



Drogi Czytelniku,

Projekt Our Digital Village ma na celu interwencję na obszarach wiejskich poprzez promowanie nabywania umiejętności cyfrowych i przekrojowych, przygotowując ludzi do stawienia czoła wyzwaniom przyszłości. Odbyna się to poprzez współtworzenie wysokiej jakości treści edukacyjnych, które odpowiadają na potrzeby lokalnego kontekstu, zapewniając jednocześnie długoterminową transformację w kierunku cyfryzacji poprzez aktywne podnoszenie świadomości na wszystkich poziomach społeczeństwa.

REFLEKSJA NA TEMAT ROKU POSTĘPU

Kończąc drugi rok realizacji projektu Our Digital Village, z dumą obserwujemy, jak praca zespołowa i wspólna wizja doprowadziły nas do niewiarygodnych kamieni milowych osiągniętych do tej pory. Dzięki wysiłkom naszych dziewięciu europejskich partnerów poczyniliśmy znaczące kroki w zakresie umiejętności cyfrowych i możliwości, torując drogę do trwałego wpływu cyfrowego na społeczności wiejskie. Na tym etapie jesteśmy w połowie projektu i mamy przyjemność podzielić się kilkoma najważniejszymi wydarzeniami.

✓ Publikacja artykułu naukowego prezentującego innowacyjny wpływ projektu Our Digital Village! Badanie to, w którym wzięło udział 278 uczestników z siedmiu krajów europejskich, podkreśla transformacyjną rolę wzajemnego podejścia modelowego (Reciprocal Maieutic Approach - RMA) we wspieraniu kompetencji cyfrowych w społecznościach wiejskich. Dzięki warsztatom RMA uczestnicy zbadali swoje cyfrowe potrzeby, kompetencje i aspiracje, identyfikując kluczowe wyzwania, takie jak luki w infrastrukturze i szkolenia

nauczycieli, podkreślając jednocześnie znaczenie spersonalizowanego uczenia się. Ustalenia te dostarczają nieocenionych wskazówek dla decydentów, nauczycieli i liderów społeczności, wzmacniając znaczenie partycypacyjnych, integracyjnych strategii na rzecz zrównoważonej integracji cyfrowej. Pełny artykuł jest dostępny na naszej stronie internetowej: <https://ourdigitalvillage.erasmus.site/scientific-paper/>

✓ Prace nad narzędziem Our Digital Village Activity Kit są w toku, a koordynatorzy nauczania, eksperci ds. technologii informacyjno-komunikacyjnych, nauczyciele i trenerzy współpracują nad stworzeniem dynamicznego, interaktywnego zasobu. Ten zestaw narzędzi obejmuje wyzwania ICT wykorzystujące technologie takie jak druk 3D, kodowanie, mikrokontrolery, tworzenie stron internetowych i robotyka, wraz z wytycznymi pedagogicznymi wspierającymi ich wdrażanie w klasie. W miarę postępów, Activity Kit będzie dalej udoskonalany w oparciu o wnioski z nadchodzących ocen prowadzonych przez Uniwersytet w Alicante w następnym roku projektu, co zapewni, że zestaw narzędzi będzie dostosowany do rzeczywistych potrzeb nauczycieli i uczniów.

✓ Internetowe punkty informacyjne ICT (Info Desks) zostały oficjalnie uruchomione, zapewniając dedykowane wsparcie dla członków społeczności w krajach partnerskich! Dostępne w dziewięciu językach - angielskim, włoskim, hiszpańskim, portugalskim, niemieckim, holenderskim, greckim, słoweńskim i węgierskim - punkty te zostały zaprojektowane tak, aby oferować dostępną, spersonalizowaną pomoc we wszystkich kwestiach związanych z ICT. Niezależnie od tego, czy jesteś nauczycielem, który chce zintegrować narzędzia cyfrowe w swojej klasie, uczniem zmagającym się z wyzwaniami związanymi z kodowaniem, czy uczącym się dorosłym, który po raz pierwszy odkrywa technologię, nasze punkty informacyjne są tutaj, aby pomóc. Jeśli napotkałeś jakiegokolwiek problemy lub wątpliwości związane z technologią, zachęcamy do podzielenia się swoimi pytaniami poprzez wypełnienie tego krótkiego kwestionariusza: <https://ourdigitalvillage.erasmus.site/oid/>

✓ Każdy z partnerów wdrażających zorganizował i z powodzeniem wdrożył szkolenie w zakresie ICT i umiejętności pedagogicznych dla nauczycieli i trenerów, którego celem było zapewnienie podstawowych umiejętności w zakresie kodowania, robotyki, mikrokontrolerów, modelowania i drukowania 3D oraz tworzenia stron internetowych, aby móc korzystać z działań zaproponowanych w zestawie Our Digital Village Activity Kit. Drugim celem było dostarczenie wytycznych dotyczących dostosowania działań do lokalnych potrzeb i kontekstów, a także metod pedagogicznych do wdrażania działań w sposób, który zwiększa umiejętności cyfrowe i inne umiejętności przekrojowe uczniów.

Ponieważ znaczna część naszej pracy w 2024 roku koncentrowała się na prowadzeniu i organizowaniu szkoleń w zakresie ICT i umiejętności pedagogicznych dla nauczycieli i trenerów, niniejszy drugi newsletter przedstawia wyniki tych wysiłków.

Sesje szkoleniowe dla nauczycieli w zakresie ICT i umiejętności pedagogicznych ujawniły zarówno wyzwania, jak i sukcesy we wszystkich krajach partnerskich. Początkowy sceptycyzm i trudności logistyczne, takie jak ograniczone zasoby i komunikacja ze szkołami, były częstymi przeszkodami. Jednak w miarę postępu kursów nauczyciele stawali się coraz bardziej zaangażowani i zainteresowani integracją narzędzi cyfrowych, takich jak druk 3D i kodowanie, w swoich klasach. Wielu nauczycieli

wyraziło entuzjazm co do potencjalnego wpływu tych umiejętności na ich praktyki nauczania, podkreślając znaczenie zapewnienia im czasu i wsparcia, aby mogli w pełni wykorzystać te technologie. Szkolenia ostatecznie przyczyniły się do pogłębienia świadomości wartości edukacji cyfrowej i jej znaczenia w rozwoju zawodowym.

Zapraszamy do zapoznania się z naszą [stroną internetową](#), aby być na bieżąco z informacjami o projekcie oraz do śledzenia nas na [LinkedIn](#).



TRAINING FOR ICT AND PEDAGOGICAL SKILLS FOR TEACHERS AND TRAINERS



SZKOLENIA W ZAKRESIE TECHNOLOGII INFORMACYJNO-KOMUNIKACYJNYCH IUMIEJĘTNOŚCI PEDAGOGICZNYCH DLA NAUCZYCIELI I TRENERÓW, JAKIE SĄ GŁÓWNE REZULTATY?



AUSTRIA

W Austrii die Berater przeprowadził od czerwca do października 2024 r. program szkoleniowy w zakresie ICT i umiejętności pedagogicznych skierowany do nauczycieli i trenerów. Celem szkolenia było wyposażenie uczestników w umiejętności ICT, a także zapewnienie im niezbędnych narzędzi, aby mogli zintegrować technologię ze swoimi szkoleniami. W pięciu zorganizowanych sesjach wzięło udział łącznie 15 trenerów z Tyrolu. Zarówno zajęcia teoretyczne, jak i praktyczne okazały się bardzo angażujące dla uczestników. Praktyczne ćwiczenia z technologią pozwoliły im zrozumieć jej funkcje i sprzyjały integracji w klasie. Otrzymane informacje zwrotne były bardzo pozytywne i podkreśliły potrzebę integracji technologii w swoich szkoleniach w celu zwiększenia umiejętności cyfrowych swoich uczniów, aby mogli wypełnić lukę w swojej edukacji cyfrowej.



CYPR

Na Cyprze piętnastu nauczycieli z cypryjskiej społeczności Digital Village uczestniczyło w czerwcu w 30-godzinny programie szkoleniowym ICT prowadzonym przez trenerów Andreasa Siakasa i Popi Aresti. Obejmujący sześć sesji stacjonarnych program obejmował kodowanie, robotykę, mikrokontrolery, modelowanie i drukowanie 3D, tworzenie stron internetowych i metody pedagogiczne. Uczestnicy wykazywali się wyjątkowym entuzjazmem, aktywnie angażując się w zajęcia praktyczne, dyskusje grupowe i wspólne rozwiązywanie problemów. Do najważniejszych wydarzeń należały kreatywne projekty mikrokontrolerów, nauczyciele projektujący swoje pierwsze strony internetowe oraz chęć wykorzystania druku 3D w swoich klasach. Mimo że niektórzy uczestnicy nie mogli wziąć udziału we wszystkich pięciu sesjach poświęconych technologii, planowane jest ponowne odwiedzenie szkoły we wrześniu w celu przeprowadzenia dodatkowych kursów. Inicjatywa ta wspierała silne poczucie wspólnoty wśród nauczycieli i podkreśliła ich zaangażowanie we włączanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do edukacji, zapewniając, że są dobrze przygotowani do inspirowania następnego pokolenia uczniów.



GRECJA

W Grecji od kwietnia do października 2024 r. wdrożono kompleksowy program szkoleniowy w zakresie ICT i umiejętności pedagogicznych dla nauczycieli i trenerów. Inicjatywa miała na celu wyposażenie nauczycieli w narzędzia i wiedzę niezbędne do włączenia technologii do ich praktyki nauczania. Łącznie przeprowadzono 11 seminariów, z których każde trwało 2-3 godziny, w czterech podmiejskich lokalizacjach, z łącznym udziałem 23 uczestników na miejscu i 87 uczestników online. Sesje dostarczyły zarówno teoretycznych spostrzeżeń, jak i praktycznych, bezpośrednich doświadczeń z narzędziami cyfrowymi, umożliwiając uczestnikom odkrywanie innowacyjnych metod modernizacji praktyk w klasie. Informacje zwrotne były w przeważającej mierze pozytywne, podkreślając znaczenie zwiększania kompetencji cyfrowych wśród nauczycieli w społecznościach podmiejskich w celu wypełnienia luki technologicznej w edukacji.



WŁOCHY

We Włoszech program szkoleniowy skierowany do nauczycieli i edukatorów został przeprowadzony od marca do maja 2024 roku, koncentrując się na zwiększaniu umiejętności ICT i dostarczaniu narzędzi do integracji technologii w edukacji. Inicjatywa była prowadzona przez CSC Danilo Dolci i FabLab w Palermo. W siedmiu zorganizowanych sesjach wzięło udział łącznie 11 nauczycieli i trenerów z obszarów Gibellina i Salemi, gdzie powstała włoska społeczność Our Digital Village. Lekcje praktyczne okazały się najbardziej angażujące dla uczestników. Bezpośrednia interakcja z technologią umożliwiła im zrozumienie jej funkcjonalności i wyobrażenie sobie jej zastosowania w klasie. Otrzymane informacje zwrotne były bardzo pozytywne, podkreślając znaczenie poruszania tych tematów w szkołach i zachęcając nauczycieli chętnych do modernizacji swoich metod nauczania poprzez wykorzystanie nowych

technologii.



POLSKA

W Polsce program składał się z 30 godzin warsztatów podzielonych na pięć sesji, z których każda koncentrowała się na konkretnym obszarze: kodowanie, robotyka, mikrokontrolery, modelowanie i drukowanie 3D oraz tworzenie stron internetowych. Sesje były prowadzone zarówno osobiście w placówkach edukacyjnych w Ropczycach i Rzeszowie, jak i online, zapewniając połączenie teoretycznych i praktycznych doświadczeń edukacyjnych. Piętnastu uczestników aktywnie zaangażowało się w program, wykazując się entuzjazmem i silnym zaangażowaniem w opanowanie nowych technologii. Współpracowali przy rozwiązywaniu problemów i realizowali praktyczne projekty, takie jak tworzenie stron internetowych, programowanie mikrokontrolerów i odkrywanie aplikacji do druku 3D. Trenerzy chwalili zdolność uczestników do adaptacji i chęć zastosowania tych technologii w środowisku edukacyjnym, dostosowując treści szkoleniowe do lokalnych potrzeb. Program wykazał znaczący wpływ, a umiejętności cyfrowe uczestników poprawiły się w sposób wymierny we wszystkich tematach ocenianych za pomocą ram DigComp. Szczególne postępy odnotowano w kodowaniu i tworzeniu stron internetowych, gdzie uczestnicy wykazali się nowo odkrytą pewnością siebie i biegłością. Ogólnie rzecz biorąc, szkolenie nie tylko wyposażało uczestników w krytyczne umiejętności techniczne, ale także dostarczyło cennych spostrzeżeń pedagogicznych, wspierając innowacyjne podejścia do skutecznego włączania ICT do edukacji.



PORTUGALIA

W Portugalii w 30-godzinnym szkoleniu wzięło udział łącznie 19 uczestników. Program szkoleniowy koncentrował się na doskonaleniu ICT i umiejętności pedagogicznych nauczycieli i trenerów i został podzielony na 8 sesji (4 online i 4 stacjonarne). Program nauczania obejmował różnorodne tematy, takie jak logika programowania, tworzenie stron internetowych, narzędzia cyfrowe, robotyka, myślenie projektowe i grywalizacja, z aktywną, praktyczną praktyką. Godne uwagi rezultaty obejmowały zwiększone zaangażowanie, większą pewność siebie w korzystaniu z narzędzi cyfrowych oraz środowisko uczenia się oparte na współpracy. Informacje zwrotne podkreślały wysoki poziom uczestnictwa i zainteresowania, choć zauważono, że zakres tematów utrudniał dogłębne zbadanie każdego z nich. Wyciągnięte wnioski sugerują zawężenie zainteresowania, aby umożliwić głębszą eksplorację kluczowych tematów w przyszłych wersjach.



RUMUNIA

W Rumunii szkolenie odbyło się w ramach czterech sesji online za pośrednictwem Zoom i ostatniej sesji bezpośredniej w Suczawie, a program łączył teorię z praktycznym zastosowaniem. Uczestnicy zaangażowali się w szereg najnowocześniejszych narzędzi i technologii, w tym robotykę, kodowanie, modelowanie 3D, tworzenie stron internetowych i wiele innych. Wśród nich, wykorzystanie drukarki 3D wyróżniało się jako najbardziej innowacyjne narzędzie, chwalone za wszechstronność i znaczenie dla każdego przedmiotu szkolnego. Od eksperymentów naukowych po kreatywne projekty artystyczne, drukarka 3D została zademonstrowana jako transformacyjne narzędzie wspierające kreatywność, rozwiązywanie problemów i praktyczną naukę w klasach. Podczas sesji bezpośredniej nauczyciele mieli okazję eksperymentować z drukiem 3D, robotyką, kodowaniem i innymi technologiami, zdobywając praktyczne doświadczenie i pewność siebie, aby zintegrować te narzędzia z nauczaniem.

Praktyczne podejście w połączeniu z dogłębными dyskusjami na temat zastosowań edukacyjnych sprawiło, że uczestnicy mieli jasną wizję tego, jak ulepszyć swoje sale lekcyjne za pomocą narzędzi cyfrowych. Szkolenie to nie tylko wzbogaciło umiejętności techniczne nauczycieli, ale także podkreśliło rolę Suczawy jako centrum innowacji edukacyjnych, inspirując uczestników do wprowadzenia dynamicznego, integracyjnego i opartego na technologii uczenia się w swoich społecznościach.

Ciekawi cię, co będzie dalej?

Oto działania, które będziemy podejmować w 2025 roku:

→ SOON Przygotowanie do prowadzenia kursów ICT dla uczniów, uczących się dorosłych i członków społeczności. Każdy partner przeprowadzi cztery kursy, łącząc praktyczne ćwiczenia z zestawu Activity Kit ze spersonalizowanymi projektami odpowiadającymi na rzeczywiste wyzwania. Sesje te odbędą się w szkołach, lokalnych organizacjach i centrach społecznościowych, a ich tematyka obejmie kodowanie, robotykę i tworzenie stron internetowych, dostosowane do potrzeb uczestników. Najlepszy projekt zostanie nagrodzony, a wszystkie zostaną zaprezentowane podczas przyszłych wydarzeń społecznościowych, zapewniając szerokie zaangażowanie i inspirację.

→ SOON Punkty informacyjne ICT (Info Desks) zostaną utworzone fizycznie, aby zapewnić spersonalizowane wsparcie w kwestiach ICT w krajach partnerskich i zaspokoić potrzeby wszystkich członków społeczności, w tym tych o ograniczonych umiejętnościach cyfrowych, w celu promowania integracji i wzmocnienia pozycji społeczności wiejskich dzięki niezbędnym zasobom cyfrowym. Punkty informacyjne będą działać inaczej w każdym kraju, aby zaspokoić specyficzne potrzeby społeczności.

→ SOON Organizacja dwóch nadchodzących wydarzeń społecznych mających na celu zaprezentowanie innowacyjnych projektów opracowanych podczas naszych kursów ICT dla dorosłych i uczniów. Każde wydarzenie będzie poświęcone rezultatom co najmniej dwóch kursów, a także interaktywnym warsztatom prowadzonym przez nauczycieli i uczniów, sprzyjającym zaangażowaniu społeczności.

→ SOON Patrząc w przyszłość, Our Digital Village będzie gospodarzem pięciu warsztatów skupiających się na zapewnieniu długoterminowej trwałości projektu, gromadząc członków społeczności w celu omówienia wspierających interesariuszy, zbadania

możliwości finansowania i zaplanowania ciągłości i możliwości powielania projektu. Tematy te będą dalej analizowane podczas Międzynarodowego Szczytu Cyfrowego Online, który odbędzie się pod koniec projektu i połączy decydentów, nauczycieli i interesariuszy z całej Europy w celu omówienia przyszłości edukacji cyfrowej. Podczas wydarzenia zostaną zbadane sposoby zwiększenia skali projektu i zapewnienia jego długoterminowego wpływu. Wyniki dyskusji pomogą ukształtować kompleksowy długoterminowy plan działania na rzecz przyszłych postępów w edukacji cyfrowej.



**Co-funded by
the European Union**

Finansowane przez Unię Europejską. Jednakże wyrażone poglądy i opinie są wyłącznie poglądami autora (autorów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani organ przyznający dofinansowanie nie ponoszą za nie odpowiedzialności.



ALL DIGITAL AISBL, Rue du Commerce 123, Bruksela, Belgia 1000

[Zarządzaj preferencjami](#)