

NEWSLETTER #1

DIGIT-GERA: 2021-1-PL01-KA220-ADU-000026148

BUILDING A DIGITAL AGE-FRIENDLY LEARNING COMMUNITY

30/09/2022

W tym newsletterze znajdziesz:

1. Informacje o projekcie DIGIT-GERA
2. Informacje o partnerach w projekcie
3. Czym jest GERAGOGIKA. Wskazówki dla trenerów pracujących z osobami 60+

Projekt DIGIT-GERA

DIGIT-GERA to projekt Erasmus+, którego celem jest wspieranie lokalnego środowiska uczenia się krajów organizacji uczestniczących w projekcie oraz promowanie włączenia seniorów do społeczeństwa cyfrowego.

Zadaniem projektu jest stworzenie szerokich możliwości uczenia się i ułatwienie seniorom wykorzystywania możliwości, jakie oferuje społeczeństwo cyfrowe.

Cele projektu:

1. Stworzenie wspólnej metodologii geragogicznej oraz zbioru najlepszych praktyk w zakresie edukacji seniorów.
2. Szkolenie nauczycieli i trenerów edukacji dorosłych w zakresie metodologii geragogicznych w celu opracowania nowej metodologii społeczności cyfrowych przyjaznych dla osób starszych (DAFLC).
3. Promowanie wykorzystania DigCompEdu do opracowywania kursów dla trenerów i edukatorów, aby zapewnić im umiejętności cyfrowe uznawane na poziomie europejskim.
4. Stworzenie przyjaznej osobom starszym cyfrowej społeczności edukacyjnej (DAFLC), w której edukatorzy mogą tworzyć zadania i ćwiczenia dla seniorów w środowisku cyfrowym oraz dzielić się swoimi doświadczeniami.

Postępująca cyfryzacja i szybko rozwijające się usługi cyfrowe wypierają tradycyjny, znany osobom 60+ sposób funkcjonowania w codziennym życiu. Powoduje to konieczność włączenia seniorów do społeczeństwa cyfrowego.

Jeśli chcemy skutecznie wspierać procesy rozwojowe seniorów, tak żeby otwierać osoby starsze na zmiany i nie wystraszyć technologią, powinniśmy poznać podstawy geragogiki.

Temu służy projekt DIGIT-GERA i przygotowywane przez nas narzędzia dla trenerów, edukatorów i organizatorów uczenia się dorosłych:

1. Publikacja pt. **Analiza metodologii geragogicznych i sposobów pracy z seniorami na rzecz aktywnego obywatelstwa cyfrowego**, która będzie zawierała wprowadzenie do geragogiki, wyselekcjonowane przykłady najlepszych praktyk organizowania uczenia się seniorów z naciskiem na rozwijanie kompetencji cyfrowych, pochodzące z 24 krajów UE i GB.
Poradnik będzie też zawierał rekomendacje wynikające zarówno z przeprowadzonych analiz jak i doświadczeń trenerów organizacji partnerskich.
2. Kurs e-learningowy dla trenerów i edukatorów, który pomoże im poprawić skuteczność edukacji seniorów.



Wejdź na stronę projektu
<https://digitgera.eu/> i dowiedz się więcej

Obserwuj nasz profil na FB
<https://www.facebook.com/profile.php?id=100082907513569>

Kim są partnerzy projektu DIGIT-GERA?

PCKK Jolanta Ratyńska, Polska – koordynator projektu

PCKK to centrum edukacyjne, które od 2000 roku organizuje procesy edukacyjne zgodnie z misją „Kształcimy z wyobraźnią”. W strukturach PCKK znajdują się Centrum Doskonalenia Nauczycieli PCKK oraz Placówka Kształcenia Ustawicznego PCKK. Od 2008 roku PCKK prowadzi regularne szkolenia doskonalące kompetencje cyfrowe i liczne zajęcia dedykowane seniorom.

E-SENIORS: INITIATION DES SENIORS AUX NTIC ASSOCIATION, Francja

E-Seniors to pozarządowa organizacja non-profit założona w 2005 roku. Jej głównym celem jest zwalczanie wykluczenia cybernetycznego seniorów poprzez oferowanie im licznych warsztatów i szkoleń w tym zakresie.

Metodo Estudios Consultores SL, Hiszpania

Método szkoli dorosłych od 1999 roku i od tego czasu przeszkoliła ponad 400000 osób – większość z nich to dorośli powyżej 45 roku życia. Metodo jest zaakceptowaną przez rząd organizacją z uprawnieniami do szkolenia nauczycieli i trenerów w zakresie pracy z seniorami.

Centro Integrado Público de Formación Profesional Misericordia, Hiszpania

CIPFPM to największa szkoła zawodowa w regionie. Kształcą się tam słuchacze do 65 roku życia. Jest to jedyny ośrodek VET z oficjalną szkołą wieczorową dla dorosłych. Prowadzi również specjalny program dla dorosłych zwany „drugą szansą” oraz oficjalne kursy dla bezrobotnych.

UNIAO DAS FREGUESIAS DE GONDOMAR (SCOSME) VALBOM E JOVIM, Portugalia

União das Freguesias de Gondomar (S. Cosme), Valbom e Jovim jest jedną z sześciu parafii w gminie Gondomar, liczącą około 50 000 mieszkańców.

Instytucja jako podmiot publiczny posiada wiele kompetencji ustanowionych przez rząd i opracowała wiele projektów związanych z przedsiębiorczością, zatrudnieniem, szkoleniami, edukacją pozaformalną dla wszystkich obywateli – dzieci, młodzieży, dorosłych i seniorów, także z zakresu włączenia społecznego, aktywnego starzenia się, osób znajdujących się w niekorzystnej sytuacji, kilka projektów związanych z lokalnymi i krajowymi projektami wolontariatu.

Cooperativa Sociale Ipso F.A.C.T.O., Włochy

Cooperativa Sociale Ipso F.A.C.T.O. jest spółdzielnią socjalną, która została założona w 2017 roku przez grupę młodych ludzi w celu poprawy możliwości dla osób z regionu Apulia we Włoszech.

Ipso F.A.C.T.O. działa zgodnie z ideą - „piękno uratuje Świat”, wspiera osoby starsze, które dzięki umiejętnościom z zakresu nowoczesnych technologii, mogą poprawić swoje szczęście, kontakty społeczne, walczyć z wykluczeniem społecznym i odkrywać otaczający świat.

Czym jest GERAGOGIKA. Wskazówki dla trenerów.

Geragogika jest nauką pedagogiczną. Podmiotem zainteresowania geragogiki są osoby starsze, na które patrzy z perspektywy szeroko rozumianej edukacji trwającej przez całe życie. Obszar



ten uzupełnia tak zwany nurt wychowania do starości, który dotyczy też ogółu społeczeństwa. Głównym przedmiotem zainteresowań geragogiki jest wspomaganie rozwoju człowieka starszego w kontekście fizycznym, umysłowym, społecznym, kulturowym i duchowym. Kluczowe jest właściwe rozumienie pojęcia wspomaganie. W geragogice oznacza to niedyrektywne kierowanie rozwojem jednostki.

Osoby wchodzące w rolę geragoga pełnią głównie funkcję animatora, doradcy, mediatora lub organizatora zachowując podmiotowy charakter relacji.

Geragogika ma charakter dyscypliny praktycznej i dostarcza narzędzi do pracy metodycznej z osobami starszymi. Celem działań edukacyjnych na rzecz osób starszych jest radzenie sobie z problemami życia codziennego i podnoszenie jakości życia. Dla osób w trzecim wieku sprowadza się to do utrzymywania aktywności i wykorzystania edukacji do emancypacji i rozwoju. Dla osób w czwartym wieku głównym celem działań jest rozwiązywanie codziennych problemów życiowych wynikających głównie z ograniczeń mobilności i zależności od innych.

Jak organizować edukację cyfrową seniorów?

Planując proces edukacyjny twórz i wykorzystuj konteksty rozwojowe, planuj animacje i działania projektowe w których nowoczesne technologie są narzędziem do osiągnięcia celów. Wtedy uczenie się korzystania z technologii staje się naturalną potrzebą uczestników. Dobre



efekty przynosi oparcie na funkcjonalnym modelu kompetencji cyfrowych. Zapytaj ludzi do czego wykorzystują internet i technologie cyfrowe w codziennym życiu. Pozwól im podzielić się doświadczeniami, zdobytą dotychczas wiedzą. Wybierzcie wspólnie, istotne dla grupy obszary rozwojowe. Wskaż też uczestnikom możliwość korzystania z indywidualnej ścieżki uczenia się z internetu właśnie.

Kluczową potrzebą dla dużej części seniorów jest chęć bycia wśród ludzi, rozmów, wymiany doświadczeń, wspólnego spędzania czasu. Zorganizuj warsztaty tak by mogli tę potrzebę realizować.

9 rad dla edukatorów wspierających cyfrowy rozwój seniorów

1. Zanim wejdiesz na salę zaplanuj, ale potem bądź elastyczny, reaguj na potrzeby.
2. Przygotowując materiały, pamiętaj o dużej czcionce. Jeśli to możliwe - drukuj.
Osoby starsze mają trudności w przełączaniu się między oknami systemowymi, a potem w domu lubią wracać do treści.
3. Zadbaj o dobrą widoczność i czytelność wyświetlanych materiałów.
4. Zaczynaj od przywołania znanych treści. Powtórz, przypomnij.
5. Mów odpowiednio głośno.
6. Dostosuj tempo pracy, zastosuj indywidualne podejście. Uczestnicy mają wcześniejsze doświadczenia i z całą pewnością różnorodne.
7. Organizuj współpracę w małych zespołach, angażuj słuchaczy o większym doświadczeniu do pomagania początkującym.
8. W czasie zajęć stosuj przerwki, energizery. Dobrze sprawdzają się ruchowe.
9. Na zakończenie - zaaranżuj podsumowanie i powtórkę.