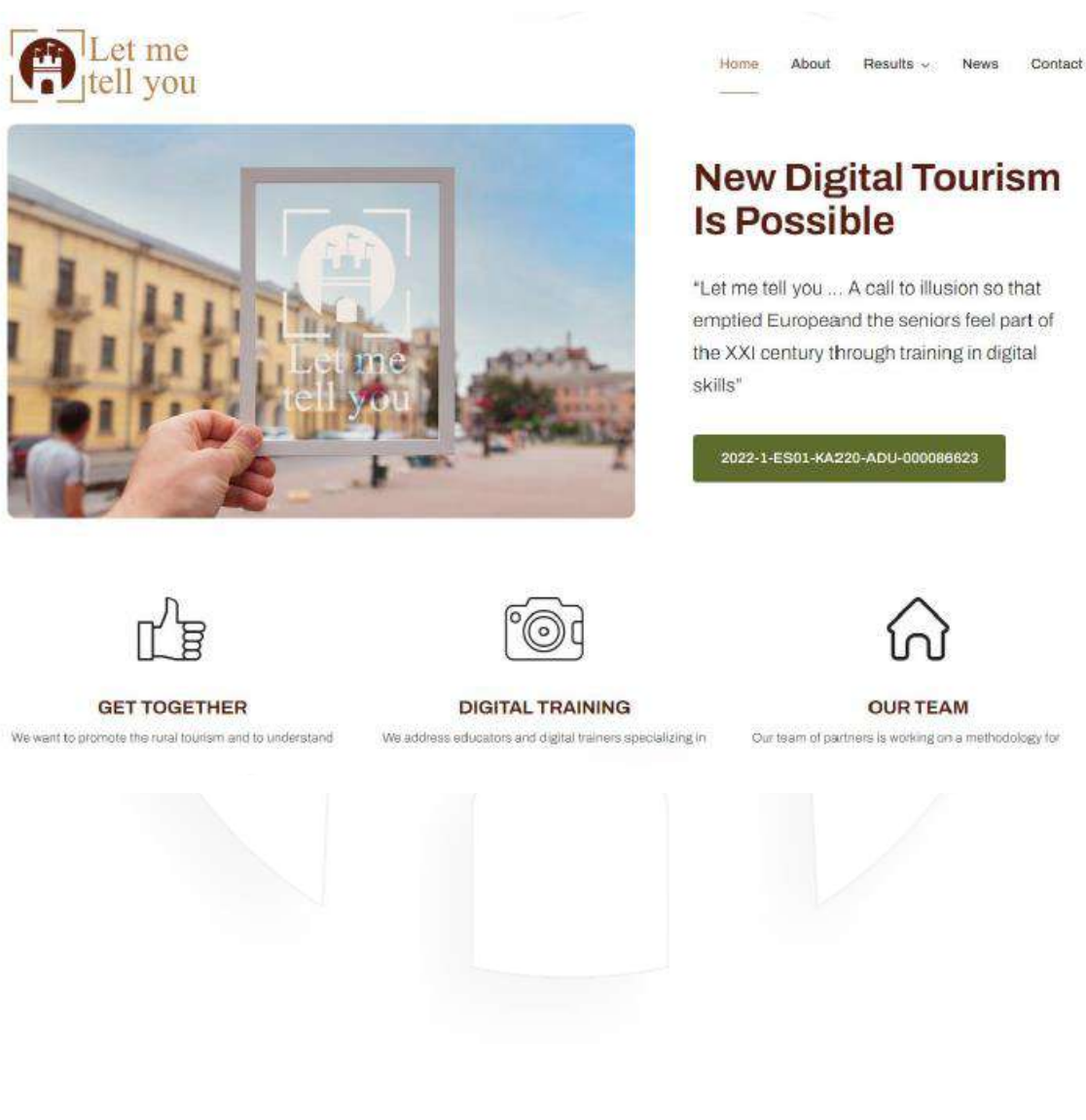
- Stworzenie wsparcia technologicznego w celu hostowania filmów jest ostatnim proponowanym przez nas działaniem, ale jest opcjonalne, ponieważ filmy zostaną już wcześniej przesłane na kanał Youtube utworzony w poprzednim kroku.
- Jest to platforma internetowa o otwartym dostępie, na której hostowane są filmy, a także pozostałe dokumenty wygenerowane podczas szkolenia.



- W ten sposób filmy są dostępne online za pośrednictwem Internetu i kodu QR w fizycznej lokalizacji.

To jest strona internetowa projektu „Let me tell you”:

<https://letem.eu/>





Let me
tell you

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Co-funded by
the European Union