

JAK ZORGANIZOWAĆ WARSZTATY INTERGENERACYJNE

PODRĘCZNIK DLA EDUKATORÓW DOROŚŁYCH - DOBRE
PRAKTYKI W ZAKRESIE KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO



Projekt współfinansowany w
ramach programu Unii Europejskiej
„Erasmus+”

Ten projekt jest realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowiska ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.

SPIIS TREŚCI

Strona

WPROWADZENIE **4**

ROZDZIAŁ 1 PODEJŚCIE DO KSZTAŁCENIA INTERGENERACYJNEGO: PODSTAWY **8**
MGR. MAJA RADINOVIČ HAJDIČ

ROZDZIAŁ 2 PRZYGOTOWANIE EDUKATORÓW IGL: WARSZTATY **14**

2.1 PODSTAWY KSZTAŁCENIA INTERGENERACYJNEGO (POLSKA) **15**

2.2 INTELIGENCJA EMOCJONALNA W IGL (POLSKA) **18**

ROZDZIAŁ 3 ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW: POMYSŁY NA ZAJĘCIA IGL **21**

3.1 MÓJ (WYMYŚLONY) PARTNER (TURCJA) **22**

3.2 JAK WYKORZYSTAĆ OBRAZY W IGL? (CZECHY) **28**

3.3 ACTIONBOUND: CYFROWE ESCAPE ROOMY (LITWA) **32**

3.4 ŁĄCZENIE SIĘ Z NATURĄ I ZE SOBĄ NAWZAJEM (WŁOCHY) **36**

3.5 QUIZY Z PYTANIAMI ASOCJACYJNYMI (SŁOWENIA) **41**

3.6	PRAWDZIWYCH PRZYJACIÓŁ POZNAJE SIĘ W BIEDZIE (TURCJA)	45
3.7	KSZTAŁTOWANIE UMIEJĘTNOŚCI PRACY SENIORÓW Z TABLETAMI POPRZEZ TWORZENIE KOMIKSÓW (LITWA)	50
3.8	MIĘDZYPOKOLENIOWA WYMIANA KSIĄŻEK (BOOK SWAPPING) (WŁOCHY)	54
3.9	NOWOCZESNE TECHNOLOGIE - CO NAM DAJĄ, CO NAM ODBIERAJĄ (CZECHY)	58
3.10	VITADIARIES (LIFEDIARIES) - PAMIĘTNIKI ŻYCIA (WŁOCHY)	62
3.11	KOCHAMY SZACHY (SŁOWENIA)	67
3.12	DIGITAL STORYTELLING: THE EUROPE OF OUR LIVES (POLSKA)	72
	WNIOSKI <i>ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ</i>	77
	BIBLIOGRAFIA	79
	AUTORZY PODRĘCZNIKA	81

WPROWADZENIE

Niniejszy podręcznik cyfrowy został opracowany w ramach projektu KA204 - Partnerstwa strategiczne na rzecz edukacji dorosłych "Intergenerational Bridge: Connect to create", Projekt nr 2020-1-IT02-KA204-079904, współfinansowany ze środków Programu Erasmus+. Zawiera on podstawowe informacje o podejściu do kształcenia intergeneracyjnego (IGL) w edukacji dorosłych oraz przykłady najlepszych praktyk wraz ze wskazówkami dla edukatorów.

W ramach tego projektu partnerzy dzielili się [najlepszymi praktykami w podejściu do kształcenia intergeneracyjnego](#), opracowywali nowe pomysły i wdrażali je w lokalnych społecznościach. W rezultacie powstał ten cyfrowy podręcznik zawierający sprawdzone i przetestowane działania międzypokoleniowe.

PARTNERZY

W skład Konsorcjum projektu wchodzi 6 organizacji pracujących na co dzień z osobami starszymi:

- EduVita (Włochy) - koordynator
- Prave Ted! (Czechy)
- Uniwersytet Trzeciego Wieku w Utenie (Litwa)
- Fundacja Pro Scientia Publica (Polska)
- Centrum Edukacji Dorosłych Jesenice (Słowenia)
- Nazilli NazHayat (Turcja)

ZESKANUJ
MNIE



DOWIEDZ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE

www.connectocreate.eu

ZARYS PROJEKTU

Sondaże i badania pokazują, że luka pokoleniowa jest poważnym problemem europejskiego społeczeństwa. Ponadto, większość systemów edukacji i szkoleń w Europie jest nadal zorganizowana głównie wokół możliwości młodych ludzi, więc istniejące systemy edukacyjne nadal nie odzwierciedlają w wystarczającym stopniu potrzeb osób starszych i edukatorów dorosłych.

Kształcenie międzypokoleniowe jest jednym z podejść, które można by skutecznie wykorzystać w tym kontekście. Jest to systematyczny transfer i interakcje wiedzy, umiejętności, kompetencji, mądrości, norm i wartości pomiędzy pokoleniami. Programy międzypokoleniowego uczenia się są definiowane przez Międzynarodowe Konsorcjum i Organizację Narodów Zjednoczonych do spraw Oświaty, Nauki i Kultury (UNESCO) jako "narzędzia społeczne, które tworzą celową i ciągłą wymianę zasobów i uczenia się pomiędzy starszymi i młodszymi pokoleniami". Programy kształcenia międzypokoleniowego stwarzają znaczące **możliwości nauki i transformacji postaw między pokoleniami**.

DLA KOGO JEST TEN PODRĘCZNIK?

Niniejszy Podręcznik został opracowany z myślą o praktykach zajmujących się edukacją dorosłych, edukacją osób starszych, edukacją międzypokoleniową. W szczególności skierowany jest do **edukatorów Dorosłych**, pragnących stosować **podejście do kształcenia międzypokoleniowego** podczas pracy z osobami starszymi (55+) i osobami młodymi (16-30 lat).

Podręcznik może być pomocny dla **edukatorów osób dorosłych, wykładowców Uniwersytetów Trzeciego Wieku, pracowników pomocy społecznej oraz pracowników trzeciego sektora**.

JAK KORZYSTAĆ Z TEGO PODRĘCZNIKA?

Niniejszy podręcznik został opracowany w celu zapewnienia edukatorom dorosłych wiedzy i umiejętności niezbędnych do prowadzenia własnych **warsztatów z wykorzystaniem podejścia do kształcenia międzypokoleniowego**.

Podręcznik cyfrowy składa się z trzech rozdziałów, Wstępu i Zakończenia. Aktywne linki do stron internetowych są oznaczone **niebieskim kolorem i są podkreślone**.

ROZDZIAŁ 1

Pierwszy rozdział zawiera teoretyczne podstawy dotyczące podejścia do **kształcenia międzypokoleniowego (IGL)**.

W tym rozdziale poznasz podstawowe informacje na temat międzypokoleniowego uczenia się.

ROZDZIAŁ 2

W drugim rozdziale zaproponowano dwa warsztaty przygotowawcze dla **edukatorów**, którzy chcieliby dowiedzieć się więcej o kształceniu międzypokoleniowym. Instytucje zajmujące się edukacją dorosłych mogą zorganizować te warsztaty, aby zapoznać swoich pracowników z wykorzystaniem podejścia do uczenia się międzypokoleniowego w edukacji dorosłych i środowiskach wielopokoleniowych.

ROZDZIAŁ 3

Jeśli potrzebujesz inspiracji lub gotowych warsztatów do zorganizowania z różnymi pokoleniami, zajrzyj do tego rozdziału po sprawdzone działania IGL.

Rozdział trzeci składa się z **12 warsztatów**.

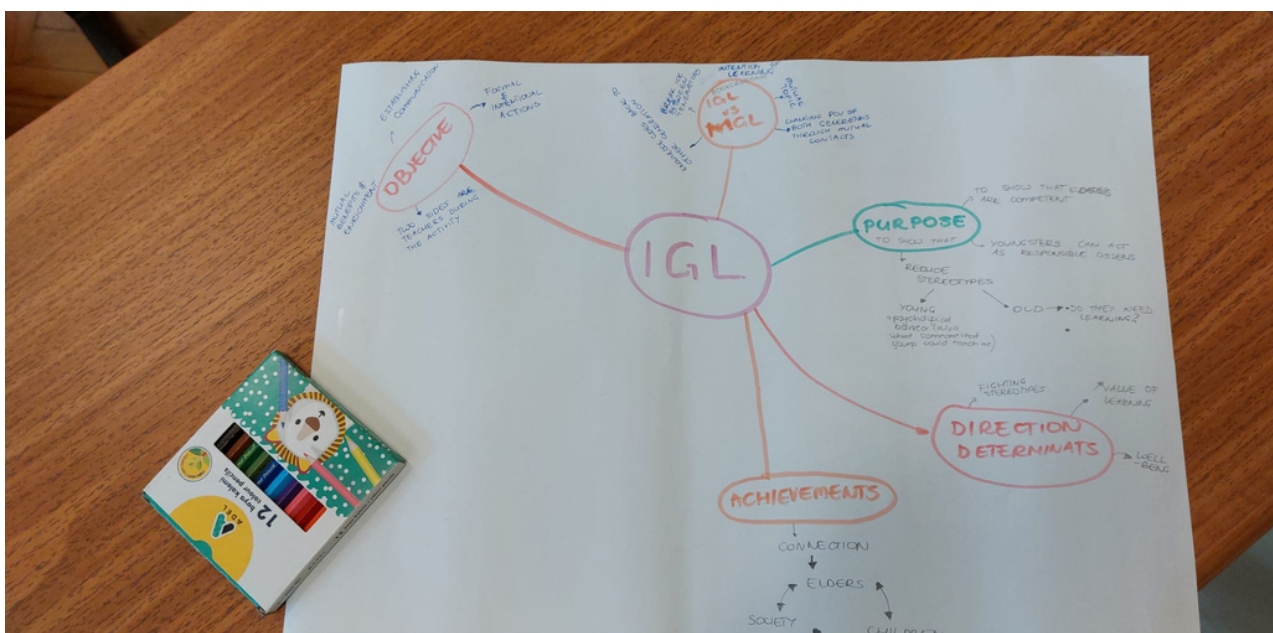
Każdy warsztat składa się z:

- ogólnego przeglądu warsztatu (uczestnicy, materiały, czas);
- wytycznych dotyczących warsztatu;
- uwag i wskazówek;
- linku do przydatnych materiałów.

Cyfrowy podręcznik jest owocem następujących działań, realizowanych od października 2020 r. do grudnia 2022 r:

- **Analiza stanu wiedzy** w 6 krajach partnerskich - stworzenie wspólnego porozumienia odnośnie definicji różnych pojęć związanych z międzypokoleniowym uczeniem się i specyfiką IGL w różnych krajach
- Transnarodowa wymiana doświadczeń w Centrum Wielopokoleniowym w Jesenicach, Słowenia - dzielenie się doświadczeniami w zakresie uczenia się międzypokoleniowego
- Szkolenie dla edukatorów osób dorosłych na temat edukacji międzypokoleniowej i inteligencji emocjonalnej we Wrocławiu - rozwój kompetencji edukatorów osób starszych
- **Zbiór dobrych praktyk** w zakresie kształcenia międzypokoleniowego (osoby starsze i młodsze) stworzony i opublikowany na stronie internetowej www.connectcreate.eu
- Wdrożone i przetestowane praktyki z udziałem lokalnych społeczności uczniów i edukatorów
- Międzypokoleniowe zajęcia edukacyjne zostają przekształcone w warsztaty z wytycznymi dla edukatorów IGL

Owocnej pracy!



CYFROWY PODRĘCZNIK NAJLEPSZYCH
PRAKTYK W IGL

ROZDZIAŁ 1

PODEJŚCIE DO KSZTAŁCENIA MIĘDZYPOKOLENIOWEGO: PODSTAWY



INTERGENERATIONAL BRIDGE: CONNECT TO CREATE

PODSTAWY



Powodowana zmianami demograficznymi i wzrostem znaczenia wiedzy luka międzypokoleniowa szybko rośnie. Starzenie się społeczeństwa stwarza konflikty wynikające z podziału zasobów ekonomicznych i władzy społecznej, jaką posiada każde pokolenie. Luka pokoleniowa jest definiowana jako głęboka przepaść kulturowa między pokoleniami związana z pytaniem, kto ma władzę nad wiedzą. Nauka międzypokoleniowa jest jednym z najważniejszych środków niwelujących tę lukę i prowadzących do solidarności i zaufania między pokoleniami.

Przez wieki nauka międzypokoleniowa była uważana za coś oczywistego. Charakterystyczne dla takiego uczenia się jest to, że starsi przekazują młodszym swoją mądrość i doświadczenie. W ten sposób wiedza, umiejętności, kompetencje, normy i wartości były nieformalnie i okazjonalnie przekazywane między różnymi pokoleniami w rodzinie.

Obecnie sytuacja jest inna. Nauka międzypokoleniowa, która nie odbywa się już spontanicznie i tylko w rodzinie, wymaga zachęty i przeniesienia na szersze środowisko społeczne. Częste odseparowanie przestrzenne rodziców i dzieci od dziadków oraz odmienne tempo życia sprawiają, że odwieczny model kształcenia międzypokoleniowego jest niemożliwy.

Wielu mentorów i wolontariuszy pracujących z dziećmi należy do starszych pokoleń. Wiele projektów wspólnotowych również spontanicznie łączy młodsze i starsze pokolenia. Jednak działanie można określić jako **międzypokoleniowe** tylko wtedy, gdy ma wyraźną intencję **łączenia ludzi z różnych pokoleń**.

Stąd też działania międzypokoleniowe świadomie starają się łączyć ludzi w różnym wieku we wzajemnie korzystnych działaniach, które pomagają rozwijać zrozumienie i szacunek między pokoleniami. **Aktywności międzypokoleniowe to zaplanowane i zorganizowane działania, które promują kontakty, wymianę zasobów i współpracę między pokoleniami.**

Istnieje kilka różnych definicji programów międzypokoleniowych. Jedna z ogólnie przyjętych definicji określa programy międzypokoleniowe jako "koło społeczne, które tworzy znaczącą i trwałą wymianę zasobów i nauki pomiędzy starszymi i młodszymi pokoleniami". Definicja ta obejmuje trzy elementy, które są warunkiem możliwości mówienia o programie międzypokoleniowym:

- Organizacja i cele.

Programy międzypokoleniowe odnoszą się do działań, które są zorganizowane i przeznaczone do osiągnięcia określonego celu. Programy międzypokoleniowe obejmują na ogół różne działania (niektóre są intergeneracyjne, a inne nie). Samo jedno lub więcej działań nie wystarczy jednak, by mówić o istnieniu programu międzypokoleniowego.

- Uczestnikami są osoby należące do różnych pokoleń.

- Ciągła wymiana.

Wszystkie programy międzypokoleniowe dążą do osiągnięcia pewnych pozytywnych celów, które przyniosą korzyści wszystkim uczestnikom i społeczności. Środkiem do osiągnięcia tych celów są relacje między uczestnikami. Celem programów międzypokoleniowych jest **nawiązanie wzajemnych relacji i promowanie obustronnej pomocy między uczestnikami**. Tylko w takim przypadku możemy mówić o wymianie, a więc także o programie międzypokoleniowym.

Programy kształcenia międzypokoleniowego łączą pokolenia, aby mogły uczyć się od siebie nawzajem. Abstrahując od faktu, że wszystkie programy wymiany międzypokoleniowej mają potencjał do promowania kształcenia międzypokoleniowego, osiągnięcie wcześniej ustalonych celów edukacyjnych jest centralnym zadaniem programów nauki międzypokoleniowej. Edukacja i uczenie się, czyli proces zdobywania nowych informacji, wiedzy i umiejętności, jest więc centralną, a nie marginalną działalnością tych programów.

Poznawanie siebie i życia młodszych lub starszych ludzi to rezultaty uboczne wszelkiego rodzaju programów międzypokoleniowych, które łączą młodych i starych. Programy nauczania międzypokoleniowego muszą mieć również na celu poszerzanie wiedzy, rozwijanie umiejętności i zróżnicowanych potencjałów młodych i starych, w oparciu o współpracę obu pokoleń.

Celem programów kształcenia międzypokoleniowego jest zaangażowanie ludzi w celowe, wzajemnie korzystne działania, które obejmują wymianę informacji, wiedzy, doświadczeń, myśli i uczuć między dwoma lub więcej pokoleniami.



TRZY PODSTAWOWE MODUŁY

- Programy, w których seniorzy pełnią rolę mentorów i doradców dla juniorów.
- Programy, w których młodzi przekazują swoją wiedzę starszym.
- Programy, w których heterogeniczne grupy ludzi młodych i starszych pracują wspólnie nad poprawą życia w społeczności.



CELE KSZTAŁCENIA MIĘDZYPOKOLENIOWEGO

1 DZIECI I MŁODZIEŻ

Uczestnictwo w nauce międzypokoleniowej przynosi wiele pozytywnych efektów dla członków młodszych pokoleń.

Te pozytywne efekty przekładają się na różne obszary:

SUKCES AKADEMICKI

Nauka międzypokoleniowa wpływa na częstszą obecność młodzieży w szkole, pozytywnie oddziałuje na jej pracę w szkole i postawy wobec nauki.

POSTAWA WOBEC STARZENIA SIĘ

Z różnych badań wynika, że nauka międzypokoleniowa sprzyja kształtowaniu pozytywnych postaw wobec osób starszych i procesu starzenia się.

ROZWÓJ EMOCJONALNY

Nauka międzypokoleniowa, w której osoby starsze uczą dzieci różnych umiejętności, może mieć pozytywny wpływ na rozwój emocjonalny dziecka.

UMIEJĘTNOŚCI SPOŁECZNE

Interakcje między młodzieżą a osobami starszymi poprawiają umiejętności komunikacyjne młodzieży, rozwijają umiejętności rozwiązywania problemów i promują przyjaźń między pokoleniami.

ZACHOWANIA ANTYSPOŁECZNE

Młodzi uczestnicy zajęć międzypokoleniowych byli aż o 46% mniej narażeni na rozpoczęcie używania nielegalnych substancji odurzających w porównaniu z grupą dzieci, które nie brały udziału w programie.

Udział w kształceniu międzypokoleniowym ma również pozytywny wpływ na starsze pokolenia.

STAN ZDROWIA I POZIOM AKTYWNOŚCI

Badania pokazują, że aktywności międzypokoleniowe pomagają osobom starszym zachować dobre zdrowie. Starsi wolontariusze żyją dłużej i cieszą się lepszym zdrowiem fizycznym i psychicznym niż nieaktywni seniorzy.

SOCJALIZACJA

Osoby starsze mogą podtrzymać rolę osób produktywnych i społecznie użytecznych poprzez udział w kształceniu międzypokoleniowym. Starsi ludzie mają więcej kontaktów z młodymi ludźmi w swoich programach, poszerzają swoje sieci społeczne i czują się bardziej zaangażowani w życie w społeczeństwie.

WSPARCIE EMOCJONALNE

Nauka międzypokoleniowa umożliwia osobom starszym uczestnictwo w zajęciach, które mają cel i znaczenie. Zmniejsza to poczucie samotności, nudy i przygnębienia u osób starszych, a także zwiększa ich poczucie własnej wartości, dobrego samopoczucia, spełnienia i satysfakcji z życia.

POSTAWY WOBEC MŁODZIEŻY

Uczestnictwo w nauce międzypokoleniowej ze względu na bezpośredni intergeneracyjny kontakt, wpływa również na zmianę postaw, jakie osoby starsze mają wobec młodzieży.

LEPSZE ŻYCIE

Programy międzypokoleniowe niosą ze sobą nie tylko korzyści natury psychologicznej dla osób starszych. W wielu przypadkach programy międzypokoleniowe poprawiają warunki życia osób starszych: na przykład, gdy młodzi ludzie uczestniczący w programach międzypokoleniowych pomagają osobom starszym w naprawach domowych.



Celem wielu międzypokoleniowych programów edukacyjnych są nie tylko potrzeby młodszych lub starszych pokoleń, dążą one także do poprawy jakości życia społeczności. Wiele programów międzypokoleniowych ma na celu **pielęgnowanie lokalnej historii oraz sztuki i kultury ludowej, propagowanie dbałości o czyste środowisko naturalne oraz promowanie uczenia się w społeczności.**

Mgr Maja Radinovič Hajdič



CYFROWY PODRĘCZNIK NAJLEPSZYCH
PRAKTYK W IGL

ROZDZIAŁ 2

PRZYGOTOWANIE EDUKATORÓW IGL: WARSZTATY



INTERGENERATIONAL BRIDGE: CONNECT TO CREATE



2.1

PODSTAWY PODEJŚCIA DO KSZTAŁCENIA MIĘDZYPOKOLENIOWEGO (POLSKA)

TYTUŁ WARSZTATU

Podstawy podejścia do kształcenia
międzypokoleniowego
Przygotowanie edukatorów IGL

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**

Fundacja Pro Scientia Publica

CELE DYDAKTYCZNE

- Uczestnicy wiedzą, czym jest międzypokoleniowe uczenie się (IGL – Intergenerational Learning) i potrafią je w prosty sposób zdefiniować.
- Uczestnicy są świadomi częstych błędów w rozumieniu IGL.
- Uczestnicy znają różnicę między nauką wielopokoleniową a międzypokoleniową.

**TEMATY PORUSZANE
PODCZAS TEGO
WARSZTATU**

- Cele uczenia się międzypokoleniowego.
- Różnica między uczeniem się wielopokoleniowym a międzypokoleniowym.
- Stereotypy dotyczące młodszych i starszych pokoleń
- Przepływ informacji od jednego pokolenia do drugiego

AKTYWNOŚCI

1. **Energizer:** losowanie kart "[Dixit](#)".
Każdy z uczestników losuje dwie karty "Dixit" (zakryte), a następnie wybiera z nich jedną, która kojarzy się z IGL. Uczestnicy powinni przygotować krótkie wyjaśnienie i przedstawić je całej grupie.

Każdy z uczestników ma notatnik i stara się zanotować najlepsze ze skojarzeń (posłuży do oceny na koniec warsztatów).

2. **Prezentacja teoretyczna (PPT) na temat IGL.**
Prowadzący warsztaty przedstawia uczestnikom podstawy IGL. Każdy uczestnik ma kartkę i długopisy. Słuchając prowadzącego, **uczestnicy tworzą mapę myśli** z najważniejszymi (ich zdaniem) informacjami o IGL. Mogą pisać, rysować itp.

AKTYWNOŚCI

3. Projektowanie bardzo krótkiej aktywności IGL. Po prezentacji teoretycznej uczestnicy warsztatu powinni wykorzystać swoją wiedzę w praktyce. Prowadzący warsztat przygotowuje wcześniej kartki z opcjami dla 3 kategorii:

grupa docelowa, miejsce zajęć, temat ogólny:

- grupa docelowa: przedszkolaki, dzieci w wieku szkolnym, młodzież (grupa nieformalna), studenci (uniwersytet) +
- w każdym działaniu powinni uczestniczyć seniorzy, aby było ono międzypokoleniowe
- miejsce realizacji zajęć: środowisko rodzinne, społeczność lokalna (wieś, parafia itp.), centrum edukacji pozaformalnej (klub, organizacja pozarządowa itp.)
- tematyka ogólna: szkoła, sport, historia jakiegoś miejsca, tradycje lokalne, nowe technologie, muzyka, kulinaria

Każdy z uczestników powinien wylosować kartkę dla każdej kategorii i w ciągu 20 min przygotować pomysł na zajęcia IGL dla właśnie wylosowanych: grupy docelowej, miejsca zajęć, ogólnego tematu zajęć, podając również rodzaj zajęć (warsztat, wycieczka, gra, itp.).

4. Ewaluacja

METODY

- Ad 1: gra z wykorzystaniem kart, praca w kole
- Ad 2: prezentacja w PowerPoint, rysowanie mapy myśli
- Ad 3: praca indywidualna
- Ad 4: pytania i odpowiedzi, burza mózgów

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Notatniki
- Kredki
- Kartki
- Karty dixit

PYTANIA EWALUACYJNE

- Jak się czuliście podczas warsztatów?
- Co było dla was nowe?
- Jaka aktywność podobała wam się najbardziej?

PRZYBLIŻONY CZAS TRWANIA SESJI: 1,5 GODZINY



2.2

INTELIGENCJA EMOCJONALNA W IGL (POLSKA)

TYTUŁ WARSZTATU

Inteligencja emocjonalna. Przygotowanie edukatorów IGL

LEADING ORGANIZATION:

Fundacja Pro Scientia Publica

PROFIL GRUPY

Edukatorzy dorosłych, chętni do realizacji programów międzypokoleniowych

CELE DYDAKTYCZNE

- Uczestnicy wiedzą, czym jest inteligencja emocjonalna i potrafią ją w prosty sposób zdefiniować.
- Uczestnicy znają podstawy samoopieki: stawianie sobie pytań o emocje
- Uczestnicy są bardziej świadomi potrzeb i uczuć innych osób, co jest ważne dla wzajemnego procesu uczenia się.

**TEMATY PORUSZANE
PODCZAS TEGO
WARSZTATU**

- Założenia inteligencji emocjonalnej.
- Świadomość potrzeb emocjonalnych własnych i osób z grupy
- Co możemy zrobić, aby przekazać tę wiedzę naszym przyszłym słuchaczom

AKTYWNOŚCI**1. Energizer:** losowanie kart „[Dixit](#)”.

Każdy z uczestników losuje dwie karty "Dixit" (zakryte), a następnie wybiera z nich jedną, która kojarzy się z IGL. Uczestnicy powinni przygotować krótkie wyjaśnienie i przedstawić je całej grupie.

2. Prezentacja teoretyczna (ppt) na temat IGL. Prowadzący warsztaty przedstawia uczestnikom podstawy IGL. Każdy uczestnik ma kartkę i długopisy. Słuchając prowadzącego, **uczestnicy tworzą mapę myśli** z najważniejszymi (ich zdaniem) informacjami o IGL. Mogą pisać, rysować itp.

3. Projektowanie bardzo krótkiej aktywności IGL. Po prezentacji teoretycznej uczestnicy warsztatu powinni wykorzystać swoją wiedzę w praktyce. Prowadzący warsztat przygotowuje wcześniej kartki z opcjami dla 3 kategorii:
grupa docelowa, miejsce zajęć, temat ogólny:

AKTYWNOŚCI

- 3.**
- grupa docelowa: przedszkolaki, dzieci w wieku szkolnym, młodzież (grupa nieformalna), studenci (uniwersytet) + w każdym działaniu powinni uczestniczyć seniorzy, aby było ono międzypokoleniowe
 - miejsce realizacji zajęć: środowisko rodzinne, społeczność lokalna (wieś, parafia itp.), centrum edukacji pozaformalnej (klub, organizacja pozarządowa itp.)
 - tematyka ogólna: szkoła, sport, historia jakiegoś miejsca, tradycje lokalne, nowe technologie, muzyka, kulinaria

Każdy z uczestników powinien wylosować kartkę dla każdej kategorii i w ciągu 20 min przygotować pomysł na zajęcia IGL dla właśnie wylosowanych: grupy docelowej, miejsca zajęć, ogólnego tematu zajęć. Jeśli uczestnicy przygotowali już swoją aktywność IGL podczas warsztatu 2.1 (Podstawy IGL), mogą uaktualnić i poprawić stworzoną wcześniej aktywność.

Należy przypomnieć uczestnikom o włączeniu do zajęć icebreakera i ewaluacji oraz o dbaniu o inteligencję emocjonalną.

- 4. Podsumowanie:** Karty Dixit. Uczestnicy powinni wyciągnąć kolejne dwie karty Dixit i opowiedzieć o swoich emocjach używając słów z listy emocji.

5. Ewaluacja

METODY

- Ad 1: gra karciana, praca w kole
- Ad 2: prezentacja powerpoint, rysowanie mapy myśli
- Ad 3: praca indywidualna, prezentacja
- Ad 4: gra karciana, praca w kole
- Ad 5: Q&A, burza mózgów

POMOCE DYDAKTYCZNE

np.

- notatniki
- -kredki
- -14 kartek
- -karty Dixit
- tablica flip chart

PYTANIA EWALUACYJNE

np.

- Jak się czuliście podczas warsztatów?
- Co było dla was nowe?
- Jaka aktywność podobała wam się najbardziej?

PRZYBLIŻONY CZAS TRWANIA SESJI: 1,5 GODZINY

CYFROWY PODRĘCZNIK NAJLEPSZYCH
PRAKTYK W IGL

ROZDZIAŁ 3

ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW: POMYSŁY NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE



INTERGENERATIONAL BRIDGE: CONNECT TO CREATE

ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW:
POMYSŁY NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE



TYTUŁ WARSZTATU

Mój (wymyślony) partner

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**NAZHAYAT (STOWARZYSZENIE KSZTAŁCENIA
USTAWICZNEGO w NAZİLLİ)**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym młodzi przekazują swoją wiedzę seniorom

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik jako uczeń powinien umieć:

- Empatyzować
- współpracować z różnymi pokoleniami
- być częścią całej grupy
- być elastycznym i wytwarzać błyskawiczne rozwiązania.

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik jako mentor powinien umieć:

- wyczuć potrzeby osób starszych
- dostarczać natychmiastowych zmian do programu
- zauważyć słabości i obawy uczących się
- ocenić i dostosować program do potrzeb

CELE KSZTAŁCENIA**DLA STARSZEGO POKOLENIA**

Po ukończeniu warsztatów seniorzy jako uczniowie powinni:

- rozwinąć poczucie pewności siebie
- poczuć, że są częścią grupy
- być wolni od wątpliwości i lęków
- uwierzyć, że mogą zdobyć nowe osiągnięcia/talenty.

Po zakończeniu warsztatów seniorzy jako mentorzy powinni:

- czuć, że są skuteczni
- zrozumieć, że mogą przekazać swoje doświadczenia innym
- zrozumieć, że możliwe jest pokonanie przeszkód w nauczaniu i uczeniu się

TEMATY PODJĘTE W TRAKCIE WARSZTATU

1. Interakcja międzypokoleniowa
2. Nauka podczas zabawy
3. Lepsze zrozumienie mocnych stron, obaw i słabości innych pokoleń
4. Umiejętności językowe (odgłosy zwierząt, zaimki, przymiotniki opisujące wygląd fizyczny)

AKTYWNOŚCI

1. **Energizer:** W celu stworzenia grup składających się z 5 starszych i 5 młodszych uczestników, prowadzący powinien przygotować kartki z napisanymi na nich nazwami zwierząt (kot, pies, koń, papuga, itd.) i włożyć je do worka. Na każde zwierzę powinny przypadać dwie kartki. Każdy uczestnik powinien wylosować kartkę z worka. Uczestnicy nie powinni nikomu pokazywać swoich kartek. Następnie należy zasłonić oczy wszystkich uczestników chustą. Uczestnicy z zawiązanymi oczami w sali lub na innej otwartej przestrzeni powinni wydawać odgłosy zwierząt, które zostały wypisane na ich kartkach. Każdy znajduje wspólny głos i zostaje sparowany z innym uczestnikiem.
2. **Powody by uczestniczyć w warsztacie/cele uczestnictwa:**
 - Polepszenie komunikacji i współpracy między różnymi pokoleniami
 - Zwiększenie biegłości językowej dorosłych.
 - Umożliwienie dorosłym zdefiniowania wyglądu na poziomie podstawowym
 - Zwiększenie pewności siebie obu stron.
3. **Prezentacja teoretyczna**
 - Starsi uczestnicy wraz z młodszymi partnerami przechodzą do pracy w parach w osobnych miejscach.
 - Każda para otrzymuje kartę pracy przygotowaną do ćwiczenia.

W karcie pracy:

- Odpowiada liczba najpopularniejszych przymiotników w języku angielskim, które mogą być użyte do opisu wyglądu fizycznego. Odpowiedniki powinny być napisane w języku ojczystym.
- Na kartce zamieszczono przykłady rozpoczęcia zdania z zaimkami w 3. osobie liczby pojedynczej.

On/ona jestitd. (młody/szczypty/wysoki/niski)

AKTYWNOŚCI

- Młody uczestnik uczy swojego partnera, jak konstruować te zdania
- Na odwrocie kartki drugi uczestnik powinien narysować obrazek przedstawiający opisywanego partnera.
- Uczeń opisuje obrazek używając nowych, poznanych właśnie zdań.
- Po przećwiczeniu opisu w parach, każdy z uczniów powinien opisać wszystkim uczestnikom obrazek, który narysował na papierze.
- Pozostałych 4 członków grupy powinno ocenić każdego narratora w skali od 1 do 5 (5 jest najlepsze).

4. Ćwiczenie grupowe

- Zajęcia przebiegają w sposób opisany powyżej. Młodzi uczestnicy odgrywają rolę nauczycieli, starsi są uczniami.

5. Ewaluacja

- Konkurencja i ocena (decyduje się o nagrodzie)

METODY

- Wyjaśnienia
- Gramatyka - tłumaczenie
- Demonstracja
- Praca w parach

POMOCE DYDAKTYCZNE

- karteczki z napisanymi na nich nazwami zwierząt (do energizera)
- bandana lub chusta (energizer)
- [karta pracy](#)
- kredki/kredki świecowe
- skala oceny

PYTANIA EWALUACYJNE

- Opiszcie swój nastrój przed aktywnością/po aktywności za pomocą emoji.
- Co wam się bardziej podobało? (energizer czy ćwiczenie)
- Oceńcie swojego partnera i siebie (od 1 do 5)
- Na ile możliwe do wdrożenia są aktywność i energizer?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

45 min

LICZBA UCZESTNIKÓW

5+5=10

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ W RAMACH PLANU SESJI

Profil grupy

Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu?

Juniorzy są na wyższym poziomie znajomości języka angielskiego

Płeć: Mężczyźni/ Kobiety/ **Mieszana**

Wiek: młodsze pokolenie (5) starsze pokolenie (5)

Inne informacje: **Czynnikiem wpływającym na uzyskanie lepszych wyników zajęć jest fakt, że wśród uczestników znajdują się osoby dorosłe wykazujące zainteresowanie nauką języka obcego.**

SUGEROWANE WCZEŚNIEJSZE PRZYGOTOWANIA

Należy poprosić uczestników (juniorów), aby: **powtórzyli odmianę trzeciej osoby liczby pojedynczej i przymiotniki opisujące wygląd fizyczny.**

INNE KOMENTARZE, INFORMACJE

Należy dostosować proces realizacji oraz zakres kompetencji językowych, które mogą być przedmiotem działań, do poziomu starszych uczestników. Osoby o podobnej biegłości językowej powinny pracować razem.

Jeśli dysponujemy gotowymi grupami na poziomie podstawowym, użycie przymiotników można zadać jako zadanie domowe przed wyborem partnera. Przewidywane opisy partnerów można porównać z ich rzeczywistymi opisami.

KOMENTARZE OD AUTORA WARSZTATU

Dlaczego to robimy?

David Kolb twierdzi, że style uczenia się można patrzeć jak na ciągły cykl:

1. konkretne doświadczenie: bycie zaangażowanym w nowe doświadczenie
2. obserwacja refleksyjna: obserwowanie innych lub opracowywanie uwag na temat własnych doświadczeń
3. konceptualizacja abstrakcyjna: tworzenie teorii wyjaśniających obserwacje
4. aktywne eksperymentowanie: wykorzystywanie teorii do rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji

Z pewnością istnieje wiele takich momentów, w których uczestnicy z różnych grup wiekowych mogą na siebie wzajemnie wpływać. Jak mówi Kolb, możemy zapewnić tę interakcję za pomocą takich metod jak "nowe doświadczenie" czy "obserwowanie innych". Najważniejszy jest jednak aktywny udział jednostek. Jeśli pożądane jest prawdziwe uczenie się, to bezwzględnie trzeba być uczestnikiem i aktywnie brać udział w częściach praktycznych.

KOMENTARZE OD AUTORA WARSTZATU

Dlaczego to jest przydatne?

TYPY UCZNIÓW

- Aktywni studenci
- Uczniowie refleksyjni
- Studenci teoretyczni
- Pragmatyczni studenci

Uczniowie z aktywnym podejściem do uczenia się, które w dużej mierze polega na eksperymentowaniu. **Ci uczniowie uczą się najlepiej**, gdy mogą angażować się w projekty, zadania domowe, dyskusje w małych grupach. Nie lubią wykładów i mają tendencję do bycia ekstrawertykami.

Symulacje, studia przypadków i zadania domowe są tymi, za którymi najbardziej przepadają.

Wielu dorosłych chce się uczyć podczas spotkań towarzyskich i zabawy. Jeśli proces jest kontynuowany tylko dla celów dydaktycznych, nie można zagwarantować obecności tych osób. W procesie uczenia się przez całe życie, uczenie się jest częścią codziennego życia i nie może być traktowane jako samodzielny proces.



3.2

JAK WYKORZYSTAĆ OBRAZY W IGL? (CZECHY)



TYTUŁ WARSZTATU

Opowiedz swoją historię poprzez obrazY

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**

Prave ted! o.p.s. (CZ)

**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik jako uczeń powinien:

- lepiej poznawać innych
- poprawić swoją umiejętność kreatywności i wyobraźni
- być w stanie lepiej spojrzeć na świat oczami "innego"

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po zakończeniu warsztatów starszy uczestnik jako uczeń powinien:

- lepiej poznawać innych
- poprawić swoją umiejętność kreatywności i wyobraźni
- być w stanie lepiej spojrzeć na świat oczami "innego"

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- Kreatywność i wyobraźnia
- Postrzeganie innych osób
- Słuchanie
- Zdolność do dzielenia się uczuciami
- Umiejętność dzielenia się informacjami o sobie

AKTYWNOŚCI

Obrazki są rozłożone na dużym stole, powinny być odwrócone obrazkami do góry, aby uczestnicy mogli je zobaczyć.

1. Pozwól im patrzeć na nie przez chwilę
2. Poproś, aby wybrali jeden lub dwa
3. Poproś, aby pokazali obrazek pozostałym i powiedzieli:
 - Dlaczego wybrali ten obrazek?
 - Co to zdjęcie mówi o nich?
 - Jak opisałiby to zdjęcie, co na nim widzą?
 -
 - Czy jest coś jeszcze, co sprawiło, że wybrali to zdjęcie (np.: coś lub kogoś im przypomina)?
4. Ćwiczenie grupowe
5. Debata
6. Ewaluacja

METODY

- Rozmowa w kole
- Zdolność do wczuwania się w sytuację innych.

Częściowo także:

- Psychoterapia i higiena psychiczna
- Coaching

POMOCE DYDAKTYCZNE

Zestaw 100 różnych obrazków (specjalny zestaw kart 15x15 cm o różnej tematyce np. przyroda, miasto, zwierzęta, ludzie, sztuka)



PYTANIA EWALUACYJNE

- Jak czuliście się podczas warsztatów?
- Czego dowiedzieliście się o sobie?
- Czego dowiedzieliście się o innych?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

30 - 60 min

LICZBA UCZESTNIKÓW

Do 20

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ W RAMACH PLANU SESJIProfil grupy

Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu? **Nie**

Płeć: **Mieszana**

Wiek: **młodsze pokolenie do 10 os., starsze pokolenie do 10 os.**

Te specjalne karty dają możliwość realizacji wielu wariantów różnych aktywności, na przykład:

- Wybierz losowo 3 karty i napisz według nich krótkie opowiadanie.
- Wybierz kartę, która Twoim zdaniem określa (np.) osobę siedzącą naprzeciwko Ciebie.
- Wybierz kartę, która najlepiej określa, gdzie chcesz być w przyszłym roku.

SUGEROWANE WCZEŚNIEJSZE PRZYGOTOWANIA

Należy zalecić uczestnikom, aby:

- Po prostu otworzyli umysły

Należy zalecić prowadzącemu, aby:

- Pozwolił/a by wszystko działo się swoim rytmem

**ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW:
POMYSŁY NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE**



3.3

ACTIONBOUND: CYFROWE ESCAPE ROOMY (LITWA)

TYTUŁ WARSZTATU

Tworzenie wirtualnych escape roomów na potrzeby międzypokoleniowego uczenia się

ORGANIZACJA PROWADZĄCA

Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Uniwersytet Trzeciego Wieku w Utenie

CEL KSZTAŁCENIA MIĘDZYPOKOLENIOWEGO

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po ukończeniu warsztatów młody uczestnik, jako uczeń, uzyska większą wiedzę związaną z tematem (historia, geografia, dziedzictwo lokalne).

Po ukończeniu warsztatów młody uczestnik, jako mentor, powinien umieć uczyć i doradzać osobom starszym w zakresie obsługi urządzeń inteligentnych i aplikacji mobilnych.

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po ukończeniu warsztatów senior, jako uczeń, powinien poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności w zakresie korzystania z inteligentnych urządzeń (powinien umieć pobrać i zainstalować aplikacje mobilne, skanować kody QR itp.)

Po ukończeniu warsztatów senior, jako mentor, powinien umieć przekazać wiedzę na temat lokalnej historii, geografii i dziedzictwa kulturowego młodszym osobom.

TEMATY PODJĘTE W TRAKCIE WARSZTATU

- Idea wirtualnych edukacyjnych escape roomów i ich zastosowanie.
- Tworzenie scenariusza i treści do wirtualnego escape roomu.
- Korzystanie z programu [Actionbound](#) i jego obsługa.

AKTYWNOŚCI

Edukator/mentor prowadzący zajęcia powinien utworzyć pary lub grupy międzypokoleniowe, aby stworzyć atmosferę wsparcia zarówno wśród młodych, jak i starszych uczestników.

1. Należy pobrać na swój smartfon aplikację ACTIONBOUND.
2. Połączyć się ze stroną internetową wirtualnych escape rooms poprzez link <https://kitokieatradimai.lt/>
3. Wybrać jedną z 6 wirtualnych gier edukacyjnych
4. Zeskanować kod QR gry
5. Zarejestrować siebie lub swoją drużynę
6. Wykonać zadania i znaleźć kod otwierający wirtualne drzwi.
7. Zdobyć punkty i wygrać grę

METODY

1. Interaktywna gra online Actionbound
<https://en.actionbound.com/>

Edukator może skorzystać z gry/escape roomu, która została już stworzona przez innych na platformie lub może stworzyć nową grę postępując zgodnie z instrukcją zawartą w aplikacji.

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Komputery (1 na zespół liczący 2-3 uczestników)
- 3 smartfony lub tablety (1 na zespół liczący 2-3 uczestników)
- Aplikacja mobilna "Actionbound"
- Czytnik kodów QR
- Rejestracja w "Actionbound" (bezpłatna do użytku osobistego)
- Papier i długopisy

PYTANIA EWALUACYJNE

- Czy podobały wam się te zajęcia? Jak się czujecie?
- Co podobało wam się najbardziej?
- Czy czujecie, że zdobyliście więcej wiedzy związanej z tematem tej gry edukacyjnej?
- Czy czujecie, że dowiedzieliście się czegoś więcej o technologii?
- Jaką dodatkową wiedzę lub umiejętności zdobyliście?
- Czy chcielibyście ponownie wziąć udział w podobnych zajęciach?

**PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ
TRWANIA SESJI**

20 min

LICZBA UCZESTNIKÓW

Do 20

**UWAGI DOTYCZĄCE
LEKCJI/ZAJĘĆ W
RAMACH PLANU SESJI**Profil grupy

Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu?

- Podstawy użycia smartfona i komputera
- Żadne inne wcześniejsze przygotowanie nie jest wymagane

Płeć: Mieszana

Wiek: młodsze pokolenie - od 14 roku życia; dorośli - bez ograniczeń wiekowych.

**Sugerowane
wcześniejsze
przygotowania**

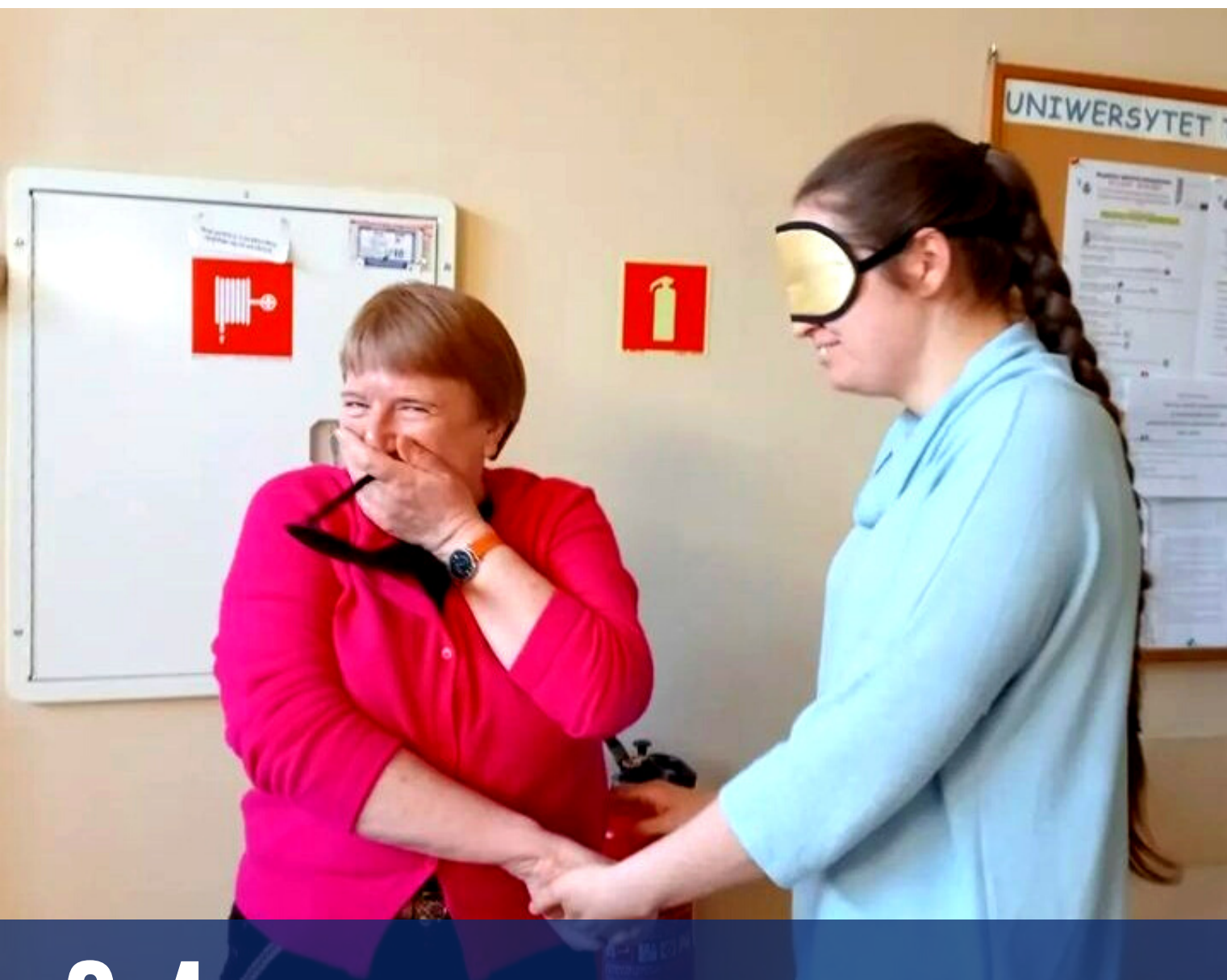
Uczestnicy powinni:

- Pobrać i zainstalować na swoim smartfonie aplikację "Actionbound".
- Pobrać i zainstalować na swoim smartfonie czytnik kodów QR.
- Zalogować się na platformie "Actionbound" (<https://en.actionbound.com/choose>) do użytku prywatnego.

Prowadzący powinien:

- Pobrać i zainstalować aplikację "Actionbound"
- Pobrać i zainstalować czytnik kodów QR
- Zalogować się na platformie "Actionbound" (<https://en.actionbound.com/choose>) do użytku prywatnego.
- Zapewnić uczestnikom dodatkowe materiały: papier, długopisy, książki lub inne materiały informacyjne związane z tematem wirtualnych escape roomów (geografia / historia / sztuka / dziedzictwo kulturowe itp. - w zależności od pomysłu)

**ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW:
POMYSŁY NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE**



3.4

ŁĄCZENIE SIĘ Z NATURĄ I ZE SÓBĄ NAWZAJEM (WŁÓCHY)

TYTUŁ WARSZTATU

Łączenie się z naturą i ze sobą nawzajem

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**EduVita,
Włochy**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik, jako uczeń, powinien:

- rozwinąć swoje umiejętności słuchania
- prześledzić źródła osobistej motywacji
- rozwinąć empatię

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik, jako mentor, powinien:

- lepiej zrozumieć potrzeby seniorów w środowisku edukacyjnym
- wykorzystać przyrodę jako środowisko do nauki

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po ukończeniu warsztatów senior, jako uczeń, powinien:

- cenić swoje doświadczenie życiowe
- rozwijać swoją kreatywność
- rozwinąć poczucie zaufania

Po ukończeniu warsztatów senior, jako mentor, powinien:

- lepiej zrozumieć potrzeby młodego pokolenia w zakresie środowiska edukacyjnego
- wykorzystać przyrodę jako środowisko do nauki

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- Połączenie z przyrodą i ze sobą nawzajem
- empatia
- Lepsze poznanie siebie nawzajem
- Storytelling

AKTYWNOŚCI

1. Icebreaker i tworzenie grup

Instrukcja dla grupy: Zróbcie kolejkę lub szereg, w którym staniecie w kolejności wieku/lat urodzenia - ale zróbcie to po cichu, nie rozmawiając ze sobą. Dozwolone jest używanie rąk lub mowy ciała, aby zorientować się, gdzie jest wasze miejsce w szeregu. Wszystkie grupy wiekowe są piękne i ważne. Z najbliższymi osobami utwórzcie 4-osobową grupę do kolejnych zajęć.

2. Lepsze poznanie siebie nawzajem "Rzeka życia"

Prowadzący zapewnia stanowisko z papierem, kredkami, kredkami świecowymi, taśmą itp. i proponuje uczestnikom narysowanie swojej rzeki życia do chwili obecnej. Zachęca też uczestników do refleksji nad tym, jakie wydarzenia doprowadziły ich do tego momentu i tego projektu, do zastanowienia się nad swoim doświadczeniem życiowym. To ćwiczenie może być okazją do poznania się, a także do budowania zespołu. Uczestnicy mogą podzielić się swoimi rysunkami w małych grupach lub w parach.

Następnie 4-osobowa grupa zostaje podzielona na pary do kolejnych zajęć.

3. Ćwiczenie grupowe "Odkrywanie zmysłów"

Zdecydowanie lepiej jest zorganizować te zajęcia na tonie natury. Jeśli nie jest to możliwe, do pomieszczenia, w którym organizowane są zajęcia można przynieść przedmioty pochodzenia naturalnego (rośliny, sosny, drewno, jakieś produkty o przyjemnym zapachu: kawa, wanilia, etc.).

Młodszy partner wybiera starszego partnera. Jeden z nich staje się liderem, a drugi ma przepaskę na oczach lub zamknięte oczy.

AKTYWNOŚCI

Prowadzący powinien przypomnieć uczestnikom, że prowadzenie osoby pozbawionej wzroku musi odbywać się z szacunkiem.

Należy ostrożnie poprowadzić partnera z przepaską na oczach w stronę natury (lub innej części pokoju/budynku), wybrać jakiś element przyrody (liść, kwiat, roślinę itp.) i pozwolić drugiej osobie powąchać go przy zamkniętych oczach.

Pomocne może być zgniecenie go między palcami, tuż pod nosem. Osoba z zasłoniętymi/zamkniętymi oczami nie może go dotknąć, może jedynie powąchać.

Następnie należy zaprowadzić partnera z powrotem do koła. Kiedy znajdzie się z powrotem w punkcie wyjścia, czas zdjąć opaskę i poszukać rzeczy, którą dostał do powąchania, znajdując miejsce, z którego pochodzi. Może wykorzystać pamięć swojego ciała o spacerze, terenie i dźwiękach, a także zapachach, aby wyszukać rzecz, którą przewodnik dla niego na końcu wybrał. Teraz niech wrócą do koła i zamienią się rolami.

4. Ewaluacja:

Instrukcje dla nauczyciela/instruktora: rozłóż na stole lub na podłodze obrazki/pocztówki.

Instrukcja dla grupy: wybierzcie kartę/obrazek, który w jakiś sposób opisuje wasze odczucia w chwili obecnej, po zakończeniu zajęć w grupie.

W kole: po kolei pokażcie obrazek swojej grupie i podzielcie się krótko swoimi odczuciami.

METODY

- Rozmowa w kręgu/parach
- Wykonanie plakatu (potrzebne materiały pomocnicze)
- Spacer z przewodnikiem

POMOCE DYDAKTYCZNE

Do realizacji aktywności nr. 2:

- Arkusze papieru, kredki, kredki świecowe, taśmy.

Dla realizacji aktywności nr.3:

- Zdecydowanie lepiej jest zorganizować te zajęcia na łonie natury. Jeśli nie jest to możliwe, do pomieszczenia, w którym organizowane są zajęcia można przynieść przedmioty pochodzenia naturalnego (rośliny, sosny, drewno, jakieś produkty o przyjemnym zapachu: kawa, wanilia, etc.), mogą być przyniesione do pomieszczenia, w którym organizowane są zajęcia.
- Opaski na oczy/szaliki

Do realizacji aktywności nr. 4:

- Obrazy artystyczne/ zdjęcia/ pocztówki.

PYTANIA EWALUACYJNE

- Jak się czuliście, tworząc szereg według wieku? A także według koloru oczu?
- Jaką historię opowiada każda rzeka? Czego dowiedzieliście się o wydarzeniach, które przywiodły was tutaj dzisiaj?
- Jak się czuliście, prowadząc drugą osobę? A podczas bycia prowadzonym?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

45 min

LICZBA UCZESTNIKÓW

12

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ W RAMACH PLANU SESJI

Wiek:
młodsze pokolenie: od 16 lat wzwyż
starsze pokolenie: 55 plus

Sugerowane wcześniejsze przygotowania:

Żadne specjalne przygotowanie nie jest potrzebne. Należy poprosić wszystkich uczestników o założenie wygodnych butów, aby mogli chodzić z zawiązanymi oczami.



INTERGENERATIONAL BRIDGE: CONNECT TO CREATE

ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW: POMYSŁY NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE



3.5

QUIZY Z PYTANIAM ASOCJACYJNYMI (SŁOWENIA)

TYTUŁ WARSZTATU

Quizy z pytaniami asocjacyjnymi

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**

Ljudska univerza Jesenice / Centrum Edukacji Dorosłych
w Jesenicach

**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Młodzi ludzie znani są z myślenia asocjacyjnego i są przy nim bardziej wyluzowani. Będą znajdować innowacyjne rozwiązania problemów. Gdy zbliżają się do okresu dojrzewania, myślenie asocjacyjne traci głównie na znaczeniu ze względu na "oczekiwany, formalny sposób myślenia". Metoda ta pozwala im myśleć inaczej i być bardziej otwartymi.

DLA STARSZEGO POKOLENIA

BPo zakończeniu warsztatów senior jako mentor poszerzy swoją wiedzę na temat tematu quizu. Przygotowanie do quizu polega na "drażeniu" tematu. Pytania powinny być nastawione na skojarzenia, a nie być tylko "prostymi" pytaniami. W ten sposób senior jako mentor stymuluje również aktywność swojego mózgu.

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- 1) geografia i wiedza ogólna
- 2) pytania logiczne i zagadki
- 3) nauka języków obcych

AKTYWNOŚCI

Celem ćwiczenia jest pobudzenie neurologicznej aktywności mózgu uczestników.

Zazwyczaj decydujemy się na zadawanie pytań zamkniętych. Pytania asocjacyjne są bardziej skomplikowane, ponieważ odpowiedź nie jest zbyt oczywista i zmuszają uczestników zajęć do łączenia różnych wiadomości i tematów, które zazwyczaj nie są ze sobą powiązane. Pytania typu asocjacyjnego pozwalają uczestnikom myśleć w sposób bardziej otwarty.

Przykład 1:

(Pytania zamknięte) Czy kury znoszą jaja? Czy żółwie składają jaja? (Typ pytania asocjacyjny) Co mają wspólnego kury i żółwie?

(Odpowiedź brzmi: rozmnażają się przez składanie jaj)

Przykład 2:

(Pytania zamknięte) Gdzie mieszkają niedźwiedzie polarne? Gdzie żyją pingwiny? (Pytanie asocjacyjne) Czy niedźwiedzie polarne mogą żywić się pingwinami?

(Odpowiedź: Nie, ponieważ ich środowisko geograficzne nie jest takie samo. Niedźwiedzie polarne żyją w Arktyce, na biegunie północnym, a pingwiny na Antarktydzie, na biegunie południowym).

Przykład 3: Pokazujemy uczestnikom 2 zdjęcia: zdjęcie naczelnego orangutana i zdjęcie stoika Nutelli. Co mają ze sobą wspólnego?

(Odpowiedź: Olej palmowy. Palmy olejowe są szeroko rozpowszechnione w Azji Południowo-Wschodniej, a ludzie niszczą dżunglę, która jest podstawowym środowiskiem życia orangutanów. Wylesianie jest największym zagrożeniem dla przetrwania orangutanów, a duży procent wylesiania jest uruchamiany w celu przekształcenia terenu pod uprawę palmy olejowej).

METODY

- Quiz ze zdjęciami

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Komputer
- Program PPT - przygotowane zdjęcia
- Lub
- Marker, tablica

PYTANIA EWALUACYJNE

- Jak trudne były pytania?
- Jak trudny był temat?
- Co byście zmienili?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

20 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW

Do 20

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ**Profil grupy****Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu?**

Grupa powinna posiadać pewną wiedzę ogólną. Jeśli uczymy języka, możemy wykorzystać quiz jako icebreaker dotyczący nauki słownictwa itp.

Age:

Młodsze pokolenie: 4 - 30 lat

Starsze pokolenie: 55 i starsi

Inne informacje: przygotowując quiz starajcie się być innowacyjni.

Sugerowane wcześniejsze przygotowania

Należy poprosić mentora, by:

- Był innowacyjny podczas przygotowywania quizu: dobrze zbadać temat quizu. Powinien spróbować znaleźć możliwe wskazówki tam, gdzie są one najmniej spodziewane (np.: można pokazać zdjęcie słoika Nutelli
- i zdjęcie orangutana - jest pewne wyjaśnienie jak te dwa zdjęcia są połączone, ale zachęcamy uczestników do samodzielnego myślenia).

**ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW: POMYSŁY
NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE**



3.6

PRAWDZIWYCH PRZYJACIÓŁ POZNAJE SIĘ W BIEDZIE (TURCJA)

TYTUŁ WARSZTATU

Prawdziwych przyjaciół poznaje się w biedzie

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**

NAZHAYAT (STOWARZYSZENIE KSZTAŁCENIA
USTAWICZNEGO w NAZİLLİ)

**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik jako uczeń powinien:

- zyskać taką pozytywną wartość, jaką jest włączenie do życia społecznego
- uzyskać poczucie bycia użytecznym
- umieć brać na siebie odpowiedzialność

Po zakończeniu warsztatów młody uczestnik jako mentor powinien:

- umieć wyczuwać potrzeby osób starszych
- zapewniać natychmiastowe zmiany w programie
- zauważać słabości i lęki osób uczących się
- oceniać i aktualizować program zgodnie z potrzebami

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po ukończeniu warsztatów senior jako uczniowie powinni:

- dowiedzieć się, jak korzystać z kanałów komunikacji społecznej
- wiedzieć, jak bezpiecznie surfować w sieci
- umieć założyć konto pocztowe, śledzić aktualności, wysyłać zdjęcia itp.

Po zakończeniu warsztatów seniorzy jako mentorzy powinni:

- mieć poczucie, że jest skuteczny
- rozumieć, że musi przekazywać swoje doświadczenia innym
- wiedzieć, że każda tzw. przeszkoda jest pretekstem do nauczania (i uczenia się)

TEMATY PODJĘTE W TRAKCIE WARSZTATU

- Interakcja międzypokoleniowa, Nauka podczas zabawy
- Lepsze zrozumienie mocnych stron, obaw i słabości innych pokoleń
- Umiejętności z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych, korzystanie z aplikacji służących do komunikacji, kopiowanie, wklejanie, wysyłanie i odbieranie zdjęć i informacji
- Utrzymywanie kontaktu z krewnymi
- Dostęp do wszelkich informacji

AKTYWNOŚCI

1 - Rozgrzewka: Starszym uczestnikom prezentuje się przykłady sposobów komunikowania się za pomocą aplikacji do obsługi wiadomości społecznych. Są proszeni o opowiedzenie swoich wspomnień dotyczących pierwszych metod komunikacji. List, zamówienia telefoniczne, pocztówki itp.

2 - Powód by uczestniczyć w kursie/cele uczestnictwa:

- Poprawa komunikacji i współpracy między różnymi pokoleniami
- Rozwój umiejętności teleinformatycznych osób starszych
- Sprawienie, że oba pokolenia będą współpracować i funkcjonować w harmonii
- Sprawienie, by obie strony nabrały pewności siebie
- Utrzymywanie seniorów na bieżąco z rozwojem technologicznym
- Pomoc osobom starszym w utrzymaniu kontaktu z ich krewnymi, by pomóc w lepszym połączeniu rodziny/społeczeństwa.

3 - Prezentacja teoretyczna

- Przygotowywana jest lista aplikacji, które będą wykorzystywane w pierwszej kolejności podczas zajęć w parach, oraz wybiera się i prezentuje 2 najczęściej używane aplikacje.
- Po zainstalowaniu aplikacji na smartfonach młodsze będące partnerami wyjaśnia, jak wysyłać wiadomości obrazkowe i tekstowe, oraz pomaga je stosować.

1. Młody uczestnik pomaga / uczy swojego partnera jak pobrać aplikację
2. Jak aktywować kamerę internetową
3. Jak robić zdjęcia i jak wysyłać w aplikacjach
4. Po określonym czasie ćwiczeń wszystkie pary zostają przydzielone. (Mają za zadanie wysłać zdjęcia swoich grup do pozostałych za pomocą SMS-ów).

AKTYWNOŚCI**4 - Ćwiczenie grupowe**

Działanie jest wprowadzane w postępowanie w sposób opisany powyżej. Młodsze osoby odgrywają rolę nauczycieli, starsze są uczniami. Zadania przydzielone każdej parze powinny zostać pomyślnie zakończone. (Brak ograniczeń czasowych)

5 - Ewaluacja

Współzawodnictwo i ocena

Jeśli starsza osoba będzie w stanie samodzielnie wykonać wszystkie zadania, ewaluacja dobiega końca.

(Można zdecydować się na nagrodę)

METODY

- Objasnienie
- Gramatyka - tłumaczenie
- Demonstracja
- Praca w parach

POMOCE DYDATKTYCZNE

- Przygotowane filmy z przeszłości i teraźniejszości (do energizera)
- Instrukcja /infopack o tym jak pobrać i zainstalować dowolną aplikację, aby później móc sobie przypomnieć
- Skala ocen

PYTANIA EWALUACYJNE

- Opiszcie swój nastrój przed aktywnością/po aktywności za pomocą emoji.
- Co wam się bardziej podobało? (energizer czy aktywność)
- Oceńcie swojego partnera i siebie (od 1 do 5)
- Na ile możliwa do wdrożenia jest aktywność i rozgrzewka?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

45 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW

5 + 5 = 10

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ

Profil grupy

Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu?

Nie jest konieczne dla osób starszych, ale lepiej żeby młodszy się przygotowali

Płeć: Mężczyźni / Kobiety / Mieszane

Wiek: młodsze pokolenie (5) starsze pokolenie (5)

Inne informacje: Fakt, że wśród uczestników są osoby starsze, chętne do nauki posługiwania się narzędziami ICT, wpływa na lepsze wyniki zajęć.

Sugerowane wcześniejsze przygotowania

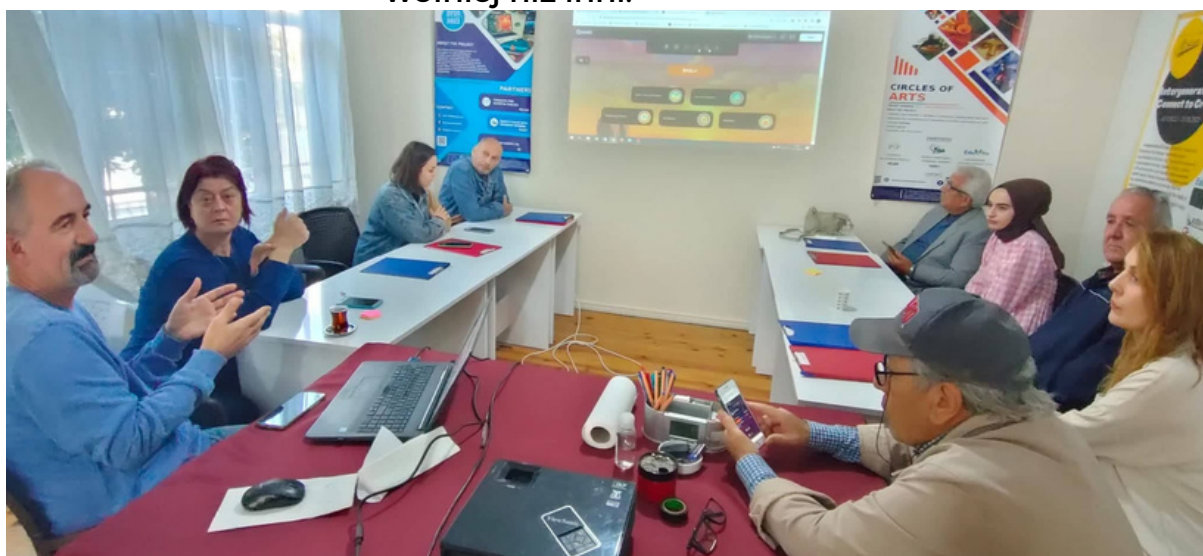
Starsi: Można ich poprosić, aby byli gotowi na rodzaje komunikacji w swoich czasach

Młodszy: Lepiej niech sprawdzą swoje umiejętności kopiowania /wklejania/ ściągania itp.

Inne komentarze, informacje

Wszyscy uczestnicy powinni być świadomi tego, że mają pewne braki i słabości. Żaden z nich nie powinien myśleć, że jest daleko za/przed swoimi partnerami. Każda strona powinna myśleć, że będzie uczyć swojego partnera. (właśnie dziś jest czas dla młodych)

Ocena nie powinna być ustalana po swoistym wyścigu. Jeśli wszystkie zadania zostaną wykonane wcześniej czy później, to wszystko się udało. Nikt nie powinien myśleć, że uczy się wolniej niż inni.



3.7

KSZTAŁTOWANIE UMIEJĘTNOŚCI PRACY SENIORÓW Z TABLETAMI POPRAZECZ TWORZENIE KOMIKSÓW (LITWA)

TYTUŁ WARSZTATU

Kształtowanie umiejętności pracy seniorów z tabletami poprzez tworzenie komiksów

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**

Utenos trečiojo amžiaus universitetas / Uniwersytet Trzeciego Wieku w Utenie

**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Zajęcia te pomagają młodym ludziom rozwijać kreatywność, zachęcają do komunikacji ze starszymi oraz do tolerancji podczas wspólnej pracy nad komiksowym dziełem. Młodzi uczą się więcej o historii, dziedzictwie, sztuce itp. od starszych uczestników tworząc wspólnie komiksowe historie.

Pod koniec warsztatów junior jako uczeń uzyska większą wiedzę związaną z tematem (historia, geografia, dziedzictwo lokalne). Po zakończeniu warsztatów junior jako mentor powinien umieć uczyć i doradzać osobom starszym w zakresie obsługi urządzeń inteligentnych i aplikacji mobilnych.

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Współpraca młodszego i starszego pokolenia, nauka poprzez zabawę, pomaga seniorom w nabyciu podstawowych umiejętności postępowania się tabletem, komputerem, daje możliwość wyrażania siebie.

Po zakończeniu warsztatów seniorzy jako uczniowie powinni poszerzyć swoją wiedzę i umiejętności z zakresu obsługi urządzeń inteligentnych (powinni umieć pobrać i zainstalować aplikacje mobilne, edytować zdjęcia, napisać tekst itp.)

Po zakończeniu warsztatów senior jako mentor powinien umieć podzielić się z młodszymi osobami wiedzą na temat lokalnej historii, geografii i dziedzictwa kulturowego.

TEMATY PODJĘTE W TRAKCIE WARSZTATU

- Opracowanie pomysłu i historii do komiksu.
- Przygotowanie treści komiksu.
- Tworzenie komiksów z wykorzystaniem aplikacji Comic Strip.

AKTYWNOŚCI

Edukator/mentor powinien utworzyć pary lub grupy międzypokoleniowe, aby stworzyć atmosferę wsparcia wśród młodszych i starszych uczestników

Tworzenie animowanej historii zostało podzielone na dwie części:

1. Młodszy i starszy uczestnicy tworzą postacie i historie, wykonując rysunki, zdjęcia, konstrukcje, materiały przyrodnicze, pisząc twórcze opowiadania itp.
2. Na swoich tabletach instalują aplikację "Comic Page Creator" lub "Comic Strip" i przenoszą opowieści do przestrzeni wirtualnej tworząc animowaną historię - komiks.

METODY

- Warsztat z narzędziem interaktywnym
- Aktywność cyfrowa

POMOCE DYDAKTYCZNE

Materiały:

Tablety, telefony komórkowe, komputery, drukarki, skanery, materiały do różnych prac rękodzielniczych (kolorowe pisaki, papier, klej, plastelina, konstruktory itp.)

Zasoby:

Książki i czasopisma w celu znalezienia pomysłów.

Aplikacje mobilne "Comic Page Creator" lub "Comic Strip"

Warunki:

Klasa lub sala szkoleniowa.

PYTANIA EWALUACYJNE

- Czy podobały wam się te zajęcia? Jak się czujecie?
- Co podobało wam się najbardziej?
- Czy czujecie, że dowiedzieliście się więcej o technologii?
- Czy czujecie, że poszerzyliście swoją wiedzę na temat korzystania z tzw. inteligentnych urządzeń?
- Jaką dodatkową wiedzę lub umiejętności zdobyliście?
- Czy chcielibyście ponownie wziąć udział w podobnych zajęciach?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

90 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW

Do 10

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆProfil grupy

Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu?

Żadne wcześniejsze przygotowania nie są wymagane

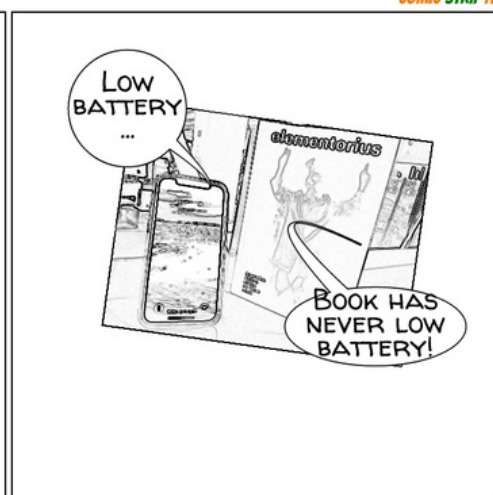
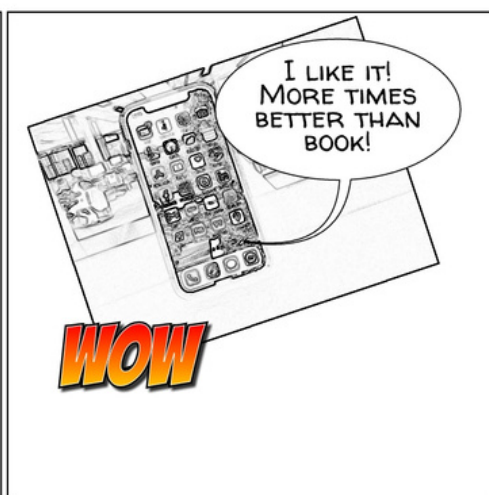
Płeć: Mieszana

Wiek: Młodsze pokolenie - od 14 lat; dorośli - bez ograniczeń wiekowych

Sugerowane wcześniejsze przygotowania

Uczestnicy muszą pobrać i zainstalować na swoich smartfonach aplikację "Comic Page Creator" lub "Comic Strip".

Mentor musi zapewnić dodatkowe materiały: papier, ołówki, książki i inne.



3.8

MIĘDZYPOKOLENIOWA WYMIANA KSIĄŻEK (BOOK SWAPPING) (WŁOCHY)



TYTUŁ WARSZTATU

Międzypokoleniowa wymiana książek (book swapping)

LEADING ORGANIZATION:EduVita
Lecce, Włochy**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów junior jako uczeń powinien:

- wiedzieć więcej o preferencjach w literaturze starszego pokolenia

Po zakończeniu warsztatów junior jako mentor powinien:

- umieć przekazać swoje uwagi i rady dotyczące książek

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po zakończeniu warsztatu senior jako uczeń powinien:

- wiedzieć więcej o praktyce Wymiany Książek jako inicjatywie na rzecz redukcji odpadów zrównoważonego rozwoju.
- wiedzieć więcej o współczesnej literaturze i preferencjach młodych ludzi

Pod koniec warsztatu senior jako mentor powinien:

- umieć dzielić się swoim doświadczeniem i wiedzą na temat literatury

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- Literatura
- Książki
- Opowiadania i storytelling

Book swapping to praktyka wymiany książek między jedną osobą a drugą. Zapewnia ludziom niedrogi sposób na wymianę książek, odkrywanie nowych i otrzymywanie nowej książki bez płacenia za nią.

Organizator powinien zapewnić kilka półek, na których można by zostawić książki, a następnie odebrać je w trakcie wydarzenia. Organizatorzy mogą zachęcić uczestników do przyniesienia swoich książek na wymianę kilka dni wcześniej lub bezpośrednio na wydarzenie.

Do udziału należy zaprosić osoby w różnym wieku, aby porozmawiać o ulubionych książkach różnych pokoleń, przeprowadzić dyskusje, zagrać w gry literackie i wspólnie się socjalizować.

Ważne jest stworzenie przytulnej i nieformalnej atmosfery: zaproponowanie uczestnikom herbaty lub kawy, zapewnienie krzesel, na których można usiąść i porozmawiać. Oprócz wymiany książek i nieformalnych rozmów podczas zajęć, uczestnicy są zachęceni do zagrania w grę literacką, której celem jest lepsze poznanie się.

Gra literacka

Organizatorzy powinni przygotować kartki z pytaniami związanymi z książkami i literaturą. Pytania powinny być zebrane do pudełka. Przykładowe pytania:

"Jaką książkę zabrałbyś ze sobą na wyspę?"

"Gdybyś był książką, to którą byś był?"

"Jaka teraz jest Twoja ulubiona książka?

A w dzieciństwie?"

"Jaka jest Twoim zdaniem najpopularniejsza książka wśród ludzi z Twojego pokolenia?"

"Czy masz książkę, która wpłynęła na to, jak idziesz przez życie? Jeśli tak, to w jaki sposób?"

"Za którą książkę jesteś najbardziej wdzięczny/a?"

"Co najbardziej rozprasza Cię podczas czytania?"

"Ile czasu w ciągu dnia najchętniej poświęciłbyś na czytanie?"

"Jak wybrałbyś książkę do czytania?"

Książkowy doradca

Przed działaniem organizatorzy powinni umieścić na ścianie duży arkusz papieru z napisem "Książkowy doradca". Uczestnicy wymiany książek mogą zostawić na ścianie wiadomość, podkreślając książki, które bardzo im się podobały i radzą, aby je przeczytać.

METODY

- Rozmowa w kręgu/parach
- Uczenie się na zasadzie "peer to peer" (od siebie nawzajem)

POMOCE DYDAKTYCZNE**Warunki:**

Wygodna i przytulna przestrzeń ze stołem, krzesłami, półkami na książki i możliwością wypicia kawy lub herbaty

Materiały:

Książki na wymianę: niektóre z nich mogą być zaproponowane przez organizatorów, inne przyniesione przez uczestników

Zasoby:

Przygotowane wcześniej papier i długopisy do gry literackiej

PYTANIA EWALUACYJNE

Organizator (edukator/prowadzący) zajęć na koniec spotkania zadaje uczestnikom pytanie:

Jak się czujecie teraz, po spotkaniu? Proszę wybrać książkę z półki i opisać swoje emocje poprzez skojarzenia z tą książką (treść lub okładka).

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

90 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW

10-15

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ**Wiek:**

Młodsze pokolenie: od 16 lat wzwyż

Starsze pokolenie: 55+

Sugerowane wcześniejsze przygotowania

Organizator powinien zapewnić kilka półek, na których można by zostawić książki, a następnie odebrać je w trakcie wydarzenia. Organizatorzy mogą zachęcić uczestników do przyniesienia swoich książek na wymianę kilka dni wcześniej lub bezpośrednio na wydarzenie.

**ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW:
POMYSŁY NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE**



3.9

NOWOCZESNE TECHNOLOGIE - CO NAM DAJĄ, CO NAM ODBIERAJĄ (CZECHY)

TYTUŁ WARSZTATU

Nowoczesne technologie - co nam dają, co nam odbierają

LEADING ORGANIZATION:

Prave ted! o.p.s.,
Praga, Czechy

**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów młodszy uczestnik, jako uczeń, powinien:

- lepiej poznać innych
- zdziwić się, że seniorzy w ogóle korzystają z nowoczesnych technologii
- dziwić się, jak wiele czasu druga grupa spędza codziennie w Internecie

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po zakończeniu warsztatów senior, jako uczeń, powinien:

- lepiej poznać innych
- nieco bardziej zrozumieć, dlaczego młodzi ludzie tak bardzo "kochają" nowoczesne technologie
- zdziwić się, jak wiele czasu druga grupa spędza codziennie w Internecie

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATÓW**

- Postrzeganie innych
- Słuchanie
- Lepsza umiejętność definiowania korzyści i minusów wynikających z korzystania z nowoczesnych technologii
- Lepsza umiejętność zmierzenia się z pułapkami wynikającymi z korzystania z nowoczesnych technologii (np. świadoma redukcja czasu)

AKTYWNOŚCI

Warsztat podzielony jest na dwie części, podzielone krótką przerwą. Uczestnicy siedzą w kręgu, tak aby się widzieć.

1 część warsztatu 30 min

Rozgrzewka/lodołamacz: przedstawmy się sobie nawzajem - odpowiadamy na poniższe pytania:

- Imię
- Wiek
- korzystanie z technologii cyfrowych - ile godzin dziennie?
- czy korzystacie z portali społecznościowych?

2 część warsztatu 60 min

Prowadzący zadaje pytania na temat korzystania z nowoczesnych technologii, zagrożeń i niebezpieczeństw, jakie mogą one przynieść, zdaniem uczestników. Zadawane są również pytania mające na celu refleksję nad codziennym życiem uczestników.

Celem tej części warsztatów jest zrozumienie, jak każda z grup (młodsze pokolenie i starsze) postrzega ten temat. Jeśli warsztat jest prowadzony przez psychologa/terapeutę, można bardziej skupić się na potencjalnych zagrożeniach związanych z korzystaniem z nowoczesnych technologii.

METODY

- Rozmowa w kręgu
- Pytanie otwarte od prowadzącego.
- Nauka międzypokoleniowa
- Przyjmowanie informacji zwrotnych od innych

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Sala lekcyjna
- Krzesła ustawione w kręgu

PYTANIA EWALUACYJNE

- Jak się czuliście podczas warsztatów?
- Czego się nauczyliście?
- Czego dowiedzieliście się z otrzymanej informacji zwrotnej?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

90 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW

12-20

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ

Profil grupy

Czy grupa posiada jakąś wcześniejszą wiedzę na temat przedmiotu warsztatu?

Uczestnicy powinni być aktywnymi użytkownikami nowoczesnych technologii.

Wiek: Najlepiej taka sama liczba młodszych (13-16 lat) uczestników i tych w wieku senioralnym

Podczas warsztatu grupa młodzieży i seniorów dzięki konkretnym pytaniom prowadzącego/terapeuty wymienia swoje poglądy na temat codziennego korzystania z nowoczesnych technologii.

Sugerowane wcześniejsze przygotowania

Należy poprosić uczestników, aby pamiętali, że:

- nie ma złej odpowiedzi
- to, że ktoś nie potrafi czegoś zrobić lub użyć, nie oznacza, że jest głupi

Należy poprosić prowadzącego, aby:

- pozwolił, aby wszystko toczyło się swoim torem
- jeśli to możliwe i właściwe, komentował bezstronnie problemy i zagrożenia



3.10

VITA-DIARIES (LIFE DIARIES) (ITALY)



TYTUŁ WARSZTATU

VitaDiaries (LifeDiaries) - Pamiętniki życia

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**EduVita,
Lecce, Włochy**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Po zakończeniu warsztatów młodszy uczestnik, jako uczeń, powinien:

- Rozwinąć umiejętności komunikacyjne
- Rozwinąć empatię
- Dowiedzieć się więcej o przeszłości poprzez prywatną opowieść

Po zakończeniu warsztatów młodszy uczestnik, jako mentor, powinien:

- Wyjaśnić, jak wykorzystać technologię do stworzenia filmu

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po zakończeniu warsztatów senior, jako uczeń, powinien:

- Doceniać swoje doświadczenie życiowe
- Rozwijać swoje umiejętności mówienia
- Rozwijać swoje kompetencje cyfrowe

Po zakończeniu warsztatów senior, jako mentor, powinien:

- Motywować młode pokolenie poprzez własne doświadczenia życiowe

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- 1) Wspomnienia
- 2) Storytelling

AKTYWNOŚCI

Vita Diaries ma na celu zaangażowanie starszych i młodszych uczestników w wielowymiarowy proces uczenia się: językowy, emocjonalny, doświadczalny i międzykulturowy, poprzez dialog międzypokoleniowy. Ćwiczenie rozwija się jako wywiad, w którym starszy uczestnik jest opowiadającym, a młodszy jest pytającym i słuchającym. W międzyczasie nagrywane jest wideo, które zostanie zmontowane jako końcowy, namacalny produkt procesu.

Jeśli chodzi o uczestników, zaangażowaliśmy starszych słuchaczy kursów języka angielskiego EduVita oraz młodych wolontariuszy, aby:

- stworzyć środowisko wielopokoleniowe
- promować wymianę międzypokoleniową i międzykulturową
- umożliwić starszym studentom ćwiczenie nauki języka angielskiego w prawdziwym kontekście konwersacyjnym

Przygotowanie

Najpierw moderator IGL tworzy pary wielopokoleniowe, łącząc w pary seniora z młodszym rozmówcą. Warto przejść przez ten proces kilka dni przed wywiadem (gdy jest to możliwe), aby dać parom trochę miejsca na przetamanie lodów i poznanie się. W ten sposób wywiad będzie przebiegał płynniej zarówno dla pytającego, jak i dla starszego opowiadającego..

Spotkanie wstępne

Kiedy para spotyka się, moderator IGL pomaga starszemu rozmówcy i młodemu rozmówcy przeprowadzić burzę mózgów na temat możliwych tematów do poruszenia podczas rozmowy. W tej fazie młody rozmówca bada biografię, talenty, zainteresowania i pasje starszej osoby. Facylitator pośredniczy i wspiera ten proces, zachęcając obu uczestników do połączenia i współpracy. Jeśli to konieczne, moderator może zaproponować kilka tematów, bazując na doświadczeniu starszego ucznia ("10 najlepszych książek do przeczytania", "rady od doświadczonego podróżnika", ecc). Na koniec tej sesji para powinna wybrać jeden główny temat, nad którym będzie pracować.

AKTYWNOŚCI

Przed wywiadem

Młody uczestnik wywiadu ma zapisać kilka pytań na wybrany temat, starszy uczestnik zapoznaje się z nimi wcześniej i przygotowuje odpowiedzi w języku angielskim. Młody uczestnik pomaga z tekstem angielskim, jeśli jest to konieczne.

Moderator IGL przygotowuje bezpieczną, nieformalną przestrzeń do przeprowadzenia wywiadu, w której uczestnicy mogą czuć się swobodnie i komfortowo, aby wejść w interakcję, opowiedzieć o swoich osobistych doświadczeniach. Należy zorganizować sprzęt do nagrywania filmów.

Podczas wywiadu

Wywiad rozpoczyna się od przedstawienia rozmówcy (imiona, skąd pochodzi i inne istotne informacje).

Teraz zaczyna się interakcja między młodszym i starszym rozmówcą. Młodszy uczestnik wywiadu zadaje przygotowane wcześniej pytania. Starszy uczestnik dzieli się doświadczeniami życiowymi, anegdotami, osobistymi pasjami, przeszłymi i bieżącymi projektami związanymi z głównym tematem wywiadu. Mile widziane są głębokie emocje i żywe wspomnienia. Jest to silny moment: starsze pokolenie spotyka się z młodszym w przestrzeni aktywnego i ciekawego słuchania oraz pouczającej wymiany. Podczas gdy starszy rozmówca czuje się wartościowy i ma możliwość podzielenia się osobistymi spostrzeżeniami, młody słuchacz ma okazję nauczyć się życiowych lekcji i zainspirować się dobrymi praktykami starszego pokolenia. Konstruktywny dialog jest wzmocniony poprzez promowanie lepszego wzajemnego zrozumienia między pokoleniami. W tej sesji moderator IGL pozostaje z boku i w razie potrzeby zapewnia wsparcie techniczne.

Po wywiadzie

Po zakończeniu rozmowy, moderator otwiera sesję ewaluacyjną, prowadząc obu uczestników do refleksji nad ich osiągnięciami w nauce i wyzwaniem podczas procesu współpracy.

Namacalne wspomnienie

Nagrane podczas sesji wywiadu wideo powinno zostać zmontowane i sfinalizowane przez młodego uczestnika, który dzieli się swoim cyfrowym know-how. Po zakończeniu procesu powstaje cyfrowy Vita-Diary, który jest dostępny dla uczestników, jako namacalna pamiątka doświadczenia, jak również nadaje się do rozpowszechniania online, aby inspirować i wzmacniać młodsze i starsze pokolenia.

METODY

- rozmowa w parach
- cyfrowy storytelling (opowiadanie historii)

PYTANIA EWALUACYJNE

- Czego nauczyliście się od siebie nawzajem podczas pracy w parach?
- Jaki był najcenniejszy moment podczas wspólnej pracy?
- Jakie wyzwanie napotkaliście podczas zajęć?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

45 minut na każde spotkanie

LICZBA UCZESTNIKÓW

Min. 2 (1 młodszy, 1 starszy uczestnik)

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ

Wiek:
Młodsze pokolenie: od 16 roku życia i starsi
Starsze pokolenie: 55 +



**ZESTAW NARZĘDZI DLA EDUKATORÓW: POMYSŁY
NA ZAJĘCIA INTERGENERACYJNE**



**3.11
WE LOVE CHESS
(SLOVENIA)**

TYTUŁ WARSZTATU

Kochamy szachy

**ORGANIZACJA
PROWADZĄCA**Ljudska univerza Jesenice / Centrum Edukacji Dorosłych
Jesenice, Słowenia**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

Młodzież zdobywa wiedzę o tym, jak grać w szachy oraz zdobywa wiedzę, jak przekazywać wiedzę o wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych do grania w gry. Uczą się również jak być cierpliwymi podczas prezentowania kroków gry w szachy online. Młodzi ludzie dostrzegają, że starsi również mogą ich wiele nauczyć.

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Zaangażowanie w ten rodzaj międzypokoleniowej nauki utrzymuje starsze umysły w aktywności. Starsi dostrzegają, że nadal są "użyteczni" i że nadal mogą przekazywać wiedzę młodszemu pokoleniu. Zdobywają praktyczne doświadczenie, jak uczyć młodszych o zasadach i krokach gry w szachy. Ten rodzaj aktywności daje im również możliwość poznania technologii informacyjno-komunikacyjnych i wyzbycia się strachu przed ich wykorzystywaniem.

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- 1) Gry towarzyskie
- 2) Wykorzystanie technologii informacyjno-komunikacyjnych do zabawy
- 3) Przekazywanie wiedzy
- 4) Jakość życia w domu spokojnej starości
- 5) Gimnastyka mózgu - rozwijanie wiedzy logicznej

AKTYWNOŚCI

Najpierw łączymy się z domem spokojnej starości w okolicy i sprawdzamy ich zainteresowanie udziałem w międzypokoleniowej aktywności. Sprawdźmy też, czy w domu spokojnej starości mają planszową grę w szachy.

Następnie łączymy się z uczniami szkół średnich w okolicy, którzy chcieliby spędzić swój wolny czas jako wolontariusze w towarzystwie osób starszych.

Zaleca się również, aby członkowie młodszych pokoleń byli zainteresowani nauką gry w szachy.

Wdrażamy pierwsze spotkanie seniorów i uczniów oraz ustalamy pary i miejsce, w którym będą odbywać się spotkania towarzyskie i nauka gry w szachy.

Kiedy uczniowie czują, że wiedzą jak grać w tę grę, znajdują aplikację, dzięki której mogą grać w szachy na odległość. Na kolejnym spotkaniu młodzi zachęcają starszych do poznania i zagrania w szachy z wykorzystaniem komputera i Internetu.

Pierwsza partia rozgrywana jest tak, że starsi tylko dyktują ruchy, a młodzi grają "za nich".

Ważne jest, aby młodzi stale zachęcali starszych do gry i przedstawiali zalety gry w szachy na odległość (możliwość gry w szachy nawet w czasie zakazu odwiedzin w domu spokojnej starości itp.)

Kolejne spotkanie poświęcone jest nauczaniu seniorów samodzielnego korzystania z aplikacji szachowej. Proces gry jest powtarzany do momentu, gdy osoby starsze nie nabiorą biegłości.

Wdrażamy grę online w szachy (starsi są w domu spokojnej starości, a młodzi u siebie). Podczas pierwszej gry w szachy na odległość prosimy personel domu spokojnej starości o bycie dostępnym dla osób starszych.

METODY

1. Metoda zachęcania i motywowania, współzawodnictwo w grach
2. Koncentracja na jakości spędzanego czasu
3. Rozbudowa sieci społecznej, trening poznawczy
4. Metoda rozmowy
5. Zachęcanie do myślenia, odkrywania

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Komputer
- Szachy - gra planszowa

PYTANIA EWALUACYJNE

- Jak trudne było przekazywanie wiedzy o grze w szachy?
- Czy czuliście się przestraszeni korzystając z technologii?
- Czy dostrzeżliście jakieś korzyści wynikające ze spędzania czasu z innym pokoleniem?
- Czy podczas tych zajęć dowiedzieliście się czegoś o sobie?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

60 minut - każda sesja

LICZBA UCZESTNIKÓW

Praca w parach (nie ma ograniczeń liczbowych)

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆProfil grupy:

Starsi powinni wiedzieć jak grać w szachy.
Młodszy powinni przetestować aplikację zanim nauczą starszych jak grać w szachy online.

Wiek:

Młodsze pokolenie: **16 - 20 lat**

Starsze pokolenie: **70 i więcej**

Sugerowane wcześniejsze przygotowania

Poproś uczniów, aby:

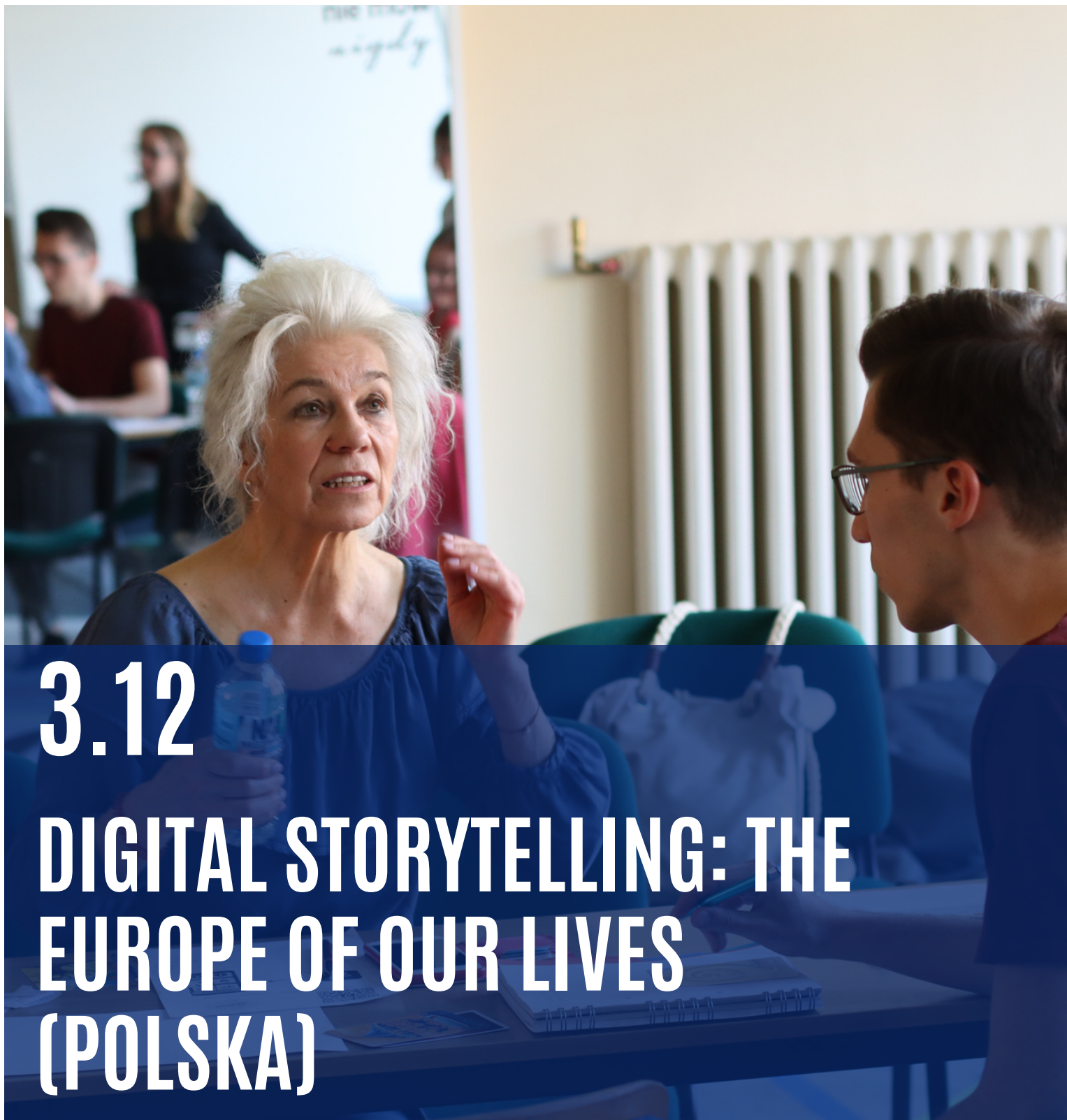
- Zachowali otwartość umyśłu

Poproś mentora o:

- bycie świadomym, że inne pokolenie nie wie jak grać
- w szachy (twarzą w twarz lub online) i że będzie musiał być cierpliwy.
- upewnienie się, że dodaje innym otuchy i zachowuje szacunek.



**WARSZTATY: ZESTAW NARZĘDZI DLA
EDUKATORÓW IGL**



3.12

**DIGITAL STORYTELLING: THE
EUROPE OF OUR LIVES
(POLSKA)**

TYTUŁ WARSZTATU

Digital Storytelling: The Europe of our lives (Cyfrowe Opowiadanie Historii: Europa naszych żyć)

LEADING ORGANIZATION:

Fundacja Pro Scientia Publica
Wrocław, Polska

**CEL KSZTAŁCENIA
MIĘDZYPOKOLENIOWEGO**

Program, w którym heterogeniczne grupy młodzieży i osób starszych współpracują na rzecz poprawy życia w społeczności lokalnej

CELE KSZTAŁCENIA**DLA MŁODSZEGO POKOLENIA**

BPo zakończeniu warsztatów młodszy uczestnik, jako uczeń, powinien:

- Nawiązać kontakt ze starszym pokoleniem
- Rozważyć temat swojej tożsamości kulturowej
- i dziedzictwa historycznego

Po zakończeniu warsztatów młodszy uczestnik, jako mentor, powinien:

- Wyjaśnić, jak wykorzystać technologię do stworzenia filmu
- Wspierać starszych uczestników w procesie uczenia się

DLA STARSZEGO POKOLENIA

Po zakończeniu warsztatów senior, jako uczeń, powinien:

- Docenić swoje doświadczenie życiowe i dziedzictwo kulturowe
- Lepiej rozumieć nowe narzędzia komunikacji
- Rozwinąć swoje kompetencje cyfrowe

Po zakończeniu warsztatów senior, jako mentor, powinien:

- Inspirować młode pokolenie
- Połączyć młode pokolenie z dziedzictwem kulturowym

**TEMATY PODJĘTE W
TRAKCIE WARSZTATU**

- 1) Cyfrowe opowiadanie historii
- 2) Umiejętności cyfrowe
- 3) Historia

AKTYWNOŚCI

The Europe of Our Lives to międzypokoleniowy warsztat z zakresu cyfrowego opowiadania historii, którego celem jest pomoc seniorom w rozwijaniu umiejętności cyfrowych i technologicznych przy wsparciu młodszych uczestników. Cyfrowe opowiadanie historii jest innowacyjnym, potężnym narzędziem komunikacji, które może pomóc seniorom przezwyciężyć poczucie wykluczenia ze świata cyfrowego i rozwinąć świadomość, że mogą przejąć kontrolę nad nowymi technologiami i wykorzystać je do osobistej i społecznej ekspresji.

Zajęcia są przeznaczone dla grupy wielopokoleniowej: młodzi uczestnicy mogą pomóc i poprowadzić seniorów w procesie tworzenia filmu przy użyciu nowych technologii informacyjno-komunikacyjnych, podczas gdy seniorzy występują w roli opowiadaczy, dzieląc się cennymi spostrzeżeniami na temat swojej historii i dziedzictwa kulturowego.

Przygotowanie

Edukator IGL tworzy pary złożone ze starszego uczestnika i młodszego uczestnika. Edukator pomaga parom w przeprowadzeniu burzy mózgów na różne tematy i historie związane z ich dziedzictwem kulturowym, które posłużą do stworzenia wideo opowieści. Seniorzy dzielą się wydarzeniami z życia i wspomnieniami związanymi z konkretnym wydarzeniem historycznym lub okresem, aby zgłębić swoją tożsamość kulturową i przeszłość oraz pomóc młodszemu pokoleniu lepiej zrozumieć ich teraźniejszość. Gdy wybór zostanie dokonany, pary mogą przystąpić do procesu cyfrowego opowiadania historii.

Pisanie scenariusza

Para powinna napisać scenariusz filmu na podstawie tematu i historii, którą wybrała. Tekst powinien być jak najprostszy i linearny oraz opowiadać całą historię w zwięzły sposób. Moderator IGL może wspierać pary w kondensowaniu informacji w skuteczną i jasną narrację.

Tworzenie obrazu

W tej sesji starszy i młodszy uczestnik zbierają zdjęcia i filmy, które mogą opowiedzieć historię w sposób wizualny. Mogą pobrać zdjęcia i filmy ze stron internetowych z zasobami obrazów lub użyć autentycznych materiałów, które posiada starszy uczestnik warsztatów.

AKTYWNOŚCI

Alternatywnie, mogą uzyskać dostęp do darmowej biblioteki platformy do tworzenia filmów (np. We Video). Zdjęcia i filmy powinny pasować do scenariusza i wizualnie opowiadać o tym, co przekazują słowa. Dlatego ich ilość zależy od długości scenariusza opowieści.

Tworzenie filmu

Kiedy wszystkie materiały są już zebrane, pary zaczynają tworzyć wideo, używając oprogramowania do tworzenia wideo, takiego jak We Video. Tworzą wizualny storyboard ze zdjęć i zebranych krótkich filmików.

Jeśli chodzi o dźwięk, możliwe są dwie opcje:

- scenariusz może zostać nagrany i dodany jako voice-over do wideo;
- muzyka może być użyta jako dźwięk do filmu, podczas gdy historia jest opowiadana przez napisy.

Filmik jest montowany i aranżowany w zależności od umiejętności zaangażowanych uczestników. Wszystkie kreatywne rozwiązania są mile widziane!

Najważniejsza jest współpraca w procesie, który umożliwia zarówno starszym, jak i młodszym wzajemne uczenie się i wspieranie.

Refleksja nad procesem

Na koniec pracy w parach moderator IGL angażuje uczestników w sesję ewaluacyjną, aby zastanowić się nad wyzwaniami, możliwościami i osiągnięciami edukacyjnymi, które pojawiły się w trakcie procesu. Warsztat może być zakończony przyjemnym oglądaniem stworzonych historii cyfrowych.



Codziennosc w obliczu wojny

METODY

- rozmowa w parach
- cyfrowe opowiadanie historii
- tworzenie filmów

POMOCE DYDAKTYCZNE

- Kamera wideo lub smartfon
- Komputer
- Mikrofon
- Oprogramowanie do edycji wideo (np. WeVideo)

PYTANIA EWALUACYJNE

- Czego nauczyliście się od siebie nawzajem podczas pracy w parach?
- Jaki był najcenniejszy moment podczas wspólnej pracy?
- Jakie wyzwanie napotkaliście podczas zajęć?
- Jak przebiegał proces opowiadania historii?
- Jak przebiegał proces tworzenia wideo?

PRZEWIDYWANA DŁUGOŚĆ TRWANIA SESJI

4 sesje, każda 45 minut

LICZBA UCZESTNIKÓW

minimum 2 (1 młodszy, 1 starszy uczestnik)

UWAGI DOTYCZĄCE LEKCJI/ZAJĘĆ**Wiek:**

Młodsze pokolenie: od 16 roku życia i starsi

Starsze pokolenie: 55+

WNIOSKI

ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ

Niewątpliwie potrzebujemy nowego paktu międzypokoleniowego.

W społeczeństwie prefiguratywnym młode pokolenia podążają tuż za zmianami cywilizacyjnymi, a niekiedy je tworzą (Mead, 1970). Starsze pokolenia, ze względu na narastające ograniczenia poznawcze, coraz bardziej potrzebują wsparcia, żeby nie znaleźć się na marginesie cywilizacji i w efekcie nie stać się swego rodzaju balastem (Baschiera & De Meyer, 2016).

Edukacja międzypokoleniowa przyjmuje inne podejście do znaczenia różnych pokoleń w rozwoju społecznym i cywilizacyjnym (Kobylarek et al., 2022).

Przede wszystkim warto zwrócić uwagę na podstawowy problem, który polega na tym, że w społeczeństwach starzejących się prędzej czy później ubywa ludności. Brak zastępowalności pokoleń oznacza powolne wymieranie populacji (Okólski, 2018). Wiąże się z tym wiele problemów cywilizacyjnych: ekonomicznych i społecznych, ale najbardziej dotkliwe dla seniorów w wymiarze jednostkowym jest izolacja, nożyce śmierci społecznej i marginalizacja, która prowadzi do zepchnięcia poza czas.

W zanikających populacjach każdy człowiek staje się skarbem, o którego warto zadbać i którego warto poznawać. Edukacja międzypokoleniowa jest edukacją włączającą, próbującą wyciągnąć seniorów z niebytu oraz uświadamiającą młodsze pokolenia co do wartości osób starszych. Osoby starsze, ich przeżycia i doświadczenia mogą stać się inspiracją dla życia młodszych pokoleń. Warto zatem seniorów postrzegać nie jako balast cywilizacyjny, lecz jako potencjał edukacyjny dla edukacji nieformalnej (Meynen, 2016).

Odpowiednie, szyte na miarę zajęcia międzygeneracyjne są w stanie poprawić nie tylko kondycję psychiczną seniorów (im mniejsza izolacja, tym mniej stanów depresyjnych), ale również stać się miejscem spotkań mikroświatów i platformą do wymiany doświadczeń. Wszelkiego typu działania międzypokoleniowe (nie tylko edukacyjne) mogą być pretekstem do organizowania takich spotkań (Zakowicz, 2011).

WNIOSKI

ALEKSANDER KOBYLAREK, MARTYNA MADEJ

Prezentowany zestaw zajęć może być wykorzystywany przez kluby seniora, uniwersytety trzeciego wieku oraz inne, nieformalne grupy edukacyjne i terapeutyczne. Mogą stać się one również inspiracją do opracowania własnych, warsztatów bardziej odpowiednich w danych warunkach. Zebrane w tym minipodręczniku przykłady pokazują, że obok zajęć zaplanowanych tak, aby wykorzystać potencjał różnych generacji, warto zastanowić się również nad dostosowaniem typowych zajęć do potrzeb edukacji międzypokoleniowej. Czasem wystarczy drobna modyfikacja oryginalnej formy, aby uzyskać efekt podwójnej transmisji międzypokoleniowej, tak aby starsze pokolenie mogło wejść jednocześnie w rolę

uczniów i nauczycieli w odpowiednim momencie całego procesu. Czasami wystarczy stworzyć płaszczyznę do wymiany doświadczeń i zebrać je, ustrukturyzować, podsumować tak, żeby stały się znaczące i uzyskały charakter edukacyjny.

Wynika stąd jeden podstawowy wniosek dydaktyczny. W każdym przypadku instruktorzy edukacji międzygeneracyjnej powinni wykazać się dodatkowo umiejętnością restrukturyzacji doświadczeń biograficznych.

BIBLIOGRAFIA

- Actionbound. (2012). Actionbound [Mobile app & computer software]. <https://en.actionbound.com/>
- BahraniApps. (2016). Comic Page Creator [Mobile app]. Google Play. https://play.google.com/store/apps/details?id=air.bahraniapps.comicpagecreator&hl=en_US&gl=US
- Baschiera, B. & De Meyer, W. (2016). Support of active ageing through P2P learning. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 180-192.
- Buj, C., Kardamitsi, E., Marzo, S., & Tejedor, N. (2018). Mind your Mind: Synergies between mindfulness and nature-based methods. Erasmus plus KA2 project, Zaragoza.
- Chess. (2005). Chess. <https://www.chess.com/>
- European Commission. (2021, January 27). Zelena knjiga o staranju: Spodbujanje solidarnosti in odgovornosti med generacijami [Green paper on ageing: Fostering solidarity and responsibility between generations]. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/SL/TXT/HTML/?uri=CELEX:52021DC0050&from=SL>
- Goleman, D. (1995). *Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Goleman, D. (1998). *Working with Emotional Intelligence*. Bantam Books.
- Kaplan, M. S. (2021). School-based intergenerational programs. UNESCO Institute of Lifelong Learning. <https://uil.unesco.org/adult-education/school-based-intergenerational-programs>
- Karmolińska-Jagodzik, E. (2021). Komunikacja międzypokoleniowa – rozważania wokół różnic kulturowych [Intergenerational communication - reflections on cultural differences], *Studia Edukacyjne*, 21, 191-210.
- Kobylarek, A., Madej, M., & Roubalová, M. (2022). Communication community in the prefigurative world. *Journal of Education Culture and Society*, 13(2), 7-16.
- Kolb, D. (2014). *Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development* (2nd Edition). Pearson FT Press.
- Mead, M. (1970). *Culture and Commitment*. Garden City.
- Meynen, D. (2016). Sapere aude. About the contribution of elderly people to cultural life. *Journal of Education Culture and Society*, 7(1), 11-17.

BIBLIOGRAFIA

- Natalija Ž., Dušanka L. Š., Mateja K., Julija M., & Urška B. (2013). Nikoli prestari za učenje. Izzivi pri izobraževanju starejših in spodbujanje medgeneracijskega sožitja [Never too old to learn. Challenges in educating the elderly and promoting intergenerational coexistence]. Epale.
https://epale.ec.europa.eu/sites/default/files/nikoli_prestari_za_ucenje_prirocnik_0.pdf
- Newman, S. & Hatton-Yeo, A. (2008). Intergenerational learning and the contributions of older people, *Ageing Horizons*, 8, 31-39.
- Okólski, M. (2018). Wyzwania starzejącego się społeczeństwa [The challenges of an ageing society]. Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego.
- Roundwood Studios. (2011). *Comic Strip! - Cartoon & Comic* [Mobile app]. Google Play. <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.roundwoodstudios.comicstripit&hl=it&gl=US>
- The TOY Project Consortium. (2013). *Reweaving the tapestry of the generations: A guide to community-based intergenerational initiatives in Europe. The TOY Project.* http://media.wix.com/ugd/cfe827_ebe92251550e426da1f5c3bfbb25930e.pdf
- WeVideo. (2011). *WeVideo* [Computer software]. <https://www.wevideo.com/>
- Zakowicz, I. (2011). Old age – „how beautiful to be yourself”. *Journal of Education Culture and Society*, 2(2), 47-54

AUTORZY PODRĘCZNIKA

EduVita

WŁOCHY



- Hanna Urbanovich (research)
- Filomena Locantore (research)
- Damiano Stefano Verri (grafiki)
- Teresa Voce (tłumaczenie)

Fundacja Pro Scientia Publica

POLSKA



- Aleksander Kobylarek (research)
- Katarzyna Kaczmar (research)
- Martyna Madej (research, tłumaczenie)
- Maja Wereszczyńska (research)
- Kamil Krasoń (zdjęcia)

Nazhayat

TURCJA



- Hasan Yüce (research i tłumaczenie).
- Mustafa Çelik (grafiki i projekt).
- Rabia Selma Gültekin (research)

Právě ted'! o.p.s.

REPUBLIKA
CZESKA



- Hana Čepová

UNIWERSYTET TRZECIEGO WIEKU W UTENIE

LITWA



- Laima Lapinienė
- Beatričė Navarskaitė

LJUDSKA UNIVERZA JESENICE

SŁOWENIA



- mgr. Maja Radinovič Hajdič
- Ana Hering



Ta praca jest udostępniona na licencji Creative Commons 4.0. Możesz swobodnie kopiować i redystrybuować ten materiał w dowolnym medium i formacie. Należy podać wyraźne i odpowiednie uznanie dla twórców, podać link do strony www.connectcreate.eu, link do licencji CC 4.0 (creativecommons.org/licenses/by/4.0) oraz wskazać, jeśli zostały dokonane w nim zmiany.



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Ten projekt jest realizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowiska ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.