



Our Digital Village

Trzeci Newsletter

Our Digital Village ma na celu interwencję na obszarach wiejskich poprzez promowanie nabywania umiejętności cyfrowych i przekrojowych, przygotowując ludzi do stawienia czoła wyzwaniom przyszłości. Będzie to robić poprzez współtworzenie wysokiej jakości treści edukacyjnych, które odpowiadają na potrzeby lokalnego kontekstu, zapewniając jednocześnie długoterminową transformację w kierunku cyfryzacji poprzez aktywne podnoszenie świadomości na wszystkich poziomach społeczeństwa.



Kończąc trzeci rok działalności *Our Digital Village* oraz finalizując cały projekt, z dumą dzielimy się **kluczowymi osiągnięciami** ostatniego etapu:

Bogata seria nowych wydarzeń (kursy, sesje informacyjne, punkty informacyjne, warsztaty oraz konferencje), które wzmacniały społeczność *Our Digital Village*.

Rosnąca liczba uczestników, odzwierciedlająca rozwijającą się i zaangażowaną społeczność cyfrową.

Znaczące osiągnięcia, które wywarły silny i trwały wpływ na życie wielu mieszkańców obszarów wiejskich w całej Europie.

Zapraszamy do odwiedzenia naszej [strony internetowej](#) aby zapoznać się z najnowszym projektem, oraz do śledzenia nas na [LinkedIn](#) aby być na bieżąco z najnowszymi wiadomościami z **Our Digital Village!**



Co się wydarzyło w Our Digital Village w 2025?

W ostatnim roku realizacji projektu partnerzy projektu zorganizowali wiele różnorodnych wydarzeń i warsztatów.

Szkolenia i kursy ICT

W celu przetestowania i oceny zestawu Our Digital Village **Activity Kit** z nauczycielami i szkoleniowcami, partnerzy w lutym zorganizowali **szkolenia i kursy ICT** w instytucjach edukacyjnych i lokalizacjach społeczności na obszarach wiejskich.

Każdy kraj uczestniczący w programie zorganizował lokalne szkolenia, w których wzięło udział co najmniej 15 nauczycieli i szkoleniowców. Szkolenia obejmowały podstawowe umiejętności z zakresu **kodowania, robotyki, mikrokontrolerów, modelowania i drukowania 3D** oraz **tworzenia stron internetowych**. Dzięki tym działaniom uczniowie zdobyli wiedzę cyfrową niezbędną do realizacji zadań zaproponowanych w Activity Kit i dostosowania ich do lokalnych potrzeb i warunków.

Ponadto każdy kraj wdrażający zrealizował 4 **kursy ICT**, których celem było zwiększenie kompetencji cyfrowych i przekrojowych co najmniej 60 uczniów w każdym kraju, w oparciu o wyzwania ICT przedstawione w zestawie Our Digital Village Activity Kit. Aby jeszcze bardziej wzmocnić te umiejętności, co najmniej 25% każdego kursu ICT zostało poświęcone opracowaniu **indywidualnego projektu cyfrowego**, w ramach którego uczestnicy wykorzystywali technologie lub programowanie do rozwiązania problemu istotnego dla nich samych lub dla ich lokalnej społeczności. Wszystkie projekty zostały następnie zaprezentowane podczas kolejnych wydarzeń społeczności ODV, a w każdym kraju wdrażającym najlepszy projekt został nagrodzony.

Po zakończeniu kursów ICT każdy partner wdrażający zorganizował trzy **spotkania** (dwa stacjonarne i jedno online) **w celu oceny** lokalnego wpływu działań projektowych oraz zebrania informacji zwrotnych, które posłużą do ulepszania przyszłych inicjatyw.



Na miejscu, w tych lokalizacjach ICT, partnerzy utworzyli **Punkty Informacyjne ICT**, aby zapewnić społeczności bezpośrednie wsparcie cyfrowe. Wykwalifikowany personel organizacji partnerskich udzielał osobistego wsparcia osobom poszukującym pomocy i doradztwa. Łącznie uruchomiono 7 punktów informacyjnych (+ jeden punkt online, dostępny przez cały czas – do znalezienia [tutaj](#)), a dzięki tej inicjatywie wsparcie otrzymało 40 osób.

Dodatkowo zorganizowano dwie kolejne **sesje informacyjne** poświęcone kluczowym zagadnieniom związanym z kompetencjami cyfrowymi i technologią, aby promować otwarty dialog oraz wymianę wiedzy.

All Digital Weeks

W marcu projekt Our Digital Village pojawił się podczas All Digital Weeks. Podczas **webinarium** koordynatorzy projektu, Giulia D'Annibale i Alberto Biondo z Centro per lo Sviluppo Creativo Danilo Dolci, szczegółowo wyjaśnili, jak **Reciprocal Maieutic Approach (RMA)**, testowany przez socjologa i edukatora Danilo Dolciego od lat 50. XX wieku, wspiera edukację i wprowadzanie znaczących zmian poprzez bezpośrednią wymianę, aktywny udział oraz samoanalizę osób zaangażowanych. Ponadto Giulia i Alberto zaprezentowali praktyczne strategie angażowania społeczności wiejskich w rozwój kompetencji cyfrowych oraz podzielili się doświadczeniami z realizacji projektu i prawdziwymi historiami z tej dziedziny.





Wzmacnianie kompetencji cyfrowych w społecznościach wiejskich dzięki Our Digital Village

W czerwcu Uniwersytet w Alicante opublikował nowy **artykuł naukowy** autorstwa Rosabel Martinez Roig, dotyczący tego, jak projekt Our Digital Village wykorzystuje RMA do rozwijania kompetencji cyfrowych i wspierania integracji w społecznościach wiejskich w całej Europie. Opierając się na doświadczeniach 278 uczestników, w tym nauczycieli, uczniów i dorosłych z krajów wdrażających projekt, artykuł dostarcza cennych informacji na temat cyfrowych barier w obszarach wiejskich oraz znaczącego wpływu interaktywnego uczenia się cyfrowego.

Wyniki badania podkreślają znaczenie poprawy infrastruktury cyfrowej, podnoszenia kwalifikacji nauczycieli oraz wspierania indywidualnych ścieżek nauki, a także umożliwiania społecznościom rozwoju poprzez współpracę, kreatywność i autonomię.

Finalizacja *Our Digital Village Activity Kit*

Activity Kit opracowany w ramach projektu został ukończony i opublikowany we wrześniu na [stronie internetowej](#) projektu

Zestaw ćwiczeń jest skierowany do nauczycieli i szkoleniowców w edukacji formalnej i pozaformalnej i zawiera 4 sekcje.

1. Wprowadzenie: podkreśla znaczenie umiejętności cyfrowych we współczesnym zdigitalizowanym świecie.
2. 50 ćwiczeń ICT: Zbiór proponuje ścieżki nauki dla różnych technologii. Dla każdej z nich opracowano 10 wyzwań, podzielonych według poziomów trudności. Celem jest wzmocnienie kompetencji cyfrowych i przekrojowych nauczycieli, szkoleniowców oraz uczestników szkoleń. Aktywności zostały współprojektowane przez ekspertów RMA, specjalistów ICT oraz nauczycieli i szkoleniowców z obszarów wiejskich i łatwo można je dostosować do różnych kontekstów edukacyjnych i geograficznych.
3. Ogólne wytyczne pedagogiczne: Wspierają nauczycieli i szkoleniowców we wdrażaniu działań w oparciu o lokalne potrzeby i kontekst.
4. Dodatkowe zasoby do samodzielnej nauki.

Warsztaty interaktywne *Our Digital Village*

Pod koniec września i października ALDA, partner projektu Our Digital Village, zorganizował dwa **interaktywne warsztaty online** na temat edukacji cyfrowej w społecznościach wiejskich.

Podczas **pierwszego warsztatu** uczestnicy zapoznali się z ogólnym przebiegiem projektu, a partnerzy podzielili się głównymi wnioskami z warsztatów samooceny, które przeprowadzili w swoich krajach. Następnie uczestnicy wzięli udział w interaktywnym ćwiczeniu, w ramach którego musieli sporządzić mapę wyzwań cyfrowych w swoich społecznościach i zidentyfikować osoby najbardziej dotknięte tymi lukami. Na koniec dyskutowano o sposobach przewyżniania typowych problemów we współpracy z różnymi interesariuszami.



W ramach kontynuacji, podczas **drugiego warsztatu** uczestnicy zapoznali się z Activity Kit opracowanym w ramach projektu. Dzięki przykładom działań pilotażowych prowadzonych przez Our Digital Village w całej Europie, mogli określić pierwsze kroki w realizacji szkoleń z kompetencji cyfrowych w ich lokalnych społecznościach.

Była to wyjątkowa okazja dla uczestników, aby wymienić się pomysłami z rówieśnikami pracującymi nad wdrażaniem technologii cyfrowych oraz wspólnie zastanowić się, jak wyzwania ICT można lokalnie dostosować dla młodzieży, dorosłych i seniorów.

Pokonywanie barier: Edukacja cyfrowa na obszarach wiejskich

W październiku projekt *Our Digital Village* zorganizował Międzynarodową Konferencję Online *Pokonywanie barier: Edukacja cyfrowa na obszarach wiejskich*. Wydarzenie dało uczestnikom możliwość zapoznania się z **europejską polityką edukacji cyfrowej** oraz dyskusji nad kluczowymi kwestiami związanymi z **cyfrowym wykluczeniem w Europie**.

Wydarzenie pokazało **najlepsze praktyki** w pokonywaniu cyfrowych barier, prezentując **inicjatywy realizowane w krajach partnerskich**, a uczestnicy mieli okazję zapoznać się z **rezultatami projektu**, które miały realny wpływ na codzienne życie mieszkańców objętych wsparciem społeczności wiejskich.

Uczestnicy pogłęбили swoją wiedzę na temat cyfrowego wykluczenia na obszarach wiejskich zarówno z perspektywy praktycznej, jak i akademickiej. Dzięki **interaktywnym działaniom**, takim jak modelowanie 3D, które były wdrażane w społecznościach wiejskich w ramach projektu, zdobyli **nowe umiejętności cyfrowe** oraz zwiększyli pewność siebie w korzystaniu z technologii.



Europejska konferencja cyfrowa

W listopadzie odbyła się **Konferencja Finałowa** projektu, zatytułowana **Europejska konferencja cyfrowa**, w Maison des Associations Internationales w Brukseli.

Wydarzenie zgromadziło nauczycieli, decydentów, organizacje społeczne oraz przedstawicieli władz lokalnych, aby wspólnie zastanowić się nad jednym kluczowym pytaniem: Jak europejska transformacja cyfrowa może stać się dostępna dla wszystkich, zwłaszcza dla społeczności wiejskich i na terenach odległych?

Konferencja przyciągnęła 63 uczestników obecnych na miejscu oraz 231 uczestników online, z czego 187 brało udział w wydarzeniu przez ponad 30 minut.



Our Digital Village w liczbach



Kraje: 8



Liczba osób objętych projektem w całym okresie jego realizacji:

KPI osiągnięto we wszystkich WP:

- WP2: Analiza kontekstu partycypacyjnego w obszarach wiejskich

KPI	Dane rzeczywiste	Komentarze
210 osób uczestniczyło w warsztatach majeutycznych	277 uczestników	+32%



Co-funded by
the European Union

- WP3: Współtworzenie Activity Kit i narzędzi ewaluacyjnych

KPI	Dane rzeczywiste	Komentarze
Co najmniej 10 nauczycieli lub szkoleniowców	Uczestniczyło 67 nauczycieli	+99%

WP4: Szkolenia i kursy ICT

KPI	Dane rzeczywiste	%
105 nauczycieli lub szkoleniowców do przeszkolenia w zakresie ICT	123	+17%
28 kursów do przeprowadzenia w 7 krajach partnerskich	Co najmniej 35	+25%
420 osób ma wziąć udział w kursach	Co najmniej 622	+48%
Co najmniej 70	Do obliczenia gdy będziemy mieli wszystkie dane	Nie dotyczy

T4.1: Szkolenia z zakresu ICT i kompetencji pedagogicznych dla nauczycieli

Partnerzy	Liczba uczestników
CSC	15 zapisanych; 11 uczestników
ACDC	16 uczestników
KMOP	32 uczestników
CSI	15 uczestników

Die Berater	15 uczestników
INOVA+	19 uczestników
DANMAR	15 uczestników



Rezultaty projektu

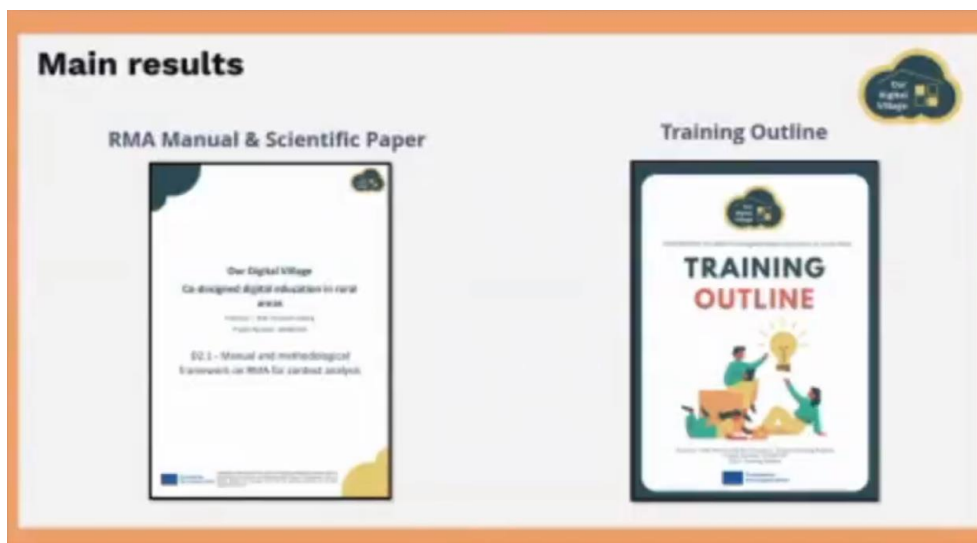
Partnerzy projektu współpracowali ze sobą, co pozwoliło *Our Digital Village* stać się silną lokalną społecznością wspierającą rozwój umiejętności cyfrowych. Uczestnicy znacznie poprawili swoje kompetencje cyfrowe, a współpraca doprowadziła do osiągnięcia finalnych rezultatów projektu.

Podręcznik RMA: : Podręcznik RMA dostarcza informacji o życiu Danilo Dolcie, przeglądu RMA oraz praktycznych wskazówek dotyczących realizacji warsztatów. Podręcznik służył jako źródło wiedzy dla wszystkich koordynatorów majeutycznych podczas warsztatów i jest zasobem dla przyszłych szkoleniowców lub badaczy, którzy chcą wprowadzać zmiany w edukacji i podnieść świadomość przez interaktywne warsztaty i samodzielne refleksje nad własnymi doświadczeniami poza projektem.

Podręcznik możesz znaleźć [tutaj](#).

- **Podręcznik szkoleniowy:** Stanowi teoretyczne centrum projektu. Podręcznik opisuje teorie stojące za technologiami oraz nieformalnymi, partycypacyjnymi podejściami stosowanymi w społecznościach Digital Village, składających się z instytucji edukacyjnych, władz lokalnych i decydentów w obszarach wiejskich krajów wdrażających projekt. Podręcznik można znaleźć [tutaj](#).





- **Artykuł naukowy** Rosabel Martinez Roig: Artykuł akademicki można znaleźć [tutaj](#) na stronie 99.
 - Zestaw Ćwiczeń *Our Digital Village* można znaleźć [tutaj](#).

Our Digital Village Activity Kit

Introduction
The Our Digital Village Activity Kit addresses the growing need for inclusive and innovative digital education. In response to the widening digital divide - particularly evident during rapid technological change and global disruptions - this kit provides structured, accessible resources that promote essential digital and transversal skills. It supports a shift toward more dynamic, practical, and forward-thinking approaches to learning in diverse contexts.

Overview of the technologies
The Activity Kit explores five key technological areas:

- 3D modeling and printing
- Coding
- Robotics
- Microcontrollers
- Web Development

Each area is presented through hands-on challenges designed at three levels of complexity: beginner, intermediate, and advanced. These challenges promote exploration, creativity, and real-world problem solving. The approach combines digital skill development with critical thinking, collaboration, and adaptability. The kit also includes options for low-tech or unplugged learning environments, guaranteeing broad accessibility regardless of available equipment.

Navigation buttons: **Activity Kit** (with a list icon) and **Theory** (with a graduation cap icon).

Illustration: A person using a laptop with various digital icons (lightbulb, calculator, heart, microscope, book, magnifying glass, brain, music note) connected to their head by lines.





Co dalej?

Partnerzy dążą do tego, aby innowacyjne podejścia projektu do edukacji cyfrowej nie były jedynie tymczasowymi działaniami, lecz stały się **integralną częścią** systemów edukacyjnych, ram politycznych oraz społeczności wiejskich jako całości.

Z tego powodu każdy rezultat projektu pozostanie dostępny bezpłatnie zgodnie z zasadą Otwartej Licencji. Co więcej, kluczowe rezultaty są dostępne w dziewięciu językach (EN, IT, FR, DE, GR, PL, RO, ES, PT) i mogą być łatwo pobrane ze strony internetowej projektu, która pozostanie aktywna przez co najmniej trzy lata po jego zakończeniu.

Ponadto partnerzy zaangażowani w projekt często aktywnie uczestniczą w działaniach edukacyjnych i szkoleniowych skierowanych do osób z trudniejszą sytuacją społeczną oraz niskim poziomem kompetencji cyfrowych. Kontynuują oni wykorzystanie opracowanych materiałów edukacyjnych jako narzędzi pracy w swoich bieżących działaniach, mających na celu promowanie znaczenia kompetencji przekrojowych i cyfrowych we współczesnym świecie.

Dodatkowo, zestaw ćwiczeń Our Digital Village wraz z opracowaniem szkoleniowym, stworzonym w celu wspierania realizacji szkoleń z zakresu ICT i kompetencji pedagogicznych dla nauczycieli i szkoleniowców, będzie dalej promowany przez partnerów w innych środowiskach aby mógł być wykorzystywany także w innych obszarach wiejskich.

Główne cele związane z upowszechnianiem projektu:

1. **Integracja z systemami edukacyjnymi:** Zapewnienie, aby metodyki edukacyjne, narzędzia i strategie cyfrowe projektu stały się integralną częścią krajowych programów nauczania w krajach partnerskich.
2. **Zaangażowanie interesariuszy i wpływ na politykę:** Nawiązywanie trwałych relacji z instytucjami edukacyjnymi, organami publicznymi i decydentami w celu



promowania wdrażania innowacji projektu do polityki edukacji cyfrowej na poziomie lokalnym, krajowym i europejskim.

3. **Budowanie kompetencji i kontynuacja szkoleń:** Wdrożenie stałego systemu rozwoju zawodowego dla edukatorów w obszarach wiejskich, wykorzystując zasoby szkoleniowe projektu.
4. **Zaangażowanie społeczności i podnoszenie świadomości:** Prowadzenie ciągłej kampanii mającej na celu podkreślenie znaczenia kompetencji cyfrowych oraz inspirowanie inicjatyw cyfrowych kierowanych przez lokalne społeczności w obszarach wiejskich.
5. **Zrównoważony rozwój poprzez finansowanie i zasoby:** Aktywne pozyskiwanie i zabezpieczanie środków finansowych na kontynuację działań projektu oraz uruchamianie nowych inicjatyw w zakresie edukacji cyfrowej.
6. **Ewaluacja i dostosowanie:** Stworzenie kompleksowego systemu ewaluacji w celu oceny długoterminowego wpływu projektu na rozwój kompetencji cyfrowych społeczności wiejskich.
7. **Replikacja i skalowanie:** Opracowanie modelu działań projektowych możliwego do powielenia i skalowania, umożliwiającego adaptację i wdrożenie w innych obszarach wiejskich zarówno w UE, jak i poza jej granicami.



Dziękujemy za wsparcie i współtworzenie Our Digital Village!



Pobierz [tutaj](#) wszystkie materiały ODV!



**Co-funded by
the European Union**

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

ALL DIGITAL AISBL, Rue des Deux Églises 14, 1000 Bruksela, Belgium



Co-funded by
the European Union