

Od kliknięcia do działania – Rozwijanie kompetencji społeczno-medialnych młodzieży



WARSZAWA
15 STYCZNIA 2025

Program

9:30 – Otwarcie konferencji i przywitanie uczestników – Magdalena Janczewska, Łukasz Szczepańczyk

9:45-10:15 – Prezentacja raportu „Dobre praktyki w zakresie rozwijania kompetencji społeczno-medialnych młodzieży” – Łukasz Szczepańczyk

10:15-11:00 – Pokolenie AI – między cyfrową rewolucją a końcem cywilizacji. Jak mądrze wspierać młodzież w erze sztucznej inteligencji? – Piotr Maczuga

11:00-11:20 – Przerwa kawowa

11:20-12:00 – Z telefonem w ręku – czyli jak rozwijamy kompetencje społeczne i medialne w projektach realizowanych w programie Równać Szanse – Paweł Walecki

12:00-12.45 – Młodzi i technologie czyli jak pracują wolontariusze Wielkiej Orkiestry Świątecznej Pomocy – Anna Jadwiga Orzech

12:45-13:15 – Dyskusja „Jak rozwijać kompetencje społeczno-medialne młodzieży z wykorzystaniem technologii by nie wylać dziecka z kąpielą?” – Magdalena Janczewska, Anna Jadwiga Orzech, Paweł Walecki, prowadzący – Łukasz Szczepańczyk

13:15-13:30 Podsumowanie i zakończenie konferencji – Magdalena Janczewska, Łukasz Szczepańczyk

Projekt

Projekt „Digital Youth Citizens for Future Society Thanks to Erasmus” (**Cyfrowi młodzi obywatele dla przyszłego społeczeństwa dzięki Erasmusowi**) był realizowany w ramach programu Erasmus+, w akcji KA210-YOU – Małe Partnerstwa na Rzecz Młodzieży, i otrzymał dofinansowanie w wysokości 60 000 euro. Partnerami projektu były Fundacja **Pro Cultura z Polski** oraz **włoska organizacja Novareckon**, które wspólnie realizowały działania skierowane do edukatorów, nauczycieli, trenerów, terapeutów i innych specjalistów pracujących z młodzieżą zagrożoną wykluczeniem społecznym.

Działania

Działania projektowe obejmowały wizyty studyjne w Polsce i we Włoszech, podczas których uczestnicy mieli okazję zapoznać się z funkcjonowaniem instytucji pracujących z młodzieżą oraz ich podejściami edukacyjnymi. Przeprowadzono również spotkania z udziałem ekspertów, konsultacje online oraz desk research, których wynikiem było pracowanie katalogu rekomendacji, dobrych praktyk dotyczących skutecznych metod nauczania kompetencji medialnych. Szczególną uwagę zwrócono na wykorzystanie nowoczesnych technologii, takich jak gamifikacja, storytelling czy narzędzia multimedialne, które angażują młodzież i pozwalają uczyć się poprzez praktyczne doświadczenia.

Wizyta studyjna w Novarze (Włochy)

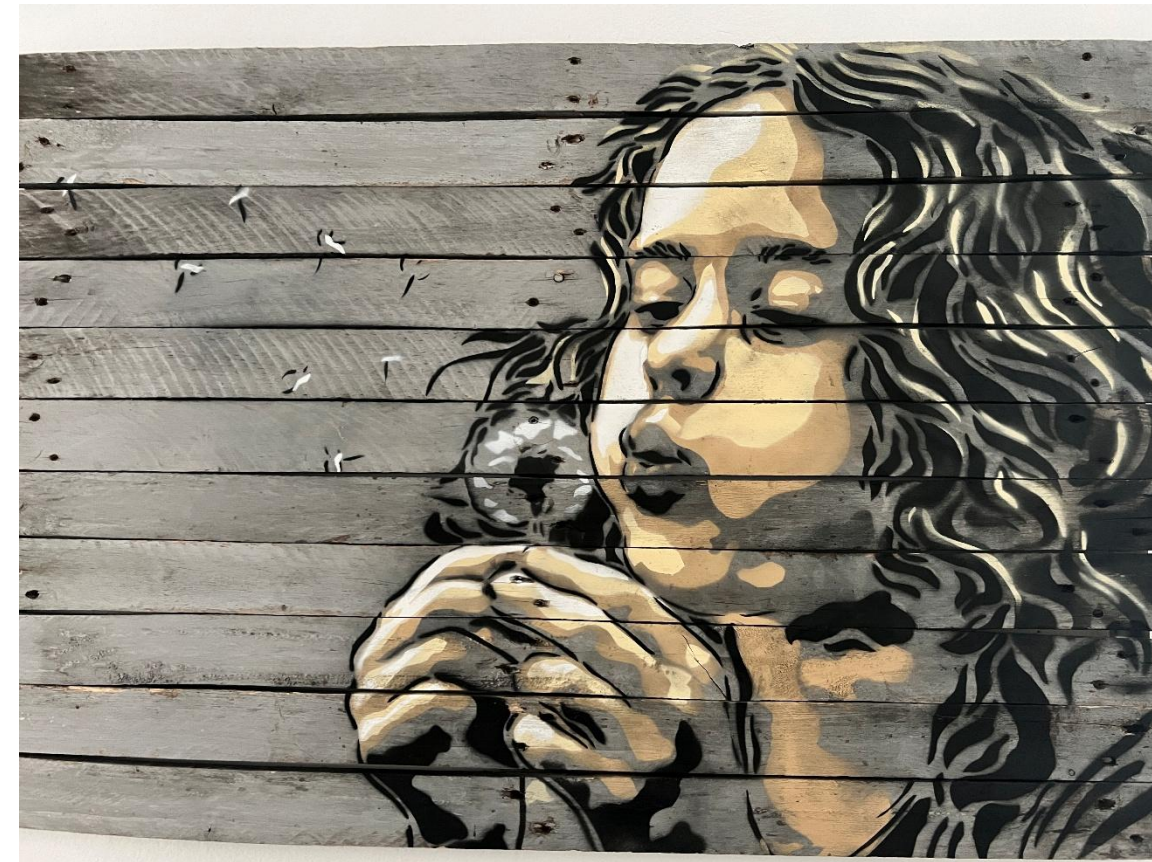
Odwiedziliśmy 4 organizacje, które bezpośrednio lub pośrednio pracują z młodzieżą, w tym zagrożoną wykluczeniem społecznym. Były to:

- Polsko-Amerykańska Fundacja Wolności
- Fundację Orange – FabLab Orange
- Centrum Aktywności Lokalnej w Lesznie – Pracownia Orange i Program Równać Szanse
- Fundacja Pro Cultura

Wizyta studyjna w Novarze (Włochy)



Wizyta studyjna w Novarze (Włochy)



Wizyta studyjna w Novarze (Włochy)



Wizyta studyjna w Warszawie

Odwiedziliśmy 4 organizacje, które na co dzień pracują z młodzieżą zagrożoną wykluczeniem społecznym. Były to:

- Filos Formazione Società Cooperativa
- Esserci scs
- Orientamente
- Wspólnota Sant'Egidio

Wizyta studyjna w Warszawie



Wizyta studyjna w Warszawie



Wizyta studyjna w Warszawie



Dobre praktyki

Efektem naszych prac, wizyt studyjnych, spotkań online, spotkań z ekspertami jest raport **„Jak uczyć kompetencji medialnych młodych ludzi ze specjalnymi potrzebami”**. Raport zawiera opis 9 organizacji (5 z Polski i 4 z Włoch), które realizowały projekty z obszaru rozwijania kompetencji społeczno-medialnych młodzieży, w tym młodzieży ze specjalnymi potrzebami.

W raporcie znajduje się także zestawienie 10 rekomendacji, które mają pomóc edukatorom i edukatorom pracującym z młodzieżą w rozwijaniu tego typu kompetencji.

Dobre praktyki

- „M&M Młodzieżowe Motywatorium” – Biblioteka w Wojcieszkowie - Młodzież tworzy studio nagraniowe, nagrywa wywiady i promuje je w mediach społecznościowych.
- „MEDIAMENTE” – ESSERCI scs (Włochy) - Projekt edukacyjny dla uczniów szkół średnich, rozwijający krytyczne podejście do mediów.
- „5 kluczy do lepszego internetu” – Fundacja Pro Cultura - Edukacja medialna młodzieży zagrożonej wykluczeniem poprzez wirtualne escape roomy.
- „Fadabrav – Warsztaty multimedialne” – Orientamente aps (Włochy) - Tworzenie treści multimedialnych w kontekście edukacji pozaszkolnej.
- „Młody Tuchów” – Dom Kultury w Tuchowie – Stworzenie i prowadzenie profilu na Facebooku.

Dobre praktyki



Dobre praktyki



Rekomendacje

Stosowanie aktywnych i angażujących metod nauczania

Wykorzystanie warsztatów, storytellingu, tworzenia projektów medialnych, które pozwalają młodzieży na praktyczne działanie i eksplorację tematu.

Przykład: Projekt „M&M Młodzieżowe Motywatorium” w Wojcieszkowie, gdzie młodzież stworzyła studio nagraniowe.

Personalizacja procesu nauczania

Dostosowanie treści i zadań do indywidualnych potrzeb i zainteresowań młodych ludzi.

Przykład: Dom Kultury w Tuchowie, gdzie uczestnicy wybierali role zgodne z ich umiejętnościami.

Rekomendacje

Rozwijanie kompetencji medialnych poprzez projekty

Angażowanie młodzieży w działania praktyczne, takie jak tworzenie filmów edukacyjnych czy gier interaktywnych.

Przykład: Fundacja Pro Cultura – tworzenie wirtualnego escape roomu na temat cyberprzemocy i fake newsów.

Wspieranie krytycznego myślenia i świadomego korzystania z mediów

Uczenie młodzieży rozpoznawania manipulacji, oceny wiarygodności źródeł i unikania dezinformacji.

Przykład: Warsztaty Fundacji Digital Creators dotyczące fake newsów.

Rekomendacje

Wykorzystanie nowoczesnych technologii w edukacji medialnej

Zastosowanie aplikacji do montażu wideo, tworzenia grafik i interaktywnych prezentacji.

Przykład: Projekt „5 Kluczy do lepszego świata Internetu” z interaktywnymi escape roomami.

Promowanie współpracy w grupach

Realizacja zespołowych projektów, które rozwijają umiejętności komunikacji, podziału obowiązków i odpowiedzialności.

Przykład: Projekt „EcoLogiczni 2022” z debatami i filmami edukacyjnymi.

Rekomendacje

Zapewnienie wsparcia technicznego i dostępu do zasobów

Umożliwienie korzystania z profesjonalnego sprzętu i oprogramowania dla realizacji kreatywnych projektów.

Przykład: Warsztaty ESSERCI z wykorzystaniem kamer i narzędzi do montażu wideo.

Promowanie inkluzyjności w edukacji medialnej

Tworzenie bezpiecznego środowiska i zadań dostosowanych do różnorodnych potrzeb uczestników.

Przykład: Stowarzyszenie Orientamente – projekty artystyczne dostosowane do poziomu uczestników.

Rekomendacje

Rozwój kompetencji społeczno-emocjonalnych w edukacji medialnej

Łączenie nauki o mediach z rozwijaniem empatii, współpracy i komunikacji.

Przykład: Warsztaty w Domu Kultury w Tuchowie dotyczące współpracy w zespołach.

Inspirowanie młodzieży do aktywnego uczestnictwa w społeczeństwie

Realizacja kampanii społecznych i projektów promujących ważne tematy, np. tolerancję czy walkę z dezinformacją.

Przykład: Projekt storytellingowy ESSERCI o równości i solidarności.

Dziękuję za uwagę