

# **ANEKS 1: SCENARIUSZ ROZSZERZONY – EKSPŁORACJA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO I PRZYRODNICZEGO;**

SZCZEGÓŁOWY MODEL WDROŻENIA  
OPARTY NA SCENARIUSZU „SPACER  
PO DZIEDZICTWIE”, OBEJMUJĄCY  
RAMY PEDAGOGICZNE, PROJEKT SESJI  
KROK PO KROKU ORAZ NARZĘDZIA  
OCENY.

Ten rozszerzony scenariusz opiera się na Scenariuszu 1: Spacer po dziedzictwie (miejski) przedstawionym w Rozdziale 4. Zawiera kompleksowy przykład wdrożenia aktywności w praktyce, w tym strategię przygotowania, prowadzenia, oceny i adaptacji.

## Informacje ogólne:

**Temat:** Dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze

**Czas trwania modułu:** 4–6 godzin (może być realizowany podczas wizyty studyjnej, spaceru po mieście lub aktywności związanej z eksploracją dziedzictwa)

**Grupa docelowa:** Dorośli w wieku 55+, początkujący do średnio zaawansowanych umiejętności cyfrowych.

**Sugerowana wielkość grupy:** 10–20 uczestników.

## Uzasadnienie pedagogiczne:

Ten moduł opiera się na uczeniu się przez doświadczenie i uczeniu się w miejscu, które zachęca uczestników do nauki poprzez bezpośrednie zaangażowanie w realne środowiska i konteksty kulturowe.

Metodologia integruje kilka podejść edukacyjnych:

### Uczenie się przez doświadczenie (cykl Kolba)

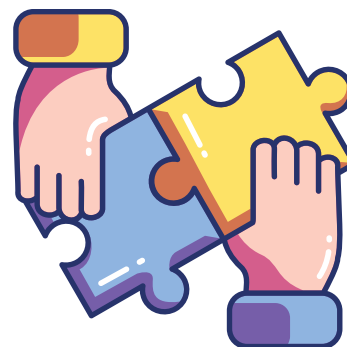
Uczestnicy uczą się poprzez konkretne doświadczenie, obserwację, refleksję i interpretację miejsc dziedzictwa.

### Uczenie się mobilne

Narzędzia cyfrowe, takie jak smartfony, umożliwiają uczestnikom dokumentowanie, analizowanie i interpretowanie miejsc kulturowych w czasie rzeczywistym.

### Uczenie się oparte na narracji

Narracje pomagają uczestnikom łączyć wiedzę historyczną z osobistym doświadczeniem, czyniąc naukę znaczącą i zapadającą w pamięć.



## Uczenie się współpracujące

Uczestnicy pracują w małych zespołach, dzieląc się obserwacjami i budując wspólne interpretacje dziedzictwa.

To podejście jest szczególnie skuteczne dla dorosłych uczących się, ponieważ:

- łączy naukę z doświadczeniami z życia codziennego
- wspiera interakcję społeczną
- zwiększa pewność w korzystaniu z technologii cyfrowych
- promuje aktywne obywatelstwo.

## Podejście edukacyjne

Uczestnicy uczą się poprzez:

- eksplorację rzeczywistych miejsc
- obserwację i dokumentację
- współpracę opartą na narracji
- proste narzędzia cyfrowe

Dla dorosłych 55+ uczenie się przez eksplorację dziedzictwa:

- aktywizuje pamięć i ciekawość
- wspiera interakcję społeczną
- buduje pewność cyfrową.

Uczenie się o dziedzictwie kulturowym wzmacnia:

- tożsamość i poczucie przynależności
- uczestnictwo w życiu społeczności
- dialog międzypokoleniowy
- umiejętności cyfrowego opowiadania historii.

## Efekty uczenia się

Po ukończeniu modułu uczestnicy będą potrafili:

### Wiedza

Uczestnicy rozumieją:

- pojęcie dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego
- jak dziedzictwo jest chronione i interpretowane
- jak narzędzia cyfrowe mogą wspierać dokumentację dziedzictwa
- związek między dziedzictwem, tożsamością lokalną a pamięcią społeczności
- rolę dziedzictwa w kształtowaniu tożsamości społeczności i ciągłości kulturowej
- znaczenie ochrony miejsc historycznych i krajobrazów przyrodniczych dla przyszłych pokoleń.

## Umiejętności

Uczestnicy potrafią:

- identyfikować ważne zabytki, krajobrazy i miejsca kulturowe
- dokumentować miejsca dziedzictwa za pomocą smartfonów
- tworzyć prostą dokumentację cyfrową (zdjęcia, audio, notatki)
- oznaczać lokalizacje dziedzictwa na mapach cyfrowych
- tworzyć krótkie cyfrowe opowieści o dziedzictwie
- prezentować obserwacje i interpretacje miejsc dziedzictwa grupie.

## Kompetencje

Uczestnicy rozwijają:

- ciekawość i szacunek dla różnorodności kulturowej
- świadomość znaczenia ochrony dziedzictwa
- umiejętności pracy zespołowej i komunikacji
- pewność w korzystaniu z technologii mobilnych
- otwartość na uczenie się z różnych perspektyw kulturowych
- odpowiedzialność za dzielenie się i zachowanie wiedzy kulturowej.

## Profil kompetencji trenera:

Trener powinien posiadać:

- podstawową wiedzę z zakresu interpretacji dziedzictwa kulturowego
- doświadczenie w pracy z dorosłymi uczącymi się
- umiejętność prowadzenia zajęć terenowych i opartych na doświadczeniu
- podstawowe umiejętności cyfrowej facylitacji
- wrażliwość na dialog międzykulturowy i inkluzję.



## Mikroświadczanie

**Nazwa odznaki:** Odkrywca Dziedzictwa – Cyfrowy Narrator Kultury

**Nakład pracy:** 4–6 godzin nauki

**Sugerowany poziom EQF** – EQF Poziom 2–3

**Opis odznaki:** to mikroświadczanie potwierdza zdolność uczestników do eksploracji, interpretacji i cyfrowego dokumentowania dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego przy współpracy z innymi i wykorzystaniu mobilnych narzędzi cyfrowych. Odznaka potwierdza rozwój kompetencji cyfrowych, kulturowych i społecznych poprzez uczenie się przez doświadczenie podczas mobilności edukacyjnej lub lokalnych działań związanych z eksploracją dziedzictwa.

## Walidowane obszary kompetencji

### Świadomość kulturowa

Uczestnicy wykazują zdolność rozpoznawania i interpretowania elementów dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego oraz rozumienia ich znaczenia dla tożsamości lokalnej i pamięci społeczności.

### Kompetencje cyfrowe

Uczestnicy wykorzystują mobilne narzędzia cyfrowe do dokumentowania miejsc, tworzenia prostych treści multimedialnych i współtworzenia cyfrowych zasobów.

### Kompetencje społeczne i komunikacyjne

Uczestnicy współpracują w zespołach, wymieniają się obserwacjami i prezentują opowieści o miejscach dziedzictwa.

### Aktywne obywatelstwo

Uczestnicy wykazują szacunek dla lokalnych tradycji i przyczyniają się do zachowania pamięci kulturowej poprzez dokumentację i opowiadanie historii.

### Zgodność z europejskimi ramami kompetencji:

Ten moduł przyczynia się do rozwoju kompetencji określonych w:

DigComp

- alfabetyzacja informacyjna i danych
- tworzenie treści cyfrowych
- komunikacja i współpraca

LifeComp

- współpraca
- komunikacja
- ciekawość i otwartość

## GreenComp

- świadomość kulturowa i środowiskowa
- docenienie dziedzictwa przyrodniczego
- rozumienie związku między środowiskiem a kulturą.

## Walidowane obszary kompetencji

Uczestnicy muszą złożyć **Portfolio Eksploracji Dziedzictwa** zawierające:

1. Dokumentację **minimum 3 miejsc dziedzictwa** (zdjęcia + krótkie opisy)
2. Jedną **cyfrową opowieść o dziedzictwie** (audio, wideo lub cyfrowa pocztówka)
3. Wkład we **współtworzenie mapy dziedzictwa**
4. Krótką prezentację (2–3 minuty) wyjaśniającą:
  - dlaczego wybrane miejsce jest ważne
  - co odkryli podczas eksploracji
5. Udział w **dyskusji refleksyjnej**

## Rubryka oceny

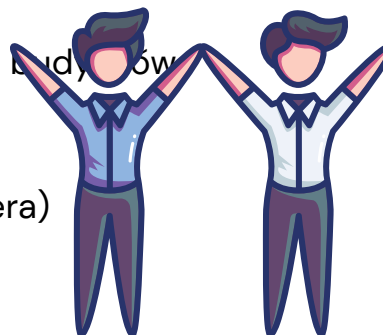
Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
Dokumentacja dziedzictwa	podstawowe zdjęcie	zdjęcie + krótki opis	ustrukturyzowana dokumentacja z interpretacją
Narzędzia cyfrowe	minimalne użycie	podstawowe korzystanie z aplikacji	pewne korzystanie z narzędzi cyfrowych
Opowiadanie historii	prosty opis	ustrukturyzowana narracja	angażująca historia dziedzictwa
Współpraca	ograniczona interakcja	współpraca grupowa	aktywna praca zespołowa i dyskusja
Prezentacja	niejasne wyjaśnienie	zrozumiała prezentacja	jasne i angażujące opowiadanie historii

## Strategia inkluzji i dostępności

Moduł można dostosować do uczestników o różnych potrzebach. Przykłady:

Uczestnicy z ograniczoną mobilnością

- krótsze trasy spacerowe
- wykorzystanie pobliskich miejsc dziedzictwa
- możliwość dokumentowania obiektów wewnątrz budynków



Uczestnicy z niskimi umiejętnościami cyfrowymi

- wsparcie rówieśnicze (system cyfrowego partnera)
- uproszczone instrukcje
- drukowane przewodniki krok po kroku.

Uczestnicy z niepełnosprawnością wzroku lub słuchu

- opisy audio
- opowiadanie wizualne
- współpraca grupowa.

## Zarządzanie ryzykiem – potencjalne zagrożenia i strategie łagodzenia:

Zła pogoda

- przygotować alternatywną aktywność w pomieszczeniu (warsztaty opowiadania o dziedzictwie)

Ograniczony dostęp do internetu

- uczestnicy przesyłają materiały później

Problemy techniczne

- umożliwić dokumentację offline (zdjęcia + notatki)

Bezpieczeństwo podczas zajęć terenowych

- wybierać bezpieczne trasy spacerowe
- utrzymywać grupy razem.

## Struktura sesji szkoleniowej:

1. Wprowadzenie (30 minut) – trener wyjaśnia:

- pojęcie dziedzictwa
- cele aktywności
- narzędzia cyfrowe, które będą używane.

## Dyskusja otwierająca – pytania do uczestników:

- Jakie miejsca w Twoim mieście są ważne dla jego historii?
- Które miejsca pokażałbyś gościowi z innego kraju?

## ➡ Aktywność 1 – Spacer odkrywania dziedzictwa

Czas trwania: 1,5–2 godziny

Cel – uczestnicy eksplorują miejsca dziedzictwa kulturowego i dokumentują je za pomocą narzędzi mobilnych.

Przygotowanie trenera:

### 1. Planowanie lokalizacji – wybierz trasę z 3–5 punktami dziedzictwa, na przykład:

- pomnik
- budynek historyczny
- plac kulturalny
- muzeum lub miejsce kultury
- element przyrodniczy (rzeka, park)

Odległość między lokalizacjami nie powinna przekraczać 10–15 minut spaceru.

### 3. Przygotowanie techniczne

Trener sprawdza:

- uczestnicy mają smartfony
- dostęp do internetu jest zapewniony
- aplikacje są zainstalowane.

Zalecane aplikacje

- Google Maps
- Voice Recorder
- Canva
- iNaturalist (opcjonalnie)

### 2. Przygotowanie cyfrowe – uczestnicy będą używać:

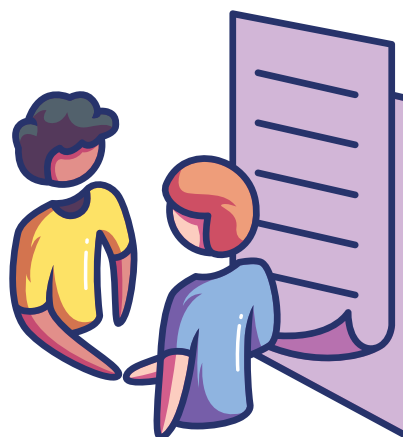
Narzędzia dla początkujących:

- aparat w smartfonie
- dyktafon
- Google Maps
- Inshot

Narzędzia zaawansowane:

- Canva
- Audacity
- Trip Planner AI

Trener przygotowuje przykładową cyfrową opowieść o dziedzictwie.



## Karta zadań Odkrywcy Dziedzictwa

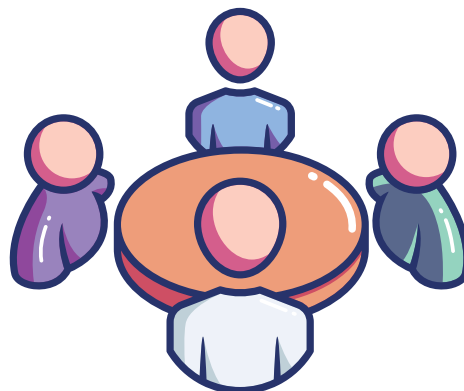
Każda grupa musi:

1. Udokumentować 3 miejsca dziedzictwa

Przykłady:

- pomnik
- budynek historyczny
- miejsce kultury
- element dziedzictwa przyrodniczego

1. Zrobić zdjęcia każdego miejsca.
2. Nagrać 30–60-sekundowy opis audio.



Przykładowa struktura:

- nazwa miejsca
- co tu widzimy – krótki opis
- dlaczego to miejsce jest ważne (np. dla mnie, dla społeczności, dla tego kraju).

## Instrukcje cyfrowe

### Krok 1 – Robienie zdjęć

Uczestnicy robią:

- jedno zdjęcie ogólne
- jedno zdjęcie szczegółu lub kilka różnych zdjęć szczegółów do stworzenia kolażu

Przykład: Kamienny Most w Skopje:

Zdjęcie 1 – ogólny widok mostu

Zdjęcie 2 – 3 różne detale architektoniczne mostu

### Krok 2 – Nagrywanie opisu audio

Uczestnicy nagrywają krótką narrację wyjaśniającą miejsce.

Przykład: „To jest Kamienny Most w Skopje. Łączy starą i nową część miasta i istnieje od wieków. Jest jednym z najważniejszych zabytków miasta.”

## Krok 3 – Dodawanie lokalizacji na mapę

Uczestnicy:

1. otwierają Google Maps
2. wyszukują lokalizację
3. oznaczają lub zapisują lokalizację.

## ➡ Aktywność 2 – Cyfrowa opowieść o dziedzictwie

Czas trwania: 60–90 minut

Uczestnicy przekształcają zebrane materiały w cyfrową opowieść.

Możliwe formaty:

- cyfrowa pocztówka
- opowieść audio
- mini przewodnik turystyczny.

### Opcja dla początkujących – uczestnicy tworzą cyfrową pocztówkę w Inshot.

Kroki

1. prześlij zdjęcie
2. dodaj tytuł
3. napisz 2–3 zdania.

Przykład

Tytuł: Kamienny Most – Symbol Skopje

### Opcja zaawansowana – uczestnicy tworzą opowieść audio o dziedzictwie.

Struktura:

- wprowadzenie
- historia miejsca
- dlaczego warto je odwiedzić.

**Quiz (8–10 minut)** – w Google uczestnicy mogą odpowiadać na telefonach, trener może przygotować krótki quiz, który mogą też omówić wspólnie. Może to być krótkie podsumowanie, ale także ewaluacja wiedzy (jako post-test).

# ANEKS 1: SCENARIUSZ ROZSZERZONY – EKSPLOMACJA DZIEDZICTWA KULTUROWEGO I PRZYRODNICZEGO

## Przykładowe pytania:

Czym jest dziedzictwo kulturowe?

- A. Tylko pomniki
- B. Pomniki, tradycje i miejsca
- C. Tylko muzea

Poprawna odpowiedź: B

Dlaczego dokumentowanie dziedzictwa jest ważne?

- A. Zachowuje wiedzę o miejscach
- B. Przydatne tylko dla turystyki
- C. Nie jest ważne

Poprawna odpowiedź: A

## Sesja refleksyjna (15 minut)

Pytania do dyskusji:

- Które miejsce było dla Ciebie najciekawsze?
- Co Cię zaskoczyło podczas eksploracji?
- Czy narzędzia cyfrowe zmieniły sposób, w jaki patrzysz na miasto?

## Oczekiwany wpływ na uczenie się

Uczestnicy:

- zwiększą pewność cyfrową
- wzmocnią tożsamość kulturalną
- rozwiną ciekawość dotyczącą dziedzictwa
- poprawia interakcję społeczną i pracę zespołową
- staną się bardziej świadomi zrównoważonego rozwoju kulturowego i środowiskowego.

## Transferowalność w Europie

Scenariusz można wdrożyć w różnych kontekstach:

- miasta historyczne
- obszary dziedzictwa wiejskiego
- parki narodowe
- krajobrazy kulturowe
- wsie dziedzictwa.

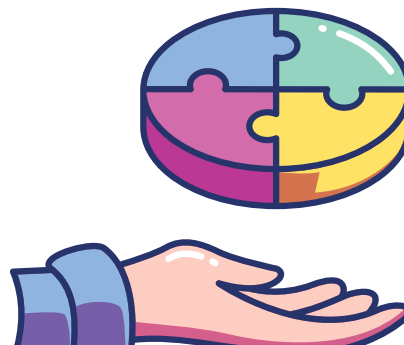
Można go również dostosować do:

- uczenia się międzypokoleniowego
- edukacji turystycznej
- projektów dziedzictwa społeczności.

## Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- cyfrową opowieść o dziedzictwie
- współtworzoną mapę dziedzictwa
- krótką prezentację o dziedzictwie.



## Aktywności kontynuacyjne

Możliwe aktywności kontynuacyjne:

- stworzenie społecznościowej cyfrowej mapy dziedzictwa
- blog z opowieściami o dziedzictwie
- wystawa cyfrowych opowieści o dziedzictwie
- międzypokoleniowe warsztaty dziedzictwa z młodzieżą.

## Wskazówki dla trenera – jak uczynić aktywność bardziej angażującą:

- zachęcać uczestników do dzielenia się osobistymi wspomnieniami związanymi z miejscami
- umożliwić uczestnikom porównywanie dziedzictwa między krajami
- zaprosić lokalnych ekspertów lub przewodników, jeśli to możliwe
- wspierać opowiadanie historii zamiast zapamiętywania faktów.

## Etyka cyfrowa – uczestnicy powinni:

- przestrzegać praw autorskich przy używaniu zdjęć
- unikać fotografowania osób bez zgody
- szanować miejsca kulturowe i religijne.

## Przykładowe wdrożenie scenariusza edukacyjnego

Eksploracja dziedzictwa kulturowego i przyrodniczego – Skopje

Lokalizacja: Skopje, Macedonia Północna

Czas trwania modułu: 4–5 godzin

Format edukacyjny: Eksploracja dziedzictwa miejskiego połączona z dokumentacją cyfrową i aktywnościami narracyjnymi.

## Etyka cyfrowa – uczestnicy powinni:

Ta aktywność edukacyjna odbywa się w historycznym centrum Skopje, gdzie uczestnicy eksplorują dziedzictwo kulturowe i przyrodnicze miasta poprzez bezpośrednią obserwację i dokumentację cyfrową. Trasa łączy kilka lokalizacji reprezentujących różne okresy historyczne i wpływy kulturowe, umożliwiając uczestnikom doświadczenie tego, jak dziedzictwo kształtuje tożsamość miasta.

Uczestnicy pracują w małych grupach i dokumentują wybrane lokalizacje za pomocą smartfonów. Podczas eksploracji obserwują detale architektoniczne, symbole kulturowe i przestrzenie publiczne oraz reflektują nad historiami związanymi z każdym miejscem. Zebrane materiały są następnie wykorzystywane do tworzenia krótkich cyfrowych opowieści o dziedzictwie i współtworzenia mapy dziedzictwa.

## Trasa edukacyjna

Trasa eksploracji obejmuje kilka ważnych lokalizacji dziedzictwa w centralnej części Skopje:

1. Plac Macedonii
2. Kamienny Most
3. Stary Bazar (Stara Čaršija)
4. Meczet Mustafy Paszy
5. Rzeka Wardar i mosty miejskie

Te lokalizacje reprezentują różne aspekty historycznego rozwoju Skopje, w tym dziedzictwo osmańskie, architekturę religijną, tradycyjne targowiska i nowoczesne przestrzenie publiczne.

## Przystanek 1 – Plac Macedonii

Plac Macedonii jest centralnym placem publicznym Skopje i jedną z najważniejszych przestrzeni miejskich w mieście. Służy jako miejsce spotkań społecznych i kulturalnych, gdzie odbywają się wydarzenia publiczne, uroczystości i zgromadzenia. Plac przeszedł znaczącą przebudowę w ostatnich latach, szczególnie w ramach projektu „Skopje 2014”, który wprowadził liczne pomniki i elementy architektoniczne inspirowane stylem klasycznym.

Jednym z najbardziej widocznych punktów orientacyjnych placu jest duży pomnik związany z Aleksandrem Wielkim, który symbolizuje tożsamość narodową i narracje historyczne związane z regionem. Wokół placu znajdują się ważne instytucje publiczne, muzea i budynki kulturalne tworzące administracyjne i kulturalne centrum miasta. Z tej lokalizacji uczestnicy mogą obserwować, jak architektura, pomniki i przestrzenie publiczne wpływają na wizualną tożsamość miasta.

Podczas aktywności uczestnicy obserwują pomniki, style architektoniczne i organizację przestrzenną placu. Dokumentują wybrane elementy placu za pomocą zdjęć i krótkich opisów audio, koncentrując się na symbolach reprezentujących historię i tożsamość Skopje.

## Przystanek 2 – Kamienny Most (Kameni Most)

Kamienny Most jest jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli Skopje i ważnym zabytkiem historycznym łączącym nowoczesne centrum miasta z historyczną dzielnicą Starego Bazaru. Most został zbudowany w XV wieku w okresie osmańskim i przez wieki pozostawał istotnym elementem struktury urbanistycznej miasta.

Zbudowany z dużych bloków kamiennych i wspierany przez wiele łuków, most rozciąga się nad rzeką Wardar i oferuje unikalny widok na nowoczesną i historyczną część miasta. Przez historię służył jako kluczowe połączenie dla handlu, komunikacji i codziennego przemieszczania się między różnymi społecznościami.

Dziś most pełni głównie funkcję przejścia pieszego i jest jednym z najczęściej odwiedzanych punktów orientacyjnych w Skopje. Reprezentuje połączenie między kulturami, okresami historycznymi i krajobrazami miejskimi. Uczestnicy wykorzystują tę lokalizację do refleksji nad tym, jak historyczna infrastruktura nadal kształtuje współczesne życie miasta.

Uczestnicy dokumentują most za pomocą zdjęć i nagrywają krótkie opisy audio wyjaśniające jego historyczne znaczenie i symboliczną wartość dla miasta.

## Przystanek 3 – Stary Bazar (Stara Čaršija)

Stary Bazar w Skopje jest jednym z najstarszych targowisk na Bałkanach i ważną dzielnicą kulturalną zachowującą historyczną atmosferę okresu osmańskiego. Jego wąskie uliczki są wypełnione małymi sklepami, tradycyjnymi warsztatami rzemieślniczymi, kawiarniami i budynkami religijnymi, które odzwierciedlają wielokulturalną historię miasta.

Historycznie bazar służył jako centrum gospodarcze Skopje, gdzie kupcy, rzemieślnicy i podróżnicy spotykali się, aby handlować towarami i wymieniać wiedzę. Wiele tradycyjnych rzemiosł jest nadal praktykowanych na tym terenie, w tym jubilerstwo, obróbka skóry i grawerowanie metalu.

Architektura Starego Bazaru obejmuje meczety, karawanseraje i historyczne domy, które pokazują wpływ osmańskiego planowania urbanistycznego. Ta dzielnica stanowi żywy przykład tego, jak historyczne sieci handlowe kształtowały rozwój miast w regionie.

Podczas eksploracji uczestnicy obserwują organizację ulic, tradycyjne sklepy i detale architektoniczne. Dokumentują wybrane lokalizacje i nagrywają obserwacje dotyczące tego, jak bazar odzwierciedla różnorodność kulturalną i historię gospodarczą Skopje.

## Przystanek 4 – Meczet Mustafy Paszy

Meczet Mustafy Paszy jest jednym z najważniejszych przykładów osmańskiej architektury religijnej w Skopje. Zbudowany w 1492 roku przez Mustafę Paszę, ważnego osmańskiego męża stanu, meczet stoi na wzgórzu nad Starym Bazarem i oferuje panoramiczny widok na okolicę.

Meczet jest znany z eleganckiej kopuły, wysokiego minaretu i dekoracyjnej kamiennej fasady. Wnętrze zawiera tradycyjne islamskie elementy architektoniczne, takie jak kaligrafia i ornamentyka geometryczna. Przez wieki meczet służył jako ważne centrum religijne i kulturalne dla lokalnej społeczności muzułmańskiej.

Obecność meczetu w historycznej dzielnicy odzwierciedla wielokulturowy i wieloreligijny charakter Skopje na przestrzeni jego historii. Architektura religijna, taka jak ten meczet, pokazuje, jak tradycje kulturowe i duchowe są wyrażane poprzez projektowanie urbanistyczne i przestrzenie publiczne.

Uczestnicy obserwują cechy architektoniczne i dyskutują o kulturowym i historycznym znaczeniu zabytków religijnych w mieście.

## Przystanek 5 – Rzeka Wardar i krajobraz miejski

Rzeka Wardar przepływa przez centrum Skopje i odgrywała istotną rolę w kształtowaniu geografii i rozwoju miasta. Rzeki historycznie wpływały na lokalizację miast, zapewniając zasoby wodne, szlaki transportowe i naturalne granice.

W Skopje rzeka Wardar oddziela różne dzielnice miejskie, jednocześnie łącząc je licznymi mostami. Brzegi rzeki oferują malownicze widoki ukazujące interakcję między krajobrazami naturalnymi a środowiskiem zabudowanym.

Dziś obszar rzeki służy jako ważna przestrzeń publiczna, gdzie mieszkańcy i goście spacerują, odpoczywają i obserwują miasto. Nowoczesna architektura, historyczne pomniki i promenady piesze współistnieją wzdłuż brzegów rzeki, ilustrując, jak miasta adaptują środowisko naturalne do życia miejskiego. Uczestnicy badają, jak rzeka wpływa na strukturę miasta i dokumentują otaczający krajobraz za pomocą zdjęć i oznaczeń na mapie.

## Tworzenie cyfrowej opowieści o dziedzictwie

Po ukończeniu trasy eksploracyjnej uczestnicy pracują w grupach nad stworzeniem krótkiej cyfrowej opowieści o dziedzictwie dotyczącej jednej odwiedzonej lokalizacji.

Opowieść zawiera:

- zdjęcia miejsca
- krótki opis jego historii lub znaczenia
- krótkie wyjaśnienie, dlaczego ta lokalizacja jest ważna dla miasta.

Następnie uczestnicy prezentują swoje opowieści o dziedzictwie grupie i dodają materiały do współtworzonej cyfrowej mapy dziedzictwa Skopje.





# **ANEKS 2: SCENARIUSZ ROZSZERZONY – EKSPLOMACJA PRZYRODY I ŚWIADOMOŚĆ ZROWNOWAZONEGO ROZWOJU**

SZCZEGÓŁOWY MODEL WDROŻENIA  
OPARTY NA SCENARIUSZU 2: EKSPLOMACJA  
PRZYRODY (PARK/TEREN WIEJSKI),  
OBEJMUJĄCY RAMY PEDAGOGICZNE,  
PROJEKT SESJI ORAZ PODEJŚCIE DO  
OCENY.

## Informacje ogólne:

**Temat:** Dziedzictwo przyrodnicze i zrównoważony rozwój środowiskowy

**Czas trwania modułu:** 3–5 godzin (może być realizowany podczas wizyty w parku, eksploracji terenu wiejskiego lub aktywności edukacyjnej opartej na przyrodzie)

**Grupa docelowa:** Dorośli w wieku 55+, początkujący do średnio zaawansowanych umiejętności cyfrowych

**Sugerowana wielkość grupy:** 10–20 uczestników

## Uzasadnienie pedagogiczne:

Ten moduł opiera się na uczeniu się przez doświadczenie i uczeniu się opartym na przyrodzie, gdzie uczestnicy bezpośrednio angażują się w środowisko naturalne, rozwijając świadomość ekologiczną i myślenie o zrównoważonym rozwoju.

Metodologia integruje kilka podejść edukacyjnych:

### Uczenie się przez doświadczenie (cykl Kolba)

Uczestnicy uczą się poprzez obserwację, bezpośrednie doświadczenie, refleksję i interpretację środowisk naturalnych.

### Uczenie się w miejscu

Otoczenie przyrodnicze, takie jak parki, lasy, rzeki lub krajobrazy wiejskie, staje się środowiskiem uczenia się.

### Uczenie się współpracujące

Uczestnicy pracują w parach lub małych grupach, dzieląc się obserwacjami i budując wspólne zrozumienie.

To podejście jest szczególnie skuteczne dla dorosłych uczących się, ponieważ:

- łączy naukę z realnymi środowiskami
- wspiera dobrostan i relaks
- zachęca do ciekawości i eksploracji
- promuje interakcję społeczną
- zmniejsza presję związaną z nauką

## Edukacja środowiskowa

Uczestnicy rozwijają świadomość ekosystemów, zrównoważonego rozwoju i wpływu człowieka na przyrodę.

## Podejście edukacyjne – uczestnicy uczą się poprzez:

- obserwację środowisk naturalnych
- eksplorację sensoryczną (widzenie, słyszenie, dotyk)
- prostą dokumentację
- refleksję grupową
- połączenie między przyrodą a życiem codziennym

## Uczenie się o środowisku wzmacnia:

- świadomość ekosystemów
- docenienie bioróżnorodności
- rozumienie zrównoważonego rozwoju
- połączenie z przyrodą
- odpowiedzialne zachowanie wobec środowiska

## Efekty uczenia się

Kategoria	Rezultaty uczenia się
Wiedza	Uczestnicy rozumieją: • podstawowe koncepcje zrównoważonego rozwoju i ochrony środowiska • znaczenie naturalnych ekosystemów • wpływ działalności człowieka na środowisko • wkład natury w dobrostan
Umiejętności	Uczestnicy potrafią: • obserwować i opisywać elementy przyrody • identyfikować proste wzorce środowiskowe • dokumentować przyrodę za pomocą smartfonów lub notatek • zastanawiać się nad problemami środowiskowymi • dzielić się obserwacjami z innymi
Kompetencje	Uczestnicy rozwijają: • świadomość ekologiczną • ciekawość i umiejętność obserwacji • komunikację i współpracę • pewność siebie w wyrażaniu swoich pomysłów • odpowiedzialność wobec natury

## Profil kompetencji trenera

Trener powinien posiadać:

- podstawową wiedzę z zakresu edukacji środowiskowej
- doświadczenie w prowadzeniu zajęć na świeżym powietrzu
- umiejętność prowadzenia refleksji i dyskusji
- wrażliwość na tempo i dobrostan uczestników
- podstawowe umiejętności cyfrowej facylitacji



## Mikropoświadczenie

**Nazwa odznaki:** Odkrywca Przyrody – Świadomość Zrównoważonego Rozwoju

**Nakład pracy:** 3–5 godzin nauki

**Sugerowany poziom EQF:** Poziom 2–3

**Opis odznaki:**

To mikropoświadczenie potwierdza zdolność obserwowania środowisk naturalnych, refleksji nad zrównoważonym rozwojem i dokumentowania spostrzeżeń środowiskowych w prostych formatach cyfrowych lub pisemnych.

## Walidowane obszary kompetencji

### Świadomość środowiskowa (GreenComp)

Rozumienie przyrody, ekosystemów i zasad zrównoważonego rozwoju

### Kompetencje cyfrowe (DigComp)

Korzystanie z prostych narzędzi do dokumentacji

### Kompetencje społeczne (LifeComp)

Dzielenie się obserwacjami i udział w refleksji grupowej

## Wymagane dowody od uczestników

Uczestnicy tworzą Portfolio Eksploracji Przyrody, zawierające:

1. Dokumentację minimum 3 elementów przyrodniczych (zdjęcia lub notatki)
2. Krótki opis obserwacji
3. Jedną refleksję na temat zrównoważonego rozwoju
4. Udział w dyskusji grupowej

## Kryteria oceny

Criteria	Beginner	Developing	Confident
Observation	basic noticing	descriptive observation	insightful observation
Documentation	minimal notes/photos	structured documentation	clear and meaningful documentation
Reflection	simple comments	basic understanding	deeper sustainability insight
Participation	limited	active	engaged and collaborative

## Strategia inkluzji i dostępności

Moduł można dostosować do różnych potrzeb:

- Uczestnicy z ograniczoną mobilnością
- wybierać dostępne lokalizacje (parki, płaski teren)
- skrócić dystans spaceru

Uczestnicy z niskimi umiejętnościami cyfrowymi

- umożliwić użycie notatników zamiast aplikacji
- zapewnić wsparcie rówieśnicze

## Zarządzanie ryzykiem

Warunki pogodowe

- przygotować alternatywę w pomieszczeniu (sesja refleksji o przyrodzie)
- Ograniczony dostęp cyfrowy umożliwić dokumentację offline

Uczestnicy z potrzebami sensorycznymi

- włączyć obserwację niewizualną (dźwięki, tekstury)
- zachęcać do dzielenia się werbalnego

Bezpieczeństwo na zewnątrz

- wybierać bezpieczne trasy
- utrzymywać grupę razem

## Struktura sesji szkoleniowej:

### 1. Wprowadzenie (20–30 minut)

Trener wyjaśnia:

- cel aktywności
- pojęcie zrównoważonego rozwoju
- proste techniki obserwacji

Pytania otwierające:

- Co oznacza dla Ciebie przyroda?
- Gdzie zwykle łączysz się z przyrodą?



## ➡ Aktywność 1 – Spacer eksploracyjny po przyrodzie

**Czas trwania:** 1,5–2 godziny

**Cel:**

Uczestnicy obserwują elementy przyrody i reflektują nad aspektami środowiskowymi.

### Przygotowanie trenera:

- wybrać trasę (park, las, teren wiejski)
- wybrać 3–5 punktów obserwacji: drzewa, woda, rośliny, krajobraz

### Zadanie obserwacji przyrody

Uczestnicy mają za zadanie:

1. Znaleźć:
  - coś zaskakującego
  - coś pięknego
  - coś, co pokazuje wpływ człowieka
2. Udokumentować:
  - zdjęcie LUB
  - krótka notatka

## ➡ Aktywność 2 – Dzielenie się i interpretacja

**Czas trwania:** 45–60 minut

**Uczestnicy:**

- dzielą się obserwacjami w małych grupach
- porównują perspektywy
- dyskutują o znaczeniu środowiskowym

## ➡ Aktywność 3 – Refleksja

**Czas trwania:** 20–30 minut

**Pytania do dyskusji:**

- Co Cię zaskoczyło?
- Co zauważyłeś/zauważyłaś w środowisku?
- Co to mówi o zrównoważonym rozwoju?
- Co możemy robić inaczej w codziennym życiu?

### Oczekiwany wpływ na uczenie się

Uczestnicy:

- zwiększą świadomość środowiskową
- rozwiną umiejętności obserwacji
- połączą się emocjonalnie z przyrodą
- poprawia komunikację i refleksję
- staną się bardziej świadomi zrównoważonego rozwoju

### Transferowalność

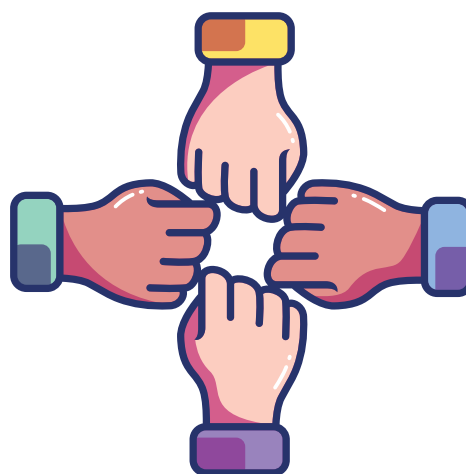
Scenariusz można wdrożyć w:

- parkach
- lasach
- na terenach wiejskich
- na obszarach nadmorskich
- w miejskich przestrzeniach zielonych

### Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- notatki z obserwacji
- dokumentację fotograficzną
- krótką refleksję
- udział w dyskusji



### Wskazówki dla trenera

- dać czas na ciszę i obserwację
- zachęcać do ciekawości, nie poprawności
- dostosować tempo do uczestników
- używać prostego języka



# **ANEKS 3: SCENARIUSZ ROZSZERZONY – DRUGIE ŻYCIE PRODUKTÓW I RECYKLING (WARSZTATY DIY Z PONOWNEGO UŻYCIA)**

SZCZEGÓŁOWY MODEL WDROŻENIA  
OPARTY NA SCENARIUSZU 3: WARSZTATY  
DIY Z PONOWNEGO UŻYCIA, OBEJMUJĄCY  
RAMY PEDAGOGICZNE, PROJEKT SESJI  
ORAZ PODEJŚCIE DO OCENY.

## Informacje ogólne:

**Temat:** Drugie życie produktów i recykling

**Czas trwania modułu:** 4–6 godzin (może być realizowany jako warsztaty praktyczne, laboratorium kreatywności cyrkularnej lub sesja projektowania z ponownego użycia)

**Grupa docelowa:** Dorośli w wieku 55+, początkujący do średnio zaawansowanych umiejętności cyfrowych.

**Sugerowana wielkość grupy:** 10–20 uczestników.

## Uzasadnienie pedagogiczne:

Ten moduł wprowadza uczestników w zasady gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez praktyczne aktywności skupione na ponownym użyciu, naprawie i kreatywnej transformacji codziennych przedmiotów.

Uczestnicy pracują z dostępnymi materiałami, takimi jak tekstylia, opakowania i artykuły gospodarstwa domowego, badając, jak można je przeprojektować na produkty funkcjonalne lub dekoracyjne. Poprzez ten proces rozwijają zarówno świadomość ekologiczną, jak i pewność twórczą.

Podejście edukacyjne łączy uczenie się przez doświadczenie, kreatywne rozwiązywanie problemów i dokumentację cyfrową. Uczestnicy aktywnie eksperymentują z materiałami, reflektują nad procesem transformacji i komunikują swoje pomysły za pomocą prostych narzędzi cyfrowych.

To podejście jest szczególnie skuteczne dla dorosłych uczących się, ponieważ łączy zrównoważony rozwój z życiem codziennym, zachęca do kreatywności, wspiera interakcję społeczną i buduje pewność zarówno w umiejętnościach praktycznych, jak i cyfrowych.

## Metodologia integruje kilka podejść edukacyjnych.

### Uczenie się przez doświadczenie (cykl Kolba)

Uczestnicy uczą się poprzez bezpośrednie eksperymentowanie z materiałami. Próbuje różnych technik ponownego użycia, obserwują rezultaty i reflektują nad tym, jak przedmioty mogą zyskać drugie życie.

### Kreatywne rozwiązywanie problemów

Uczestnicy analizują codzienne przedmioty i identyfikują sposoby ich ponownego użycia lub przeprojektowania. Ten proces stymuluje kreatywność i zachęca uczestników do przemyślenia nawyków konsumpcyjnych.

## Uczenie się mobilne

Narzędzia cyfrowe są wykorzystywane do dokumentowania procesu transformacji, tworzenia instrukcji wizualnych i dzielenia się pomysłami na ponowne użycie.

## Uczenie się współpracujące

Uczestnicy pracują w małych grupach, wymieniają się pomysłami i wspierają się nawzajem podczas procesu twórczego.

**To podejście jest szczególnie skuteczne dla dorosłych uczących się, ponieważ:**

- łączy zrównoważony rozwój z praktycznymi działaniami codziennymi
- stymuluje kreatywność i eksperymentowanie
- zachęca do interakcji społecznej i współpracy
- wzmacnia pewność cyfrową
- promuje zachowania odpowiedzialne środowiskowo.

## Podejście edukacyjne – uczestnicy uczą się poprzez:

- praktyczne eksperymentowanie z materiałami
- obserwację i transformację przedmiotów
- współpracujące projektowanie i rozwiązywanie problemów
- dokumentację za pomocą prostych narzędzi cyfrowych.

## Uczenie się poprzez aktywności ponownego użycia wzmacnia:

- świadomość środowiskową
- kreatywność i myślenie projektowe
- nawyki zrównoważonej konsumpcji
- umiejętności cyfrowego opowiadania historii.

## Dla dorosłych w wieku 55+ kreatywne aktywności ponownego użycia:

- stymulują ciekawość i wyobraźnię
- zachęcają do interakcji społecznej i współpracy
- budują pewność w nauce nowych narzędzi cyfrowych
- łączą umiejętności praktyczne ze świadomością środowiskową.

## Efekty uczenia się

Po ukończeniu modułu uczestnicy będą potrafili:

Kategoria	Rezultaty uczenia się
<p><b>Wiedza</b></p>	<p>Uczestnicy rozumieją: • koncepcję gospodarki o obiegu zamkniętym i to, w jaki sposób materiały mogą pozostać w użyciu przez dłuższy czas • wpływ na środowisko produkcji odpadów i nadmiernej konsumpcji • w jaki sposób codzienne produkty można naprawiać, ponownie wykorzystywać i przeprojektowywać zamiast wyrzucać • w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą wspierać dokumentowanie i udostępnianie pomysłów na ponowne wykorzystanie • znaczenie redukcji odpadów i promowania zrównoważonej konsumpcji w życiu codziennym • w jaki sposób lokalne społeczności mogą przyczynić się do praktyk gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez kreatywne ponowne wykorzystywanie i naprawę</p>
<p><b>Umiejętności</b></p>	<p>Uczestnicy potrafią: • identyfikować materiały i przedmioty nadające się do ponownego użycia, naprawy lub recyklingu • przekształcać proste przedmioty i materiały w nowe produkty funkcjonalne lub dekoracyjne • dokumentować procesy ponownego użycia za pomocą zdjęć, filmów lub krótkich notatek cyfrowych • tworzyć wizualne lub cyfrowe instrukcje wyjaśniające projekty ponownego użycia DIY • przedstawiać kreatywne pomysły na ponowne użycie i demonstrować proces transformacji innym • współpracować z innymi w celu opracowywania i ulepszania pomysłów na projektowanie w obiegu zamkniętym</p>
<p><b>Kompetencje</b></p>	<p>Uczestnicy rozwijają: • kreatywność i praktyczne umiejętności rozwiązywania problemów podczas pracy z materiałami • odpowiedzialność za środowisko i świadomość zrównoważonej konsumpcji • umiejętności pracy zespołowej i komunikacji podczas wspólnych warsztatów • pewność siebie w korzystaniu z mobilnych narzędzi cyfrowych do dokumentowania i opowiadania historii • otwartość na eksperymenty i naukę poprzez doświadczenie praktyczne • motywację do stosowania zasad gospodarki o obiegu zamkniętym w życiu codziennym</p>

## Profil kompetencji trenera

Trener powinien posiadać:

- podstawową wiedzę z zakresu zasad gospodarki o obiegu zamkniętym
- doświadczenie w prowadzeniu warsztatów kreatywnych
- umiejętność prowadzenia uczestników w praktycznych aktywnościach DIY
- podstawowe umiejętności cyfrowej facylitacji
- wrażliwość na inkluzywne uczenie się i dynamikę grupy.

## Mikropoświadczenie

**Nazwa odznaki:** Twórca Cyrkularny – Ponowne użycie i Zrównoważone Projektowanie

**Nakład pracy:** 4–6 godzin nauki

**Sugerowany poziom EQF:** Poziom 2–3

**Opis odznaki:**

To mikropoświadczenie potwierdza zdolność uczestników do kreatywnego ponownego użycia codziennych materiałów i przekształcania ich w nowe funkcjonalne lub dekoracyjne przedmioty. Odznaka potwierdza rozwój świadomości środowiskowej, kreatywności i umiejętności komunikacji cyfrowej poprzez praktyczne aktywności uczenia się o gospodarce o obiegu zamkniętym.

## Walidowane obszary kompetencji

### Świadomość środowiskowa

Uczestnicy rozumieją wpływ odpadów na środowisko i potrafią identyfikować możliwości ponownego użycia i transformacji materiałów.

### Kompetencje twórcze

Uczestnicy stosują myślenie twórcze do przeprojektowania przedmiotów i opracowania innowacyjnych rozwiązań ponownego użycia.

### Kompetencje społeczne

Uczestnicy współpracują w grupach, wymieniają się pomysłami i prezentują swoje rozwiązania ponownego użycia innym.

## Zgodność z europejskimi ramami kompetencji

Ten moduł przyczynia się do rozwoju kompetencji określonych w:

DigComp

- tworzenie treści cyfrowych
- alfabetyzacja informacyjna i danych
- komunikacja i współpraca.

GreenComp

- świadomość zrównoważonej konsumpcji
- cyrkularne myślenie o zasobach
- odpowiedzialność środowiskowa.

LifeComp

- współpraca
- kreatywność
- adaptacyjność i rozwiązywanie problemów

## Wymagane dowody od uczestników

Uczestnicy muszą złożyć **Portfolio Kreatywności Cyrkularnej** zawierające:

1. Dokumentację co najmniej dwóch projektów ponownego użycia lub przeprojektowania (zdjęcia + krótkie opisy)
2. Jedną cyfrową instrukcję lub opowieść o ponownym użyciu wyjaśniającą proces transformacji
3. Dokumentację wizualną procesu tworzenia
4. Krótką prezentację (2–3 minuty) wyjaśniającą:
  - Jaki przedmiot został przekształcony
  - Jakie materiały zostały użyte
  - Jak można używać nowego produktu
5. Udział w dyskusji refleksyjnej o zrównoważonym rozwoju.

## Rubryka oceny

Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
Pomysł Reusa	prosta modyfikacja	kreatywny projekt	innovacyjne rozwiązanie ponownego wykorzystania

## Rubryka oceny

Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
<b>Dokumentacja cyfrowa</b>	podstawowe zdjęcie	zdjęcie + wyjaśnienie	ustrukturyzowana dokumentacja wizualna
<b>Kreatywność</b>	ograniczone eksperymenty	pewna kreatywna adaptacja	oryginalne i kreatywne rozwiązanie
<b>Współpraca</b>	ograniczony udział	praca kooperacyjna	aktywna praca zespołowa i dzielenie się pomysłami
<b>Prezentacja</b>	niejasne wyjaśnienie	zrozumiała prezentacja	jasne i inspirujące wyjaśnienie

## Strategia inkluzji i dostępności

Moduł można dostosować do uczestników o różnych potrzebach.

Uczestnicy z ograniczoną mobilnością

- aktywności mogą być organizowane w pomieszczeniu
- przedmioty i materiały są dostarczane na stanowisko pracy.

Uczestnicy z niskimi umiejętnościami cyfrowymi

- wsparcie rówieśnicze (system cyfrowego partnera)
- uproszczone instrukcje do aplikacji
- drukowane przewodniki wizualne.

Uczestnicy z niepełnosprawnością wzroku lub słuchu

- materiały dotykowe i demonstracje
- wizualne instrukcje krok po kroku
- współpraca grupowa.

## Zarządzanie ryzykiem – potencjalne zagrożenia i strategie łagodzenia

### Ograniczone materiały

- Trener przygotowuje wybór materiałów do ponownego użycia z wyprzedzeniem.

### Bezpieczeństwo podczas aktywności praktycznych

- trener demonstruje bezpieczne użycie narzędzi i materiałów.

### Trudności techniczne

- uczestnicy mogą dokumentować projekty za pomocą prostych zdjęć zamiast wideo.

### Różne poziomy umiejętności manualnych

- uczestnicy pracują w grupach o mieszanych umiejętnościach.

## Struktura sesji szkoleniowej:

### 1. Wprowadzenie (30 minut)

Trener przedstawia koncepcję gospodarki o obiegu zamkniętym i ideę nadawania produktom drugiego życia.

### Omawiane tematy:

- Dlaczego redukcja odpadów jest ważna
- Jak codzienne przedmioty mogą być ponownie użyte
- Przykłady kreatywnych projektów ponownego użycia.

### Pytania otwierające dyskusję:

- Jakie przedmioty zwykle wyrzucamy zbyt szybko?
- Czy kiedykolwiek naprawiłeś/naprawiłaś lub przeprojektowałeś/przeprojektowałaś coś zamiast kupować nowe?

## ➡ Aktywność 1 – Warsztaty DIY z ponownego użycia

**Czas trwania:** 1,5–2 godziny

**Cel:**

Uczestnicy przekształcają codzienne przedmioty w nowe funkcjonalne lub dekoracyjne produkty.

**Uczestnicy pracują w małych grupach (2–3 osoby) wykorzystując materiały takie jak:**

- stare ubrania
- słoiki szklane
- karton
- tkanina
- pojemniki plastikowe

Przykłady projektów:

- torba tekstylna z koszulki
- dekoracyjny słoik
- pudełko do przechowywania
- biżuteria z recyklingu

Uczestnicy dokumentują:

- oryginalny przedmiot
- etapy transformacji
- końcowy rezultat

### Instrukcje cyfrowe

#### Krok 1 – Dokumentowanie procesu

Uczestnicy robią zdjęcia:

- oryginalnego przedmiotu
- procesu transformacji
- końcowego produktu.

#### Krok 2 – Tworzenie instrukcji wizualnych

Uczestnicy początkujący używają: InShot, CapCut

Tworzą prostą instrukcję wizualną:

1. Prześlij zdjęcie przedmiotu
2. Dodaj tytuł
3. Napisz 2–3 kroki wyjaśniające transformację.

#### Krok 3 – Tworzenie krótkich cyfrowych opowieści

Uczestnicy zaawansowani używają:

- Canva
- CapCut
- Writesonic

Tworzą krótkie wideo lub cyfrowy przewodnik wyjaśniający:

- jaki przedmiot został ponownie użyty
- jak został przekształcony
- jak inni mogą powtórzyć ten pomysł.

## ➡ Aktywność 2 – Zrównoważone przeprojektowanie mody

**Czas trwania:** 60–90 minut

**Cel:** uczestnicy przeprojektowują elementy odzieży, aby wydłużyć ich cykl życia.

Przykłady:

- dekorowanie starych koszulek
- przeprojektowanie szalików
- naprawa lub dekorowanie džinsów.

Uczestnicy fotografują transformację.

Opcja zaawansowana:

Uczestnicy tworzą treści promocyjne lub inspirujące za pomocą:

- Pinterest
- Design Home

Projektują tablice wizualne prezentujące pomysły na zrównoważoną modę.

Opcja dla początkujących:

- Użyj InShot do stworzenia prostej prezentacji wizualnej przed-po.

### Quiz (10 minut)

#### Przykładowe pytania:

Czym jest gospodarka o obiegu zamkniętym?

- A. Wyrzucanie starych produktów
- B. Ponowne użycie i przeprojektowanie materiałów
- C. Kupowanie więcej produktów

Poprawna odpowiedź: B

Dlaczego ponowne użycie jest ważne?

- A. Zmniejsza ilość odpadów
- B. Oszczędza zasoby
- C. Obie odpowiedzi są poprawne

Poprawna odpowiedź: C

## Sesja refleksyjna (15 minut)

Pytania do dyskusji:

- Która transformacja zaskoczyła Cię najbardziej?
- Czy ta aktywność zmieniła sposób, w jaki patrzysz na codzienne przedmioty?
- Jaki pomysł na ponowne użycie wypróbowałbyś/wypróbowałabyś w codziennym życiu?

## Przykładowe wdrożenie – Festiwal Cyrkularny (Polska)

Ten scenariusz został wdrożony podczas Festiwalu Cyrkularnego, gdzie uczestnicy brali udział w praktycznych warsztatach ponownego użycia w środowisku społecznościowym.

Przestrzeń warsztatowa była zorganizowana jako **strefa kreatywności cyrkularnej**, gdzie uczestnicy pracowali z lokalnie zebranymi materiałami i poznawali techniki ponownego użycia.

Uczestnicy:

- analizowali codzienne przedmioty
- przekształcali je w nowe produkty
- dokumentowali proces
- dzielili się wynikami ze społecznością

Aktywność połączyła kreatywność, zrównoważony rozwój i cyfrowe opowiadanie historii, czyniąc uczestników aktywnymi promotorami praktyk cyrkularnych.

## Oczekiwany wpływ na uczenie się

Uczestnicy:

- rozwiną kreatywność i praktyczne umiejętności ponownego użycia
- zwiększą świadomość zasad gospodarki o obiegu zamkniętym
- poprawia pewność cyfrową
- wzmocnią pracę zespołową i komunikację
- staną się bardziej świadomi zrównoważonej konsumpcji.

## Transferowalność w Europie

Scenariusz można wdrożyć w:

- warsztatach społecznościowych
- centrach edukacji dorosłych
- przestrzeniach makerów
- centrach kultury
- festiwalach zrównoważonego rozwoju.

Można go również dostosować do:

- warsztatów międzypokoleniowych
- edukacji środowiskowej młodzieży
- kursów kreatywnego projektowania.

## Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- co najmniej jeden ponownie użyty lub przeprojektowany przedmiot
- dokumentację wizualną procesu
- krótki cyfrowy przewodnik lub opowieść o ponownym użyciu
- prezentację grupową o swoim pomysle na cyrkularne projektowanie.

Produkty wytworzone podczas tej aktywności stanowią część portfolio edukacyjnego uczestnika i mogą służyć jako dowody do walidacji mikropoświadczenia, zgodnie z metodologią opisaną w Rozdziale 3.

## **Przykładowe wdrożenie scenariusza edukacyjnego Drugie życie produktów i recykling – Festiwal Cyrkularny w Parzęczewie (Polska)**

Lokalizacja: Parzęczew, Polska

Kontekst wydarzenia: Coroczny Festiwal Cyrkularny

Czas trwania modułu: około 4–5 godzin

Format edukacyjny: warsztaty kreatywności cyrkularnej połączone z praktycznymi aktywnościami ponownego użycia i cyfrowym opowiadaniem historii.

### **Wprowadzenie do aktywności edukacyjnej**

Ta aktywność edukacyjna odbywa się podczas corocznego Festiwalu Cyrkularnego organizowanego w Parzęczewie. Festiwal gromadzi mieszkańców, edukatorów, lokalne organizacje i gości zainteresowanych zrównoważonym rozwojem, gospodarką o obiegu zamkniętym i kreatywnym ponownym użyciem materiałów. W ramach programu festiwalu uczestnicy biorą udział w praktycznych warsztatach skupionych na nadawaniu codziennym przedmiotom drugiego życia.

Przestrzeń warsztatowa jest zorganizowana jako strefa kreatywności cyrkularnej, gdzie uczestnicy mogą poznawać techniki ponownego użycia, eksperymentować z materiałami i uczyć się, jak przekształcać odpady w użyteczne produkty. Stoły są przygotowane z różnymi materiałami, takimi jak stare ubrania, resztki tkanin, słoiki szklane, materiały opakowaniowe i elementy dekoracyjne. Materiały te są zbierane lokalnie z wyprzedzeniem, aby pokazać, jak zasoby społeczności mogą być ponownie użyte zamiast wyrzucane.

Uczestnicy pracują w małych grupach i są zachęceni do analizowania przedmiotów, które zwykle są wyrzucane. Poprzez prowadzone aktywności uczą się, jak naprawiać, przeprojektowywać lub kreatywnie przekształcać te przedmioty w nowe obiekty o wartości praktycznej lub estetycznej. Warsztaty podkreślają ideę, że zrównoważony rozwój zaczyna się od małych codziennych działań i że kreatywność może odgrywać ważną rolę w redukcji odpadów.

Jednocześnie uczestnicy dokumentują swoją pracę za pomocą smartfonów. Zdjęcia i krótkie filmy są wykonywane podczas procesu transformacji, umożliwiając uczestnikom tworzenie prostych cyfrowych instrukcji lub wizualnych opowieści o ich projektach ponownego użycia. Materiały te są później wykorzystywane do prezentowania pomysłów cyrkularnych innym uczestnikom festiwalu i zachęcania do zrównoważonych praktyk w społeczności.

Warsztaty łączą ręczną kreatywność z komunikacją cyfrową. Uczestnicy nie tylko tworzą nowe przedmioty, ale także uczą się, jak dzielić się swoimi pomysłami za pomocą prostych narzędzi cyfrowych. W ten sposób aktywność promuje zarówno świadomość środowiskową, jak i pewność cyfrową wśród dorosłych uczących się.

## Struktura warsztatów w ramach Festiwalu Cyrkularnego

Aktywność jest zorganizowana jako seria interaktywnych stacji warsztatowych, między którymi uczestnicy rotują, podejmując różne wyzwania związane z ponownym użyciem. Każda stacja koncentruje się na innym aspekcie cyrkularnego projektowania i zrównoważonej kreatywności.

Warsztaty rozpoczynają się krótkim wprowadzeniem, podczas którego uczestnicy poznają koncepcję gospodarki o obiegu zamkniętym i znaczenie redukcji odpadów. Prezentowane są przykłady ponownie użytych przedmiotów, aby zainspirować uczestników i pokazać, jak zwykłe materiały mogą być przekształcone w kreatywne produkty.

Następnie uczestnicy są dzieleni na małe zespoły i zapraszani do wyboru jednej z kilku aktywności warsztatowych. Każda aktywność koncentruje się na innym rodzaju materiału i technice ponownego użycia.

## Zadanie warsztatowe 1 – Projekty DIY: Ponowne wykorzystanie

Cyrkularne kreacje ogrodowe – ponowne użycie rozbitych doniczek i materiałów naturalnych

Uczestnicy przekształcają rozbite przedmioty ceramiczne i materiały naturalne w dekoracyjne pojemniki na rośliny lub kompozycje ogrodowe.

Materiały obejmują:

- rozbite doniczki lub naczynia
- kamienie, muszelki
- gałęzie, suszone rośliny

Uczestnicy eksperymentują z łączeniem materiałów, aby tworzyć nowe projekty, koncentrując się na kreatywności, a nie na technicznej perfekcji.

Proces jest dokumentowany za pomocą zdjęć i później wykorzystywany do tworzenia prostych cyfrowych instrukcji lub krótkich opowieści wizualnych.

## Zadanie warsztatowe 2 – Transformacja zrównoważonej mody

Drugi warsztat koncentruje się na zrównoważonej modzie i ponownym użyciu odzieży. Uczestnicy przynoszą stare elementy garderoby, takie jak koszulki, dżinsy lub szaliki, i badają, jak można je przeprojektować zamiast wyrzucać.

Uczestnicy pracują z prostymi technikami dekoracyjnymi, takimi jak dodawanie elementów tekstylnych, tworzenie akcesoriów z tkanin lub przekształcanie odzieży w nowe przedmioty, jak torby tekstylne lub dekoracyjne tekstylia domowe. Celem aktywności jest pokazanie, że odzież można ponownie używać kreatywnie i że wydłużanie życia ubrań pomaga zmniejszyć odpady tekstylne.

Podczas transformacji uczestnicy robią zdjęcia przed i po, dokumentując zmianę. Uczestnicy początkujący używają InShot do tworzenia prostych porównań wizualnych pokazujących oryginalny element odzieży i przeprojektowaną wersję. Uczestnicy z bardziej zaawansowanymi umiejętnościami cyfrowymi tworzą inspirujące tablice wizualne prezentujące ich pomysły na zrównoważoną modę. Tablice te mogą być tworzone za pomocą platform takich jak Pinterest lub Design Home, gdzie uczestnicy łączą zdjęcia przeprojektowanej odzieży, tekstury i palety kolorów. Ta aktywność pomaga uczestnikom zbadać, jak koncepcje zrównoważonej mody mogą być komunikowane wizualnie.

Poprzez ten proces uczestnicy uczą się, że moda nie musi opierać się na ciągłej konsumpcji. Zamiast tego kreatywność i ponowne użycie mogą oferować nowe możliwości osobistej ekspresji i zrównoważonych wyborów życiowych.

## Prezentacja społecznościowa i dzielenie się pomysłami

Pod koniec warsztatów uczestnicy zbierają się na krótką sesję prezentacyjną, podczas której każda grupa przedstawia swój projekt ponownego użycia. Uczestnicy wyjaśniają, jaki przedmiot przekształcili, jakich materiałów użyli i jak nowy produkt może być wykorzystywany w codziennym życiu.

Dokumentacja cyfrowa stworzona podczas warsztatów jest wyświetlana na wspólnym ekranie lub tablicy festiwalowej. Zdjęcia, instrukcje wizualne i krótkie filmy są prezentowane publiczności, umożliwiając innym odwiedzającym festiwal poznanie pomysłów na ponowne użycie opracowanych podczas warsztatów.

Ten etap prezentacji przekształca warsztaty w doświadczenie uczenia się społecznościowego. Uczestnicy stają się ambasadorami praktyk cyrkularnych, demonstrując, jak kreatywność może zmniejszać odpady i inspirować zrównoważone zachowania.

## Wpływ na uczenie się podczas Festiwalu Cyrkularnego

Poprzez udział w warsztatach cyrkularnych uczestnicy zdobywają praktyczne doświadczenie w stosowaniu zasad gospodarki o obiegu zamkniętym. Uczą się, jak codzienne przedmioty mogą być ponownie używane kreatywnie i jak małe zmiany projektowe mogą znacząco wydłużyć cykl życia produktów.

Aktywność wzmacnia również kompetencje cyfrowe, zachęcając uczestników do dokumentowania i prezentowania swoich projektów za pomocą prostych narzędzi cyfrowych. Uczestnicy zyskują pewność w korzystaniu ze smartfonów i kreatywnych aplikacji do komunikowania swoich pomysłów.

Równie ważny jest wymiar społeczny warsztatów. Uczestnicy współpracują w grupach, wymieniają się pomysłami i uczą się z doświadczeń innych. To środowisko uczenia się współpracującego tworzy pozytywną atmosferę, w której kreatywność, zrównoważony rozwój i zaangażowanie społecznościowe są silnie połączone.

Warsztaty wspierają zatem świadomość środowiskową, kreatywność i alfabetyzację cyfrową, jednocześnie wzmacniając poczucie wspólnoty podczas Festiwalu Cykularnego w Parzęczewie.

## Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- jeden ponownie użyty lub przeprojektowany przedmiot
- dokumentację wizualną procesu transformacji
- krótki cyfrowy przewodnik lub opowieść o ponownym użyciu
- krótką prezentację grupową podczas festiwalu.

Te produkty pokazują, jak kreatywne aktywności ponownego użycia mogą przekształcać codzienne przedmioty w znaczące przykłady praktyk gospodarki o obiegu zamkniętym.





# ANEKS 4: SCENARIUSZ ROZSZERZONY – CYRKULARNE WYDARZENIE SPOŁECZNOŚCIOWE

SZCZEGÓŁOWY MODEL WDROŻENIA  
OPARTY NA SCENARIUSZU 4: CYRKULARNE  
WYDARZENIE SPOŁECZNOŚCIOWE,  
OBEJMUJĄCY RAMY PEDAGOGICZNE,  
PROJEKT SESJI ORAZ PODEJŚCIE DO  
OCENY.

## Informacje ogólne:

**Temat:** Gospodarka o obiegu zamkniętym i zaangażowanie społecznościowe

**Czas trwania modułu:** 4–6 godzin (może być realizowany jako wydarzenie społecznościowe, targi zrównoważonego rozwoju lub lokalna kampania świadomościowa)

**Grupa docelowa:** Dorośli w wieku 55+, początkujący do średnio zaawansowanych umiejętności cyfrowych

**Sugerowana wielkość grupy:** 10–25 uczestników

## Uzasadnienie pedagogiczne:

Ten moduł rozszerza uczenie się poza środowisko warsztatowe, angażując uczestników w rzeczywistą aktywność zrównoważonego rozwoju opartą na społeczności. Koncentruje się na stosowaniu zasad gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez działanie zbiorowe, podnoszenie świadomości i dzielenie się praktykami ponownego użycia.

Uczestnicy przechodzą od indywidualnego uczenia się do zaangażowania społecznościowego, gdzie prezentują pomysły, wymieniają się wiedzą i inspirują innych do przyjmowania zrównoważonych zachowań.

Metodologia integruje kilka podejść:

### Uczenie się przez doświadczenie

Uczestnicy uczą się poprzez działanie w życiu realnym i interakcję ze społecznością.

### Uczenie się oparte na społeczności

Uczenie się odbywa się w przestrzeniach publicznych lub wspólnych, łącząc uczestników z lokalnymi interesariuszami.

## Uczenie się społeczne

Uczestnicy wymieniają się pomysłami, obserwują innych i uczą się poprzez interakcję.

## Cyfrowe opowiadanie historii

Uczestnicy dokumentują i komunikują swoje aktywności za pomocą prostych narzędzi cyfrowych.

To podejście jest szczególnie skuteczne dla dorosłych uczących się, ponieważ:

- nadaje sens i cel uczeniu się
- wzmacnia połączenie społeczne i uczestnictwo
- buduje pewność poprzez realny wkład
- promuje aktywne obywatelstwo i świadomość zrównoważonego rozwoju

## Podejście edukacyjne – uczestnicy uczą się poprzez:

- organizowanie i uczestnictwo w aktywności społecznościowej
- dzielenie się wiedzą i pomysłami
- obserwowanie reakcji społeczności
- dokumentowanie i prezentowanie rezultatów
- refleksję nad wpływem społecznym

## Efekty uczenia się

Kategoria	Rezultaty uczenia się
Wiedza	Uczestnicy rozumieją: • rolę społeczności w promowaniu zrównoważonego rozwoju • sposób stosowania zasad gospodarki o obiegu zamkniętym na poziomie lokalnym • znaczenie dzielenia się wiedzą i zasobami • sposób, w jaki kampanie informacyjne wpływają na zachowania
Umiejętności	Uczestnicy potrafią: • organizować proste działania oparte na społeczności • przekazywać innym pomysły na zrównoważony rozwój • dokumentować wydarzenia za pomocą zdjęć lub filmów • jasno prezentować pomysły w grupie • współpracować z innymi podczas planowania i wdrażania

## Efekty uczenia się

Kategoria	Rezultaty uczenia się
Kompetencje	Uczestnicy rozwijają: • poczucie odpowiedzialności wobec społeczności i środowiska • umiejętności komunikacyjne i interpersonalne • pracę zespołową i współpracę • pewność siebie w udziale publicznym • motywację do angażowania się w działania na rzecz zrównoważonego rozwoju

## Profil kompetencji trenera

Trener powinien posiadać:

- rozumienie gospodarki o obiegu zamkniętym i zrównoważonego rozwoju
- doświadczenie w prowadzeniu aktywności grupowych i społecznościowych
- umiejętność wspierania inicjatyw prowadzonych przez uczestników
- umiejętności moderowania dyskusji i refleksji
- podstawowe umiejętności cyfrowej facylitacji

## Mikropoświadczenie

**Nazwa odznaki:** Ambasador Cyrkularności – Działanie Społecznościowe na rzecz Zrównoważonego Rozwoju

**Nakład pracy:** 4–6 godzin nauki

**Sugerowany poziom EQF:** Poziom 2–3

**Opis odznaki:**

To mikropoświadczenie potwierdza zdolność stosowania zasad gospodarki o obiegu zamkniętym w kontekście społecznościowym, promowania zrównoważonych praktyk i angażowania innych poprzez podnoszenie świadomości i współpracę.

## Walidowane obszary kompetencji

### Świadomość środowiskowa (GreenComp)

Rozumienie zrównoważonego rozwoju i praktyk cyrkularnych w życiu społeczności

### Kompetencje cyfrowe (DigComp)

Dokumentowanie i dzielenie się aktywnościami za pomocą narzędzi cyfrowych

### Kompetencje społeczne (LifeComp)

Współpraca, komunikacja i aktywne uczestnictwo

### Wymagane dowody od uczestników

Uczestnicy tworzą **Portfolio Działań Społecznościowych**, zawierające:

1. Dokumentację wydarzenia (zdjęcia lub filmy)
2. Opis aktywności (co zostało zrobione i dlaczego)
3. Dowód uczestnictwa (rola w aktywności)
4. Krótką refleksję na temat wpływu
5. Udział w dyskusji grupowej

## Kryteria oceny

Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
<b>Udział</b>	bierność zaangażowanie	aktywny udział	prowadzenie lub ułatwianie
<b>Komunikacja</b>	ograniczone udostępnianie	jasne wyjaśnienie	angażująca prezentacja
<b>Współpraca</b>	minimalna współpraca	praca zespołowa	silna współpraca
<b>Dokumentacja</b>	podstawowe zdjęcia	ustrukturyzowana dokumentacja	znaczące opowiadanie historii

Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
Odbicie	proste komentarze	podstawowy wgląd	głębsze zrozumienie

## Strategia inkluzji i dostępności

Moduł można dostosować do różnych potrzeb:

Uczestnicy z ograniczoną mobilnością

- organizować aktywności w dostępnych lokalizacjach
- przydzielać role wspierające (dokumentacja, koordynacja)

Uczestnicy z niskimi umiejętnościami cyfrowymi

- używać prostych narzędzi (tylko aparat)
- zapewnić wsparcie rówieśnicze

Uczestnicy z różnym poziomem pewności

- oferować różne role (obserwator, prezenter, organizator)

## Zarządzanie ryzykiem

Niskie uczestnictwo społeczności

- zaprosić uczestników z wyprzedzeniem
- współpracować z lokalnymi organizacjami

Wyzwania logistyczne

- planować proste i elastyczne aktywności

Problemy techniczne

- umożliwić dokumentację offline

## Struktura sesji szkoleniowej:

### 1. Wprowadzenie (30 minut)

Trener przedstawia:

- gospodarkę o obiegu zamkniętym w kontekście społecznościowym
- cel aktywności
- przykłady działań zrównoważonego rozwoju opartych na społeczności

**Pytania otwierające:**

- Jak możemy promować zrównoważony rozwój w naszej społeczności?
- Jakie małe działania mogą mieć wpływ?

## ➡ Aktywność 1 – Planowanie działania społecznościowego

**Czas trwania:** 60 minut

Uczestnicy pracują w małych grupach, planując aktywność, taką jak:

- kącik wymiany przedmiotów do ponownego użycia
- mini wystawa projektów ponownego użycia
- stoisko świadomościowe
- warsztat demonstracyjny

Określają:

- co będą robić
- kto jest odpowiedzialny
- jakie materiały są potrzebne

## ➡ Aktywność 2 – Realizacja wydarzenia społecznościowego

**Czas trwania:** 1,5–2 godziny

Uczestnicy:

- organizują i prowadzą aktywność
- wchodzi w interakcję z odwiedzającymi
- prezentują swoje pomysły
- zbierają informacje zwrotne

Dokumentują:

- aktywności
- interakcje
- rezultaty



## ➡ Aktywność 3 – Dzielenie się i refleksja

**Czas trwania:** 30–45 minut

Uczestnicy:

- prezentują swoje doświadczenia
- dyskutują o wyzwaniach i sukcesach
- reflektują nad wpływem



## Pytania refleksyjne

- Co działało dobrze podczas aktywności?
- Jak ludzie reagowali?
- Co poprawiłbyś/poprawiłabyś następnym razem?

## Przykładowe wdrożenie – Wydarzenie Zrównoważonego Rozwoju Społeczności

Ten scenariusz można wdrożyć w ramach lokalnego festiwalu, dnia społeczności lub wydarzenia edukacyjnego, gdzie uczestnicy bezpośrednio angażują się z publicznością.

Uczestnicy tworzą przestrzeń, w której prezentują pomysły na ponowne użycie, demonstrują proste techniki i dzielą się przesłaniami o zrównoważonym rozwoju z odwiedzającymi.

Aktywność zachęca do interakcji, wymiany pomysłów i zbiorowego uczenia się, przekształcając uczestników w aktywnych promotorów praktyk cyrkularnych.

## Oczekiwany wpływ na uczenie się

Uczestnicy:

- zdobywają pewność w angażowaniu się w społeczność
- wzmacniają umiejętności komunikacji i współpracy
- pogłębiają rozumienie zrównoważonego rozwoju
- doświadczają realnego wpływu swoich działań

## Transferowalność

Scenariusz można wdrożyć w:

- centrach społecznościowych
- wydarzeniach publicznych
- szkołach
- lokalnych festiwalach
- aktywnościach NGO

## Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- dokumentację wydarzenia
- krótką prezentację lub raport
- refleksję na temat wpływu
- wkład w aktywność grupową



**ANEKS 5: SCENARIUSZ  
ROZSZERZONY – TRADYCYJNE  
RZEMIOSŁO I TECHNIKI  
ZRÓWNOWAŻONE  
(WARSZTATY RZEMIEŚLNICZE)**

SZCZEGÓŁOWY MODEL WDROŻENIA  
OPARTY NA SCENARIUSZU 5:  
WARSZTATY RZEMIEŚLNICZE,  
OBEJMUJĄCY RAMY PEDAGOGICZNE,  
PROJEKT SESJI ORAZ PODEJŚCIE DO  
OCENY.

## Informacje ogólne:

**Temat:** Tradycyjne rzemiosło i techniki zrównoważone

**Czas trwania modułu:** 4–6 godzin (może być realizowany jako warsztaty rzemieślnicze, laboratorium umiejętności dziedzictwa lub sesja nauki tradycyjnych umiejętności)

**Grupa docelowa:** Dorośli w wieku 55+, początkujący do średnio zaawansowanych umiejętności cyfrowych

**Sugerowana wielkość grupy:** 10–20 uczestników

## Uzasadnienie pedagogiczne:

Ten moduł koncentruje się na tradycyjnym rzemiosle i zrównoważonych technikach produkcji stosowanych w lokalnych społecznościach od pokoleń. Uczestnicy badają, jak tradycyjne praktyki rzemieślnicze odzwierciedlają zasady zrównoważonego rozwoju, trwałości i odpowiedzialnego wykorzystania zasobów naturalnych.

Tradycyjne rzemiosło reprezentuje cenną wiedzę kulturalną, która łączy społeczności z ich środowiskiem i materiałami. Wiele technik zostało historycznie opracowanych w celu minimalizacji odpadów, ponownego wykorzystania dostępnych zasobów i tworzenia trwałych produktów.

Podjęcie edukacyjne łączy praktykę rzemieślniczą z dokumentacją cyfrową i opowiadaniem historii. Uczestnicy pracują z naturalnymi lub lokalnie dostępnymi materiałami, ucząc się prostych technik rzemieślniczych, takich jak praca z tekstyliami, rzemiosło dekoracyjne, projektowanie naturalne lub inne lokalnie istotne praktyki.

Metodologia integruje:

- **Uczenie się przez doświadczenie** – nauka poprzez bezpośrednią praktykę
- **Uczenie się kulturowe** – łączenie rzemiosła z tożsamością i dziedzictwem
- **Uczenie się współpracujące** – dzielenie się umiejętnościami i wspólna praca
- **Uczenie się cyfrowe** – dokumentowanie i komunikowanie wiedzy

To podejście jest szczególnie skuteczne dla dorosłych uczących się, ponieważ:

- łączy naukę z realnym doświadczeniem życiowym i kulturowym
- stymuluje kreatywność i umiejętności manualne
- zachęca do interakcji społecznej
- buduje pewność cyfrową
- promuje docenienie dziedzictwa i zrównoważonego rozwoju

**Podejście edukacyjne – uczestnicy uczą się poprzez:**

- praktykę rzemieślniczą
- obserwację tradycyjnych technik
- wspólne tworzenie
- cyfrową dokumentację procesów

## Efekty uczenia się

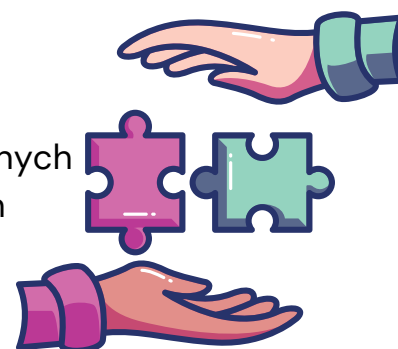
Po ukończeniu modułu uczestnicy będą potrafili:

Kategoria	Rezultaty uczenia się
<b>Wiedza</b>	Uczestnicy rozumieją: • rolę tradycyjnego rzemiosła w dziedzictwie kulturowym • w jaki sposób tradycyjne techniki wspierają zrównoważoną produkcję • w jaki sposób wykorzystywane są materiały naturalne i lokalne • w jaki sposób tradycyjne umiejętności przyczyniają się do współczesnej zrównoważoności • w jaki sposób narzędzia cyfrowe wspomagają dokumentację • znaczenie zachowania wiedzy o rzemiośle
<b>Umiejętności</b>	Uczestnicy potrafią: • stosować proste, tradycyjne techniki rzemieślnicze • pracować z materiałami naturalnymi lub lokalnymi • tworzyć ręcznie robione przedmioty dekoracyjne lub praktyczne • dokumentować procesy rzemieślnicze za pomocą zdjęć lub filmów • tworzyć proste przewodniki cyfrowe • prezentować dzieła i techniki rzemieślnicze
<b>Kompetencje</b>	Uczestnicy rozwijają: • kreatywność i umiejętności rzemieślnicze • szacunek dla tradycji kulturowych • świadomość ekologiczną w zakresie wykorzystania materiałów • umiejętność pracy zespołowej i komunikacji • pewność siebie w zakresie dokumentacji cyfrowej • otwartość na dzielenie się wiedzą

## Profil kompetencji trenera

Trener powinien posiadać:

- wiedzę o tradycyjnych technikach rzemieślniczych
- doświadczenie w prowadzeniu warsztatów kreatywnych
- umiejętność prowadzenia aktywności praktycznych
- podstawowe umiejętności cyfrowej facylitacji
- wrażliwość na dziedzictwo kulturowe



## Mikroświadczanie

**Nazwa odznaki:** Twórca Rzemiosła Dziedzictwa – Tradycyjne Umiejętności i Techniki Zrównoważone

**Nakład pracy:** 4–6 godzin nauki

**Sugerowany poziom EQF:** Poziom 2–3

**Opis odznaki:**

To mikroświadczanie potwierdza zdolność stosowania tradycyjnych technik rzemieślniczych z materiałami zrównoważonymi oraz dokumentowania i dzielenia się tymi umiejętnościami za pomocą prostych narzędzi cyfrowych.

## Walidowane obszary kompetencji

- **Świadomość kulturowa** – rozumienie dziedzictwa i tradycji
- **Kompetencje twórcze** – stosowanie umiejętności rzemieślniczych
- **Kompetencje cyfrowe** – dokumentowanie i dzielenie się procesami
- **Kompetencje społeczne** – współpraca i wymiana wiedzy

## Zgodność z europejskimi ramami kompetencji

Ten moduł przyczynia się do rozwoju kompetencji określonych w:

### DigComp

- tworzenie treści cyfrowych
- alfabetyzacja informacyjna i danych
- komunikacja i współpraca.

### GreenComp

- docenienie zrównoważonych praktyk
- odpowiedzialne wykorzystanie materiałów
- rozumienie związków między kulturą a środowiskiem.

### LifeComp

- współpraca
- kreatywność
- uczenie się uczenia się.

## Wymagane dowody od uczestników

Uczestnicy tworzą Portfolio Nauki Rzemiosła, zawierające:

- Dokumentację co najmniej jednego projektu rzemieślniczego
- Dokumentację wizualną procesu
- Jedną prostą instrukcję cyfrową (przewodnik lub wideo)
- Krótką prezentację wyjaśniającą: zastosowana technika, użyte materiały, znaczenie kulturowe
- Udział w dyskusji refleksyjnej

## Rubryka oceny

Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
<b>Technika rzemieślnicza</b>	proste wykonanie	doskonalenie techniki	pewne rzemiosło
<b>Dokumentacja cyfrowa</b>	podstawowe zdjęcie	zdjęcie + wyjaśnienie	ustrukturyzowana dokumentacja wizualna
<b>Kreatywność</b>	ograniczone eksperymenty	adaptacja twórcza	oryginalny projekt rzemieślniczy
<b>Współpraca</b>	ograniczony udział	praca kooperacyjna	aktywna praca zespołowa
<b>Prezentacja</b>	niejasne wyjaśnienie	zrozumiała prezentacja	jasne i angażujące wyjaśnienie

## Strategia inkluzji i dostępności

Moduł można dostosować do różnych potrzeb:

Uczestnicy z ograniczoną mobilnością

- aktywności w pomieszczeniu
- praca przy stole

Uczestnicy z niskimi umiejętnościami cyfrowymi

- wsparcie rówieśnicze
- uproszczone narzędzia
- drukowane przewodniki

Uczestnicy z potrzebami sensorycznymi

- materiały dotykowe
- demonstracje wizualne
- współpraca grupowa

## **Zarządzanie ryzykiem – potencjalne zagrożenia i strategie łagodzenia**

### **Ograniczone materiały**

przygotować materiały z wyprzedzeniem

### **Różne poziomy umiejętności**

grupy o mieszanych umiejętnościach

### **Problemy techniczne**

umożliwić prostą dokumentację fotograficzną

### **Bezpieczeństwo**

zademonstrować bezpieczne użycie narzędzi



## **Struktura sesji szkoleniowej:**

### **1. Wprowadzenie (30 minut)**

Trener przedstawia tradycyjne rzemiosło i jego rolę w zrównoważonym życiu.

Omawiane tematy:

- Czym jest tradycyjne rzemiosło
- Jak techniki rzemieślnicze były historycznie wykorzystywane
- Dlaczego tradycyjne umiejętności są ważne dziś.

Pytania otwierające dyskusję:

- Czy pamiętasz jakieś tradycyjne rzemiosła z dzieciństwa lub społeczności?
- Czy są rzemiosła lub ręcznie robione przedmioty typowe dla Twojego regionu?

## **Aktywność 1 – Warsztaty tradycyjnego rzemiosła**

**Czas trwania:** 1,5–2 godziny

**Cel:** uczestnicy poznają i ćwiczą wybraną tradycyjną technikę rzemieślniczą.

Przykłady aktywności rzemieślniczych:

- proste tkanie lub dekoracja tekstylna
- dekoracja naturalna z drewna, kamieni lub suszonych roślin
- ręcznie robione ozdoby z materiałów naturalnych
- dekoracyjne przedmioty rzemieślnicze.

Uczestnicy dokumentują proces za pomocą zdjęć.

### **Instrukcje cyfrowe**

#### **Krok 1 – Dokumentowanie procesu rzemieślniczego**

Uczestnicy robią zdjęcia:

- użytych materiałów
- etapów tworzenia
- końcowego produktu rzemieślniczego.

#### **Krok 2 – Tworzenie wizualnych instrukcji rzemieślniczych**

Uczestnicy początkujący używają:  
InShot lub CapCut

Tworzą prosty przewodnik wizualny:

1. prześlij zdjęcia
2. dodaj tytuł
3. napisz 2–3 kroki wyjaśniające technikę.

#### **Krok 3 – Tworzenie krótkich cyfrowych opowieści**

Uczestnicy zaawansowani używają:

- Canva
- CapCut
- Writesonic

Tworzą krótkie filmy lub cyfrowe przewodniki wyjaśniające:

- technikę rzemieślniczą
- użyte materiały
- jak inni mogą nauczyć się tej techniki.

## Quiz (10 minut)

Przykładowe pytania:

Czym jest tradycyjne rzemiosło?

- A. Produkcja masowa
- B. Ręczne techniki produkcji
- C. Produkcja przemysłowa

Poprawna odpowiedź: B

Dlaczego tradycyjne rzemiosła są ważne?

- A. Zachowują dziedzictwo kulturowe
- B. Wspierają zrównoważoną produkcję
- C. Obie odpowiedzi są poprawne

Poprawna odpowiedź: C

## ➡ Aktywność 2 – Dzielenie się i prezentacja

**Czas trwania:** 30–45 minut

**Uczestnicy:**

- prezentują swoje prace rzemieślnicze
- wyjaśniają techniki
- dzielą się doświadczeniami

## Sesja refleksyjna (15 minut)

Pytania do dyskusji:

- Która technika rzemieślnicza zainteresowała Cię najbardziej?
- Co zaskoczyło Cię w tradycyjnych metodach rzemieślniczych?
- Jak te techniki mogą być wykorzystywane dziś?

## Przykładowe wdrożenie – Warsztaty rzemieślnicze (kontekst społecznościowy lub kulturalny)

Ten scenariusz można wdrożyć w centrach kultury, warsztatach lub wydarzeniach społecznościowych, gdzie uczestnicy angażują się w tradycyjne aktywności rzemieślnicze prowadzone przez lokalnych znawców lub facylitatorów.

Uczestnicy poznają materiały, tworzą ręcznie robione produkty i dokumentują proces, łącząc uczenie się kulturowe z kreatywnością i zrównoważonym rozwojem.

## Oczekiwany wpływ na uczenie się

Uczestnicy:

- rozwiną kreatywność i umiejętności rzemieślnicze
- zwiększą świadomość dziedzictwa kulturowego
- wzmocnią pewność cyfrową
- poprawia pracę zespołową i komunikację
- zrozumieją zrównoważone wykorzystanie materiałów

## Transferowalność

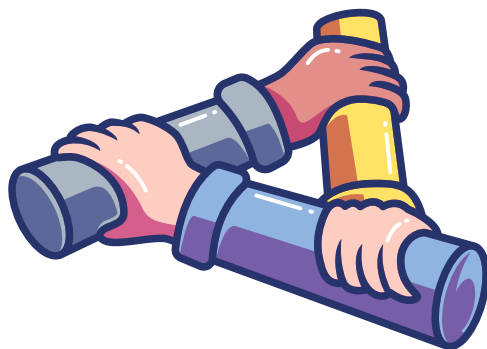
Scenariusz można wdrożyć w:

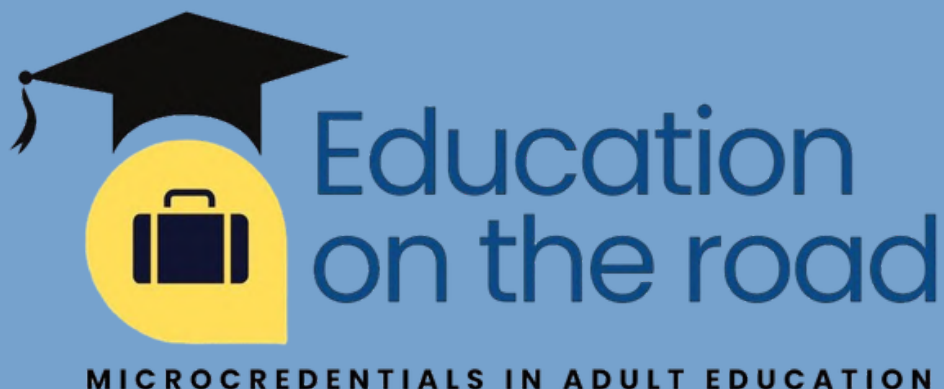
- centrach kultury
- muzeach
- warsztatach
- programach społecznościowych
- festiwalach

## Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- ręcznie robiony przedmiot rzemieślniczy
- dokumentację wizualną
- cyfrowy przewodnik lub opowieść
- krótką prezentację





# **ANEKS 6: SCENARIUSZ ROZSZERZONY – MIĘDZYPOKOLENIOWE LABORATORIUM RZEMIOSŁA**

SZCZEGÓŁOWY MODEL WDROŻENIA  
OPARTY NA SCENARIUSZU 6:  
MIĘDZYPOKOLENIOWE LABORATORIUM  
RZEMIOSŁA, OBEJMUJĄCY RAMY  
PEDAGOGICZNE, PROJEKT SESJI ORAZ  
PODEJŚCIE DO OCENY.

## Informacje ogólne:

**Temat:** Uczenie się międzypokoleniowe poprzez tradycyjne rzemiosło i zrównoważony rozwój

**Czas trwania modułu:** 4–6 godzin (może być realizowany jako warsztaty, laboratorium społecznościowe lub wydarzenie międzypokoleniowe)

**Grupa docelowa:** Grupy mieszane wiekowo (dorośli 55+, młodszy uczestnicy, członkowie społeczności), początkujący do średnio zaawansowanych umiejętności cyfrowych

**Sugerowana wielkość grupy:** 12–25 uczestników

## Uzasadnienie pedagogiczne:

Ten moduł łączy uczestników z różnych pokoleń w celu wymiany wiedzy, doświadczeń i umiejętności poprzez tradycyjne rzemiosło i praktyki zrównoważonego rozwoju.

Opiera się na idei, że uczenie się jest wspólnym, dwukierunkowym procesem, w którym starsi uczestnicy wnoszą tradycyjną wiedzę i doświadczenie życiowe, a młodszy uczestnicy wspierają dokumentację cyfrową i nowe sposoby prezentowania informacji.

Tradycyjne rzemiosło służy jako wspólna płaszczyzna dialogu, współpracy i wzajemnego uczenia się, a zrównoważony rozwój zapewnia wspólny cel.

Metodologia integruje:

- Uczenie się przez doświadczenie – nauka poprzez praktyczne tworzenie
- Uczenie się międzypokoleniowe – wymiana między pokoleniami
- Uczenie się współpracujące – praca w grupach mieszanych
- Cyfrowe opowiadanie historii – dokumentowanie i dzielenie się wiedzą

To podejście jest szczególnie skuteczne, ponieważ:

- docenia doświadczenie i wiedzę różnych pokoleń
- wzmacnia więzi społeczne i inkluzję
- zachęca do wzajemnego szacunku i zrozumienia
- wspiera zarówno zachowanie kultury, jak i innowacje
- buduje pewność zarówno w umiejętnościach manualnych, jak i cyfrowych

## Podejście edukacyjne – uczestnicy uczą się poprzez:

- dzielenie się wiedzą i doświadczeniami
- wspólne tworzenie produktów rzemieślniczych
- obserwowanie i wspieranie się nawzajem
- wspólne dokumentowanie procesów
- refleksję nad uczeniem się międzypokoleniowym

## Efekty uczenia się

Kategoria	Rezultaty uczenia się
Wiedza	Uczestnicy rozumieją: • wartość wymiany wiedzy międzypokoleniowej • rolę tradycyjnego rzemiosła w ciągłości kulturowej • w jaki sposób zrównoważony rozwój jest osadzony w tradycyjnych praktykach • w jaki sposób różne pokolenia podchodzą do uczenia się i rozwiązywania problemów • w jaki sposób narzędzia cyfrowe mogą wspierać transfer wiedzy
Umiejętności	Uczestnicy potrafią: • współpracować w grupach o zróżnicowanym wieku • stosować i dzielić się tradycyjnymi technikami rzemieślniczymi • wspierać innych w nauce (nauka rówieśnicza) • dokumentować procesy przy użyciu prostych narzędzi cyfrowych • komunikować pomysły między pokoleniami • współtworzyć produkty łączące tradycję i kreatywność
Kompetencje	Uczestnicy rozwijają: • szacunek dla różnorodności i odmiennych perspektyw • umiejętności komunikacyjne i interpersonalne • pracę zespołową i współpracę • pewność siebie w dzieleniu się wiedzą • otwartość na naukę od innych • poczucie wspólnoty i przynależności

## Profil kompetencji trenera

Trener powinien posiadać:

- doświadczenie w prowadzeniu różnorodnych grup mieszanych wiekowo
- rozumienie dynamiki uczenia się międzypokoleniowego
- umiejętność zarządzania interakcją grupową i inkluzją
- doświadczenie w uczeniu się opartym na rzemiośle
- podstawowe umiejętności cyfrowej facylitacji

## Mikropoświadczenie

**Nazwa odznaki:** Facylitator Uczenia się Międzypokoleniowego – Rzemiosło i Zrównoważony Rozwój

**Nakład pracy:** 4–6 godzin nauki

**Sugerowany poziom EQF:** Poziom 2–3

**Opis odznaki:**

To mikropoświadczenie potwierdza zdolność uczestnictwa w procesach uczenia się międzypokoleniowego, stosowania tradycyjnych technik rzemieślniczych oraz współpracy w dokumentowaniu i dzieleniu się wiedzą za pomocą prostych narzędzi cyfrowych.

## Walidowane obszary kompetencji

Ten moduł przyczynia się do rozwoju kluczowych kompetencji zgodnych z europejskimi ramami:

- **Kompetencje społeczne (LifeComp)**

Uczestnicy wzmacniają współpracę, empatię i umiejętności komunikacyjne poprzez interakcję międzypokoleniową, wspólne zadania i wzajemne wsparcie.

- **Świadomość kulturowa**

Uczestnicy rozwijają szacunek dla dziedzictwa kulturowego i tradycji, poznając i stosując tradycyjną wiedzę rzemieślniczą we współczesnym kontekście.

- **Kompetencje cyfrowe (DigComp)**

Uczestnicy używają prostych narzędzi cyfrowych do dokumentowania procesów, tworzenia treści wizualnych i dzielenia się wiedzą poprzez opowiadanie historii.

- **Świadomość środowiskowa (GreenComp)**

Uczestnicy budują świadomość zrównoważonych praktyk, pracując z naturalnymi, nadającymi się do ponownego użycia materiałami i rozumiejąc wartość efektywnego wykorzystania zasobów.

## Wymagane dowody od uczestników

Uczestnicy tworzą Portfolio Uczenia się Międzypokoleniowego, zawierające:

1. Dokumentację wspólnie stworzonej aktywności rzemieślniczej
2. Opis współpracy między uczestnikami
3. Dokumentację wizualną (zdjęcia/filmy)
4. Krótką refleksję na temat doświadczenia międzypokoleniowego
5. Udział w dyskusji grupowej

## Kryteria oceny

Kryteria	Początkujący	Rozwijanie	Pewny siebie
<b>Współpraca</b>	ograniczona interakcja	praca kooperacyjna	silna wymiana międzypokoleniowa
<b>Komunikacja</b>	podstawowa interakcja	jasna komunikacja	skuteczny i inkluzywny dialog
<b>Aplikacja rzemieślnicza</b>	proste wykonanie	doskonalenie techniki	pewna i kreatywna praca
<b>Dokumentacja</b>	podstawowe zdjęcia	ustrukturyzowana dokumentacja	znaczące opowiadanie historii
<b>Odbicie</b>	proste komentarze	podstawowy wgląd	głębsze zrozumienie

## Strategia inkluzji i dostępności

Moduł można dostosować do różnych potrzeb:

### Różne grupy wiekowe

- celowe mieszanie uczestników
- przydzielanie uzupełniających się ról

### Uczestnicy z niskimi umiejętnościami cyfrowymi

- łączenie z uczestnikami pewnymi cyfrowo

### Uczestnicy z ograniczoną mobilnością

- organizowanie dostępnych przestrzeni wewnątrz

### Uczestnicy z różnymi stylami uczenia się

- umożliwienie obserwacji, praktyki lub ról wspierających

## Zarządzanie ryzykiem

### Nierównowaga między pokoleniami

- zapewnić równy udział
- celowo przydzielać role

### Wyzwania komunikacyjne

- używać prostego języka
- zachęcać do cierpliwości i słuchania

### Różne poziomy umiejętności

- promować wsparcie rówieśnicze

## Struktura sesji szkoleniowej:

### 1. Wprowadzenie (30 minut)

Trener przedstawia:

- koncepcję uczenia się międzypokoleniowego
- znaczenie dzielenia się wiedzą
- rolę rzemiosła w łączeniu pokoleń

Pytania otwierające:

- Czego możemy się od siebie nauczyć?
- Jakimi umiejętnościami lub wiedzą chciałbyś/chciałabyś się podzielić?

## ➡ Aktywność 1 – Międzypokoleniowe Laboratorium Rzemiosła

**Czas trwania:** 2–2,5 godziny

**Uczestnicy pracują w grupach mieszanych wiekowo, aby:**

- stworzyć produkt rzemieślniczy
- dzielić się technikami i pomysłami
- wspierać się nawzajem

**Przykłady:**

- rzemiosło tekstylne
- przedmioty dekoracyjne
- rzemiosło z ponownego użycia
- rzemiosło z materiałów naturalnych

**Uczestnicy dokumentują:**

- współpracę
- proces
- końcowy produkt

## Przygotowanie trenera

Przed sesją trener:

- przygotowuje wybór materiałów rzemieślniczych (tekstylne, naturalne, przedmioty do ponownego użycia)
- zapewnia dostępność prostych narzędzi (nożyczki, klej, nici itp.)
- sprawdza, czy uczestnicy mogą pracować w grupach mieszanych wiekowo
- przygotowuje 1–2 proste przykładowe produkty rzemieślnicze
- zapewnia dostępność smartfonów lub narzędzi do dokumentacji

## Karta zadań międzypokoleniowych

Każda grupa musi:

1. Stworzyć wspólnie jeden produkt rzemieślniczy
2. Zapewnić, że co najmniej dwa pokolenia wnoszą różne role:
  - jedno dzieli się wiedzą (technika, pomysł)
  - drugie wspiera dokumentację
3. Udokumentować proces:
  - materiały
  - etapy
  - momenty współpracy
4. Przygotować krótkie wyjaśnienie:
  - co zostało stworzone
  - kto wniósł jaki wkład
  - czego nauczyli się od siebie nawzajem

## Narzędzia cyfrowe i dokumentacja

### Krok 1 – Dokumentowanie procesu

Uczestnicy robią zdjęcia:

- materiałów
- kluczowych etapów
- końcowego produktu

### Krok 3 – Tworzenie prostej opowieści

Początkujący:

- zdjęcie + krótki tekst

Zaawansowani:

- krótki film (CapCut / Canva)

### Krok 2 – Uchwycenie współpracy

Uczestnicy nagrywają:

- krótki film (20–30 sek.) LUB
- 1 cytat od każdego pokolenia

Przykład:

- „Nauczyłem/am się tej techniki od...”



## Aktywność 2 – Dzielenie się i dialog

**Czas trwania:** 45–60 minut

**Uczestnicy:**

- prezentują swoje prace
- dzielą się doświadczeniami
- reflektują nad współpracą

### Sesja refleksyjna (20 minut)

Pytania do dyskusji:

- Czego nauczyłeś/nauczyłaś się od kogoś z innego pokolenia?
- Co było inne niż Twój zwykły sposób uczenia się?
- Co Cię zaskoczyło?

## **Przykładowe wdrożenie – Międzypokoleniowe Laboratorium Rzemiosła (kontekst społecznościowy)**

**Lokalizacja:** Centrum społecznościowe / lokalna przestrzeń kulturalna

**Format:** Warsztaty mieszane wiekowo łączące tradycyjne rzemiosło i cyfrowe opowiadanie historii. Uczestnicy są dzieleni na grupy mieszane wiekowo, gdzie starsi uczestnicy dzielą się tradycyjnymi technikami rzemieślniczymi, a młodszy wspierają dokumentację cyfrową i prezentację.

Każda grupa pracuje nad wspólnym produktem rzemieślniczym, łącząc tradycyjną wiedzę z kreatywną adaptacją.

**Podczas aktywności:**

- uczestnicy wymieniają się umiejętnościami i doświadczeniami
- dokumentują zarówno proces, jak i interakcję
- reflektują nad różnicami i podobieństwami w podejściach do uczenia się

**Na koniec uczestnicy prezentują:**

- swój produkt rzemieślniczy
- czego nauczyli się od siebie nawzajem
- jak współpraca wpłynęła na rezultat

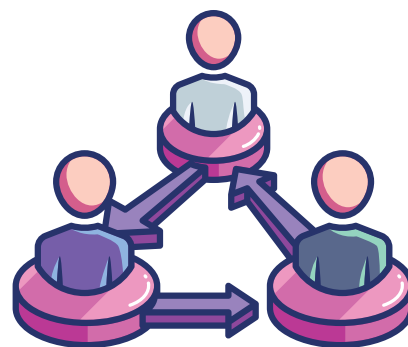
Aktywność tworzy silne poczucie wspólnoty, wzajemnego szacunku i wspólnego uczenia się, łącząc tradycję z nowoczesnymi narzędziami.

## ➡ Aktywność 2 – Dzielenie się i dialog

**Czas trwania:** 45–60 minut

**Uczestnicy:**

- prezentują swoje prace
- dzielą się doświadczeniami
- reflektują nad współpracą



### Sesja refleksyjna (20 minut)

Pytania do dyskusji:

- Czego nauczyłeś/nauczyłaś się od kogoś z innego pokolenia?
- Co było inne niż Twój zwykły sposób uczenia się?
- Co Cię zaskoczyło?

## Przykładowe wdrożenie – Międzypokoleniowe Laboratorium Rzemiosła (kontekst społecznościowy)

**Lokalizacja:** Centrum społecznościowe / lokalna przestrzeń kulturalna

**Format:** Warsztaty mieszane wiekowo łączące tradycyjne rzemiosło i cyfrowe opowiadanie historii. Uczestnicy są dzieleni na grupy mieszane wiekowo, gdzie starsi uczestnicy dzielą się tradycyjnymi technikami rzemieślniczymi, a młodszy wspierają dokumentację cyfrową i prezentację.

Każda grupa pracuje nad wspólnym produktem rzemieślniczym, łącząc tradycyjną wiedzę z kreatywną adaptacją.

**Podczas aktywności:**

- uczestnicy wymieniają się umiejętnościami i doświadczeniami
- dokumentują zarówno proces, jak i interakcję
- reflektują nad różnicami i podobieństwami w podejściach do uczenia się

**Na koniec uczestnicy prezentują:**

- swój produkt rzemieślniczy
- czego nauczyli się od siebie nawzajem
- jak współpraca wpłynęła na rezultat

Aktywność tworzy silne poczucie wspólnoty, wzajemnego szacunku i wspólnego uczenia się, łącząc tradycję z nowoczesnymi narzędziami.

## Oczekiwany wpływ na uczenie się

Uczestnicy:

- wzmocnią zrozumienie międzypokoleniowe
- poprawia komunikację i współpracę
- zyskają pewność w dzieleniu się wiedzą
- połączą tradycję z nowoczesnymi narzędziami
- rozwiną poczucie wspólnoty

Uczestnicy rozwiną również głębsze docenienie uczenia się jako wspólnego, społecznego procesu między pokoleniami.

## Końcowe produkty uczestników

Uczestnicy tworzą:

- wspólnie stworzony produkt rzemieślniczy
- dokumentację wizualną
- cyfrową opowieść lub przewodnik
- refleksję na temat doświadczenia edukacyjnego

Produkty wytworzone podczas tej aktywności mogą służyć jako dowody do walidacji mikroświadczania, zgodnie z metodologią opisaną w Rozdziale 3.

## Transferowalność

Scenariusz można wdrożyć w:

- centrach społecznościowych
- szkołach
- organizacjach pozarządowych
- programach kulturalnych
- inicjatywach międzypokoleniowych

## **Działania uzupełniające**

Aby rozszerzyć doświadczenie edukacyjne i wzmocnić wymianę międzypokoleniową poza warsztaty, można wdrożyć następujące aktywności kontynuacyjne:

- Międzypokoleniowe wystawy rzemiosła
- Uczestnicy prezentują swoje wspólnie stworzone produkty społeczności, pokazując zarówno efekty rzemieślnicze, jak i stojące za nimi historie.
- Cyfrowe archiwum tradycyjnych technik
- Zebrane materiały (zdjęcia, filmy, instrukcje) mogą być skompilowane we wspólne archiwum cyfrowe, zachowując wiedzę dla przyszłych pokoleń.
- Wydarzenia opowiadania historii w społeczności
- Uczestnicy dzielą się osobistymi historiami, wspomnieniami i doświadczeniami związanymi z rzemiosłem, kulturą i zrównoważonym rozwojem.
- Warsztaty z udziałem szkół i grup osób starszych
- Aktywność można rozszerzyć na ustrukturyzowane programy międzypokoleniowe, łączące uczniów i starszych dorosłych poprzez wspólne uczenie się.

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Fundacji Rozwoju Systemu Edukacji. Unia Europejska ani Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji nie ponoszą nie odpowiedzialności.

Wszystkie rezultaty wypracowane w ramach projektu **„Edukacja w drodze – mikropoświadczenia w edukacji dorosłych”** udostępniane są na zasadzie otwartych licencji (CC BY-SA 4.0 DEED). Materiały można dobrowolnie kopiować, przetwarzać oraz rozpowszechniać w dowolnym celu, także komercyjnym. Warunkiem jest każdorazowe podanie autorów, źródła finansowania oraz udostępnienie utworów zależnych na tej samej licencji.