

CZĘŚĆ 7. Tworzenie integracyjnego środowiska nauki



Struktura

Ten etap składa się z 9 części:

- 1 Cel i zadania
- 2 Efekty uczenia się
- 3 Wprowadzenie
- 4 Główne zasady CT stosowane podczas tej lekcji
- 5 Związek z modułami WP2 (teoria)
- 6 Uzasadnienie (dlaczego ten etap jest ważny);
- 7 3 działania
- 8 Wyniki
- 9 Jaka jest wartość tego etapu?

CZĘŚĆ 7. Tworzenie integracyjnego środowiska nauki



Cel i zadania

Celem modułu 7 jest umożliwienie trenerom stworzenie bezpiecznego pod względem psychologicznym i sprzyjającego społecznie środowiska, które zmniejsza niepokój związany z technologiami cyfrowymi i zachęca uczniów do stosowania zasad myślenia komputacyjnego w rzeczywistych wyzwaniach, takich jak dezinformacja.

Cele:

- Umożliwienie dorosłym trenerom ustanowienie „umów klasowych”, które budują zaufanie podczas omawiania wrażliwych tematów, takich jak prawda i kłamstwa w Internecie.
- Opanowanie umiejętności posługiwania się „prostym językiem” w celu wyjaśnienia seniorom technicznych pojęć związanych z myśleniem komputerowym.
- Wdrożenie struktur wsparcia rówieśniczego (systemy partnerskie) zaprojektowanych specjalnie do wspólnej weryfikacji dezinformacji.



Efekty uczenia się

Trener dla dorosłych będzie w stanie stworzyć integracyjne i bezpieczne psychicznie środowisko szkoleniowe, które umożliwi uczestnikom stosowanie zasad myślenia komputacyjnego – takich jak rozpoznawanie wzorców i ocena – w celu identyfikowania i kwestionowania dezinformacji bez obawy przed popełnieniem błędów.



Wprowadzenie

Dla wielu seniorów i dorosłych o niskich kwalifikacjach świat cyfrowy wydaje się być polem minowym pełnym dezinformacji i technicznego żargonu. Trenerzy osób dorosłych muszą zdawać sobie sprawę, że integracja jest podstawą nauki; bez poczucia bezpieczeństwa psychicznego nie można przyswoić narzędzi poznawczych związanych z myśleniem komputacyjnego.

Izolacja społeczna i „strach przed zepsuciem komputera” to istotne bariery zidentyfikowane w naszych grupach fokusowych. Tworząc środowisko sprzyjające integracji, przechodzimy od „cyfrowego strachu” do „cyfrowej ciekawości”. Etap ten ma kluczowe znaczenie, ponieważ zajmuje się emocjonalnym „tarcie”, które uniemożliwia uczniom zaangażowanie się w złożone tematy. Przekształca on salę lekcyjną w społeczność, w której doświadczenie życiowe jest cenione tak samo jak umiejętności techniczne.



Główne zasady stosowane w CT

- **Abstrakcja:** Skupienie się na „istocie” wiadomości, zamiast zagłębiania się w techniczne szczegóły strony internetowej.
- **Rozpoznawanie wzorców:** Identyfikowanie bodźców emocjonalnych (strach, gniew), które twórcy dezinformacji wykorzystują, aby ominąć naszą logikę.
- **Dekompozycja:** Rozłożenie uczucia „przytłoczenia” na małe, łatwe do opanowania pytania dotyczące wiarygodności źródła.



Związek z modułami WP2

W niniejszym rozdziale przedstawiono zasady WP2 dotyczące andragogiki i uniwersalnego projektowania dla nauki (UDL). Podczas gdy WP2 podkreśla, że dorośli muszą wiedzieć, dlaczego się uczą, rozdział 7 zawiera konkretne „skrypty korzyści”, które im to wyjaśniają. Wykorzystuje on zasadę UDL „wielorakich środków zaangażowania” i przekształca ją w praktyczną kulturę wzajemnego szacunku w klasie.

Osoby starsze są opisane w przewodniku jako „z natury praktyczne i zorientowane na cel”, co oznacza, że angażują się najbardziej, gdy widzą „natychmiastową, rzeczywistą wartość”. Często jednak borykają się z „lękiem przed nauką” lub brakiem „wiary w siebie” w przestrzeni cyfrowej.

Scenariusze korzyści są narzędziami trenerów, które pomagają przezwyciężyć te trudności poprzez:

Tłumaczenie żargonu technicznego

Zamiast wyjaśniać „algorytmy”, skrypt może brzmieć: „To jak stworzenie spersonalizowanej „cyfrowej recepty” na cotygodniowe zakupy, dzięki której nigdy nie zapomnisz o żadnym produkcie”.

Weryfikacja doświadczenia

Skrypty korzyści przenoszą rozmowę z tematu „czego nie wiesz” na temat „jak to narzędzie usprawnia to, co już robisz”.

Łączenie się z „dlaczego”

Przed poproszeniem ucznia o wykonanie zadania wyraźnie wskazują korzyści (np. oszczędność czasu, kontakt z rodziną lub zachowanie niezależności).



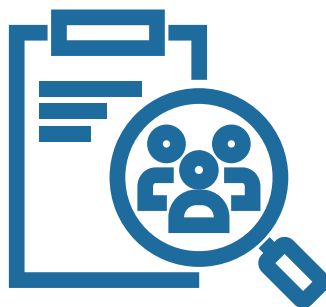
Uzasadnienie

Włączenie jest jedną z podstawowych zasad procesu uczenia się osób dorosłych. Jeśli uczestnik czuje się wykluczony lub przytłoczony już w pierwszej godzinie, istnieje duże prawdopodobieństwo, że zrezygnuje z dalszego udziału w zajęciach. Dla grup znajdujących się w trudnej sytuacji bezpieczeństwo psychiczne nie jest „umiejętnością miękką” – jest to wymóg poznawczy.

Skupienie się na **kulturze wzajemnego szacunku, bezpieczeństwa psychicznego i aktywnego uczestnictwa** ma fundamentalne znaczenie dla budowania zaufania i zaangażowania wśród grup znajdujących się w trudnej sytuacji.

Konieczne jest, aby **zdobyć zaufanie dorosłych**: mówić prostym językiem, informować ich, jakie korzyści odniosą i jakie będą tego skutki.

Ważne jest również stworzenie pozytywnego, zachęcającego środowiska, w którym **uczestnicy wspierają się nawzajem** i widzą swoje postępy. Dobrostan emocjonalny i integracja są niezbędnymi podstawami przed wprowadzeniem nowych treści.





Działanie 1

„Umowa dotycząca nauki w klasie”

Stworzenie „umowy o naukę” z grupą ma kilka kluczowych celów dla dorosłych uczniów, zwłaszcza seniorów i osób o niskich kwalifikacjach:

- **Zapewnienie bezpieczeństwa psychicznego:** Głównym celem jest stworzenie środowiska zapewniającego bezpieczeństwo psychiczne, które sprzyja budowaniu zaufania i zmniejsza niepokój związany z technologią cyfrową.
- **Zapewnienie wzajemnego szacunku:** Ustala jasne zasady, aby zapewnić wzajemny szacunek i otwartą wymianę informacji między uczestnikami.
- **Zmniejszanie strachu przed porażką:** Wspólne definiowanie środowiska pomaga zmienić nastawienie ucznia z „strachu” na „ciekawość i przynależność”, gdzie błędy traktowane są jako cenne uwagi, a nie porażki.
- **Wzmocnienie pozycji uczącego się:** Zamiast narzucać zasady, trener wzmacnia pozycję uczących się, pytając ich bezpośrednio, czego potrzebują, aby czuć się swobodnie popełniając błędy.
- **Budowanie „cyfrowej sieci bezpieczeństwa”:** Tworzy wspólną kulturę, w której nie ma „głupich” pytań, wszyscy czekają, aż inni skończą, a „dobre” chwile są celebrowane.





Działanie 1

„Umowa dotycząca nauki w klasie”

Szablon: Umowa dotycząca cyfrowego bezpieczeństwa

Skrypt wprowadzenia trenera

„W tej sali nie tylko się uczymy, ale także budujemy społeczność. Aby wszyscy czuli się komfortowo, ustalmy, jak będziemy się traktować nawzajem. Zamiast podawać wam zasady, chcę zapytać: czego potrzebujecie ode mnie i od tej grupy, abyście czuli się komfortowo popołniając dziś błędy?”

Sposoby sformalizowania umowy

Aby zapewnić, że umowa jest kompleksowa i dostępna dla wszystkich poziomów umiejętności czytania i pisania, należy zastosować jedną z następujących metod:

- **Ściana wizualna:** Wydrukuj umowę i poproś wszystkich uczniów o jej podpisanie lub umieszczenie naklejki obok niej. Powieścić ją w widocznym miejscu w klasie.
- **Sieć bezpieczeństwa audio:** Nagraj ostatecznie uzgodnione punkty w formie pliku audio lub krótkiego filmu. Udostępnij to na czacie grupowym lub platformie, aby uczniowie mogli „usłyszeć” zasady bezpieczeństwa, gdy tylko poczują niepokój w domu.
- **Strona główna platformy cyfrowej:** Umieść umowę na stronie głównej platformy cyfrowej wykorzystywanej do prowadzenia kursu.

Punkty umowy

- **Nie ma „głupich” pytań:** Zdajemy sobie sprawę, że każde pytanie pomaga całej grupie w nauce. Jeśli coś sobie myślisz, prawdopodobnie ktoś inny też o tym myśli.
- **Zasada „zwolnij”:** czekamy, aż wszyscy wykonają zadanie, zanim przejdziemy do następnego. Nikt nie zostaje w tyle.
- **Błędy to dane:** „błędne” kliknięcia nie traktujemy jako porażki, ale jako „punkt danych”, który pomaga nam zrozumieć, jak działa system.
- **Świętuj chwile:** kiedy ktoś odkrywa coś nowego lub rozwiązuje problem, poświęcamy chwilę, aby świętować ten sukces.
- **Strefa wolna od żargonu:** Obiecujemy używać „prostego języka”. Jeśli trener lub kolega użyje słowa, które brzmi jak „żargon techniczny”, każdy może poprosić o „tłumaczenie korzyści”



Działanie 2

Myślenie komputerowe (CT) w życiu codziennym

Temat: „Zarządzanie wizytami lekarskimi i lekami”

Tworzenie elastycznego scenariusza działań dostosowanego do profilu uczestników w podeszłym wieku.

Etap 1 (Powtórka):

Powtórzmy, jak w zeszłym tygodniu „rozłożyliśmy” listę zakupów spożywczych.

Etap 2 (Wdrożenie):

Użyj modułowego arkusza roboczego.

Zadanie A: Sporządź listę wszystkich leków.

Zadanie B: Określ „schemat” (które leki są przyjmowane rano?).

Zadanie C: Stwórz „algorytm” (harmonogram krok po kroku).

Etap 3 (Dostępność):

Zapewnij harmonogram w formie kolorowej tabeli do wydrukowania (wizualnej/offline) oraz szablonu przypomnienia z nagraniem głosowym (audio/cyfrowego).





Działanie 3

System partnerski „Cyfrowa siatka bezpieczeństwa”

To zadanie realizuje cel jednostki, jakim jest „wdrożenie struktur wsparcia rówieśniczego” i budowanie społeczności zapewniającej wsparcie społeczne.

- **Cel:** Zmniejszenie „cyfrowego strachu” i skłonienie dorosłych uczniów do „ciekawości i poczucia przynależności” poprzez zapewnienie, że nikt nie czuje się samotny w obliczu wyzwań technicznych.
- **Zasady dotyczące celów:** Rozpoznawanie wzorców (identyfikowanie wspólnych wyzwań) i algorytmy (tworzenie sekwencji wsparcia krok po kroku).

Wdrażanie krok po kroku:

Krok 1. Mecz „Strength-Spotting” (10 minut):

Na podstawie „Mapy doświadczeń życiowych” (z rozdziału 6) trener dobiera pary uczniów o uzupełniających się mocnych stronach.

Przykład: Połącz osobę o dużej cierpliwości z osobą, która ma nieco większą pewność siebie w kwestiach technicznych.

Krok 3. Wymiana „skryptów korzyści” (5 minut):

Partnerzy ćwiczą wzajemne przekazywanie sobie informacji o „dlaczego” danego zadania, korzystając ze skryptu korzyści.

Przykładowy skrypt: „Uczymy się korzystać z folderów (zadanie), abyś mógł uporządkować rysunki swojego wnuka i nigdy ich nie zgubić (korzyść)”.

Krok 2. Tworzenie umowy partnerskiej (10 minut):

- Pary omawiają: „Jaka jedna rzecz sprawia, że czujesz się zdenerwowany podczas dzisiejszej lekcji?” oraz „Jak mogę Ci pomóc, gdy tak się stanie?”.
- Uzgadniają „sygnał partnerski” (np. położenie kartki w określonym kolorze na biurku), aby zaznaczyć, że potrzebują 2-minutowej konsultacji z kolegą, zanim poproszą trenera o pomoc.





Wskazówki trenera

W pracy z różnorodnymi uczniami – zwłaszcza seniorami lub grupami szczególnie wrażliwymi – celem nie jest tylko przekazywanie informacji, ale także zmniejszenie „cyfrowych tarć”, które często prowadzą do frustracji. Te praktyczne wskazówki skupiają się na empatii, dostępności i natychmiastowej informacji zwrotnej, aby każdy uczestnik czuł się kompetentny i wysłuchany.

Jak zapytać grupy szczególnie wrażliwe?

Użyj „otwartych pytań dotyczących korzyści”: „Gdyby to zadanie cyfrowe było tak proste jak zaparzenie kawy, jak zmieniłaby się Twoja codzienna rutyna?”.

Prosta konwersja audio/wideo:

Skorzystaj z metody „Nagraj i odzwierciedlaj”. Użyj aplikacji do nagrywania notatek głosowych w smartfonie, aby nagrać podsumowanie lekcji. Dzięki temu seniorzy mogą słuchać w domu bez konieczności czytania skomplikowanych instrukcji.

Rekomendacja dotycząca oceny:

Wykorzystaj „ankiety emoji” do szybkiej oceny emocjonalnej (Jak się czujesz w związku z tym zadaniem? 😊 😐 😞). Jest to rozwiązanie dostępne dla osób o każdym poziomie umiejętności czytania i pisania.





Jaka jest wartość tego etapu?

Wartością jest **wzmocnienie pozycji**. Ten etap przekształca szkolenie z technicznego obowiązku w społeczność. Poprzez priorytetowe traktowanie dobrego samopoczucia emocjonalnego i prostego języka trener usuwa „barierę wykluczenia”. Uczestnik przestaje postrzegać CT jako „coś dla młodych ludzi” i zaczyna traktować je jako narzędzie, z którego ma prawo korzystać, wspierany przez grupę, która wspiera jego postępy.

Przykład z życia: „Silver Gaming”

Inicjatywa Silvergaming wykorzystuje gry cyfrowe (**Digital Games Based Learning**) do zapoznawania seniorów z nowymi technologiami.

Silvergaming doskonale ilustruje, jak stworzyć integracyjne i bezstresowe środowisko nauki.

- **Zasada:** Gamifikacja zamiast wykładów.
- **Zastosowanie:** Zamiast tradycyjnego kursu „Wprowadzenie do komputerów” seniorzy uczą się obsługi myszki, klawiatury i nawigacji po menu poprzez angażujące gry.
- **Efekt:** Strach przed technologią („Coś zepsuję”) zostaje zastąpiony ciekawością i chęcią rywalizacji („Chcę przejść do następnego poziomu”).

Wskazówka dla trenera: Użyj prostych gier przeglądarkowych jako „przełamania lodów” na początku zajęć, aby stworzyć swobodną atmosferę przed przejściem do trudniejszych tematów.



Zasoby:

<https://gaming.fundacjamis.org.pl/>

Pomysł na zajęcia inspirowane Silver Gaming:

Nazwa: „5-minutowy gracz”

- **Cel:** Pokazać, że błędy w świecie cyfrowym nie są szkodliwe (budowanie odporności psychicznej).
- **Zajęcia:** Trener uruchamia prostą, bezpieczną grę (np. pasjansa online lub prostą grę zręcznościową). Seniorzy grają w parach.
- **Kluczowy moment:** Kiedy senior „przegrywa” (np. kończy się czas), trener i grupa nagradzają go oklaskami za podjęcie próby. To uczy, że „Game Over” nie oznacza końca świata, ale jest okazją do naciśnięcia przycisku „Spróbuj ponownie” – tak jak w przypadku nauki obsługi bankowości lub poczty elektronicznej.



SILVER GAMIFICATION 2.0
IN THE DEVELOPMENT OF DIGITAL COMPETENCES
OF OLDER PEOPLE



Dodatkowe zasoby

W ramach wsparcia dla modułu 7: Tworzenie integracyjnego środowiska nauki, poniżej przedstawiamy kilka zasobów, które mają pomóc trenerom w budowaniu poczucia bezpieczeństwa psychicznego, wsparcia rówieśniczego i adekwatności kulturowej podczas warsztatów dotyczących umiejętności cyfrowych dla dorosłych słuchaczy, zwłaszcza seniorów.

Zasoby wideo

Ten film pokazuje, jak stworzyć atmosferę integracji i zmniejszyć niepokój.

„Radzenie sobie z niepokojem w cyfrowym świecie”: [Przeczytaj/obejrzyj koncepcje](#) – Chociaż strategie (ustalanie granic, cyfrowy detoks) są ogólne, stanowią one doskonałe „skrypty korzyści” dla seniorów przytłoczonych całodobową łącznością.

Szablony ćwiczeń do pobrania

"Fiszki „Jargon Buster”:

Stwórz prosty szablon, na jednej stronie którego umieścisz termin techniczny (np. „przeglądarka”), a na drugiej tłumaczenie „Benefit Script” (np. „okno na świat”).

Przykłady z życia wzięte

- **Connect Hackney** (@online clubs): Projekt, który zastąpił „szkolenia” „klubami towarzyskim”. Odkryto, że herbata, ciastka i nieformalna forma spotkań towarzyskich były równie ważne jak nauka obsługi tabletów, jeśli chodzi o zmniejszenie izolacji.
- **Digital Mentors** (Be Connected): Wykorzystuje model „szkolenia trenerów”, w którym starsi obywatele uczą swoich rówieśników. Eliminuje to dynamikę władzy, w której „młody ekspert” uczy „starego nowicjusza”.

