



“Zacznij od siebie”

Biegłość w szkoleniach inkluzywnych
Model kompetencji dla włączających osób trenerskich

Część 8

Kompetencje cyfrowe
i innowacje w służbie równości



Co-funded by
the European Union

Kompetencje cyfrowe i innowacje w służbie równości

Technologia może poszerzać luki — lub je eliminować. „Umiejętności cyfrowe i innowacje w służbie równości” bada, jak narzędzia cyfrowe mogą uczynić naukę bardziej dostępną, elastyczną i sprawiedliwą. Ta kompetencja zachęca do wykorzystywania innowacji nie tylko dla efektywności, ale także dla inkluzywności: zapewniając każdemu, niezależnie od sprawności, lokalizacji czy zasobów, możliwość pełnego uczestnictwa. Łącząc kreatywność z równością, wykorzystasz potencjał cyfrowy, aby nauka była prawdziwie otwarta dla wszystkich.

Z tej książki elektronicznej dowiesz się:

1. Czym są umiejętności cyfrowe i innowacje w służbie równości?
2. Co może Cię powstrzymać?
3. Jak identyfikować zachowania wykluczające?
4. Jak zrobić to inaczej?
5. Jakie dobre praktyki pomogą Ci rozwinąć tę kompetencję?
6. Jak zacząć?

Rozwijaj swoje kompetencje inkluzywne!

Sprawdź inne kompetencje naszego modelu!

Zespół projektu INCLUDE





8 Kompetencje cyfrowe i innowacje w służbie równości

1. Czym są umiejętności cyfrowe i innowacje w służbie równości?



1.1 Definicja

Umiejętności cyfrowe i innowacje w służbie równości to strategiczne wykorzystanie technologii i narzędzi cyfrowych w celu usuwania barier, zwiększania dostępności i tworzenia bardziej inkluzywnych doświadczeń edukacyjnych dla wszystkich uczestników.

Polega ona na wykorzystaniu innowacji cyfrowych nie tylko w celu zwiększenia efektywności i zaangażowania, ale także w celu rozwiązania problemu nierówności i zagwarantowania, że technologia będzie stanowić pomost, a nie barierę dla uczestnictwa.

Kompetencja ta wymaga zarówno biegłości technicznej, jak i myślenia zorientowanego na równość, wykorzystywania narzędzi cyfrowych w celu wzmocnienia głosów marginalizowanych, zapewnienia wielu punktów dostępu do nauki i tworzenia bardziej demokratycznego uczestnictwa w wirtualnych i hybrydowych środowiskach edukacyjnych.



1.2 Jeśli jesteś zainteresowan_ poszerzeniem swojej wiedzy na temat badań i źródeł:

- Badania nad przepaścią cyfrową: Pew Research Center dokumentuje w swoich wieloletnich badaniach utrzymujące się różnice w dostępie do technologii ze względu na dochody, wiek i lokalizację geograficzną. Zrozumienie tych różnic ma kluczowe znaczenie dla sprawiedliwego projektowania szkoleń i narzędzi cyfrowych (Pew Research Center, Digital Divide research series, 2021).
- Uniwersalne projektowanie uczenia się (UDL) w środowiskach cyfrowych: Narzędzia cyfrowe mogą zapewnić wyjątkowe możliwości spersonalizowanego uczenia się, jeśli zostaną zaprojektowane zgodnie z zasadami UDL — oferując wiele sposobów reprezentacji, zaangażowania i ekspresji. CAST dokumentuje te możliwości w swoich wytycznych UDL Guidelines oraz zasobach platformy UDL on Campus (CAST, UDL Guidelines, cast.org).
- Badania nad technologiami wspomagającymi: Gdy narzędzia cyfrowe od samego początku zawierają funkcje ułatwień dostępu, zwiększają użyteczność dla wszystkich — nie tylko dla osób z niepełnosprawnościami. Koncepcja ta, znana jako „efekt obniżonego krawężnika”, pokazuje że projektowanie inkluzywne tworzy lepsze produkty dla szerokiego grona użytkowników (Microsoft Inclusive Design Toolkit, 2016).



1.3 Dzięki rozwijaniu tej kompetencji będziesz:

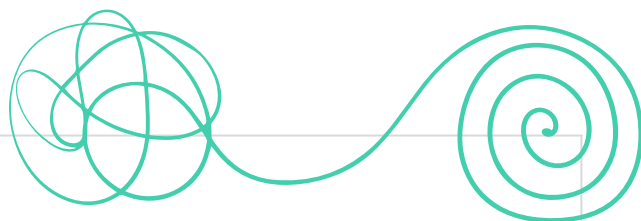
Zwiększysz zasięg, docierając do uczestników, którzy nie mają dostępu do tradycyjnych formatów: narzędzia cyfrowe mogą wyeliminować bariery geograficzne, związane z mobilnością i planowaniem, umożliwiając włączenie uczestników, którzy w przeciwnym razie mogliby zostać wykluczeni ze szkoleń stacjonarnych.

Tworzyć bardziej angażujące i spersonalizowane doświadczenia edukacyjne: technologia umożliwia adaptacyjne dostarczanie treści, przekazywanie informacji zwrotnych w czasie rzeczywistym i wiele trybów interakcji, co przekłada się na lepsze wyniki w nauce i zadowolenie uczestników.

Przygotujesz swoją praktykę szkoleniową na przyszłość: w miarę jak cyfrowe i hybrydowe nauczanie staje się standardem, cyfrowe umiejętności skoncentrowane na równości gwarantują, że pozostaniesz istotny i konkurencyjny, jednocześnie skutecznie obsługując zróżnicowanych odbiorców.

2. Co może Cię powstrzymać?

2.1 Typowe pułapki myślowe:



Przekonania	Możliwe konsekwencje
Technologia jest zbyt skomplikowana i będzie wykluczać uczestników mniej obeznanych z technologią.	To założenie uniemożliwia korzystanie z narzędzi, które mogłyby faktycznie zwiększyć dostępność. Wielu uczestników czuje się swobodniej w korzystaniu z technologii, niż zakładają trenerzy, a odpowiednie wsparcie może pomóc innym w budowaniu pewności siebie.
Narzędzia cyfrowe są bezosobowe i ograniczają kontakty międzyludzkie.	Choć źle wdrożona technologia może sprawiać wrażenie chłodnej, przemyślane wykorzystanie narzędzi cyfrowe mogą w rzeczywistości wzmocnić więzi, zapewniając uczestnikom więcej sposobów na dzielenie się treściami i interakcję, zwłaszcza tym, którzy wstydzą się rozmawiać twarzą w twarz.
Każdy ma taki sam dostęp do technologii i Internetu.	To przekonanie prowadzi do wykluczenia cyfrowego uczestników z ograniczonymi urządzeniami, wolnym internetem lub ograniczeniami technologicznymi. Zakłada powszechny dostęp, który nie odzwierciedla rzeczywistości wielu społeczności.



3. Zidentyfikuj zachowania wykluczające



Zanim coś zmienisz, musisz to najpierw zauważyć.

Oto kilka zachowań, które mogą powodować wykluczenie ludzi.

Czy któreś z nich brzmi znajomo? Być może zauważył_ je u siebie, uczestników lub innych trenerów.

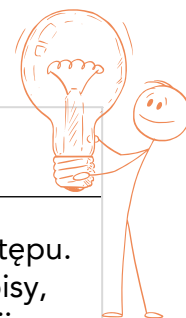
W drugiej kolumnie dokładnie wyjaśniamy, dlaczego te zachowania mają charakter wykluczający, dzięki czemu możesz uzyskać pełniejszy obraz.

Zachowanie	Dlaczego to wyklucza?
Korzystanie z platform cyfrowych bez uwzględnienia funkcji ułatwień dostępu (napisy, kompatybilność z czytnikami ekranu, nawigacja za pomocą klawiatury)".	Tworzy to bariery dla uczestników niepełnosprawnych, którzy polegają na technologiach wspomagających, skutecznie uniemożliwiając im pełne uczestnictwo w cyfrowych doświadczeniach edukacyjnych.
Zakładając, że wszyscy uczestnicy mają szybki dostęp do Internetu i najnowsze urządzenia.	Założenie to wyklucza uczestników o ograniczonych zasobach ekonomicznych, tych, którzy mieszkają na obszarach o słabym dostępie do sieci lub tych, którzy korzystają ze starszych technologii, tworząc podział klasowy w dostępie do edukacji oparty na technologii.
Dostarczanie treści cyfrowych w jednym formacie, bez alternatyw.	Jeśli materiały są dostępne wyłącznie w formie filmów bez transkrypcji lub wyłącznie jako tekst bez opcji audio, uczestnicy o innych potrzebach w zakresie przetwarzania lub wymaganiach dotyczących dostępności nie mogą zapoznać się z treścią.
Pospieszne wykonywanie instrukcji technicznych bez upewnienia się, że wszyscy są w stanie je zrozumieć.	W rezultacie w grupie pozostają osoby mniej obeznane z technologią, co powoduje niepokój i brak zaangażowania, a także sygnalizuje, że do wzięcia udziału wymagana jest biegła znajomość technologii.



4. Jak zrobić to inaczej?

Najlepszy sposób na naukę? Konkret i praktyka! Skoro już wiesz, jak zachowania wykluczające wyglądają w praktyce refleksyjnej, odwróćmy sytuację. W kolumnie poniżej znajdziesz podejścia inkluzywne do zachowań z poprzedniego punktu.



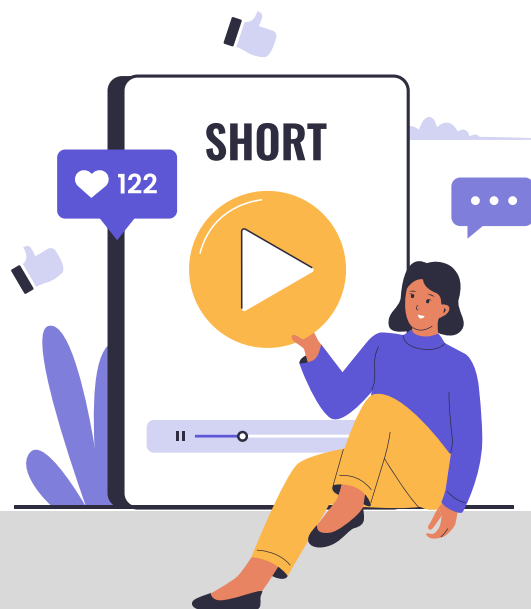
Wykluczające zachowania	Zachowania inkluzywne
„Korzystanie z platform cyfrowych bez uwzględnienia funkcji ułatwień dostępu (napisy, kompatybilność z czytnikami ekranu, nawigacja za pomocą klawiatury)”.	Zawsze włączaj i podkreślaj funkcje ułatwień dostępu. Rozpoczynaj sesje od pokazania, jak włączyć napisy, dostosować rozmiar tekstu i korzystać z nawigacji za pomocą klawiatury. Przed rozpoczęciem głównej części prezentacji udostępnij samouczki dotyczące funkcji ułatwień dostępu.
Zakładając, że wszyscy uczestnicy mają szybki dostęp do Internetu i najnowsze urządzenia.	Projektuj z myślą o urządzeniach o niskiej przepustowości i starszych. Zapewnij opcje połączeń internetowych korzystaj z platform działających na urządzeniach mobilnych, udostępniaj materiały z wyprzedzeniem w celu uzyskania dostępu offline i oferuj uproszczone interfejsy, gdy są dostępne.
Dostarczanie treści cyfrowych w jednym formacie, bez alternatyw.	Twórz treści w wielu formatach od samego początku. Dostarczaj filmy z napisami i transkrypcjami, nagrania audio z pisemnymi podsumowaniami oraz elementy interaktywne z alternatywami tekstowymi.
Pospieszne wykonywanie instrukcji technicznych bez upewnienia się, że wszyscy są w stanie je zrozumieć.	Zaplanuj dedykowany czas na orientację w technologii. Rozpocznij sesje 15 minut wcześniej, aby umożliwić konfigurację sprzętu, zapewnij wizualne przewodniki krok po kroku i przydziel uczestników obeznanym z technologią do pomocy innym.



5. Dobre praktyki

- Sprawdź poziom kompetencji technologicznych. Przed sesjami cyfrowymi przeprowadź ankietę wśród uczestników dotyczącą ich dostępu do technologii, szybkości internetu i poziomu komfortu. Wykorzystaj te informacje, aby dostosować wybór platformy i zapewnić dodatkowe wsparcie w razie potrzeby.
- Opracuj standard dostępności cyfrowej. Stwórz listę kontrolną obejmującą napisy, kompatybilność z czytnikami ekranu, nawigację za pomocą klawiatury, kontrast kolorów i alternatywne formaty dla wszystkich treści cyfrowych. Uczyń dostępność nieodzownym elementem procesu projektowania cyfrowego.
- Zapewnij wiele ścieżek uczestnictwa. Wykorzystaj funkcje platformy, które umożliwiają udział poprzez czat, głos, reakcje, ankiety i pokoje spotkań. Daje to uczestnikom możliwość zaangażowania się w sposób, który jest dla nich wygodny i przystępny.
- Stwórz możliwości mentoringu technologicznego. Połącz uczestników, którzy dobrze radzą sobie z technologią, z tymi, którzy potrzebują wsparcia. Buduje to społeczność, a jednocześnie zapewnia, że nikt nie zostanie pominięty z powodu trudności technicznych.
- Nagrywaj kompleksowe samouczki. Twórz krótkie filmy.

Przewodniki pokazujące, jak korzystać z funkcji platformy, uzyskiwać dostęp do materiałów i rozwiązywać typowe problemy. Udostępnij je przed, w trakcie i po sesjach, aby uczestnicy mogli uczyć się we własnym tempie.





6. Pierwszy krok

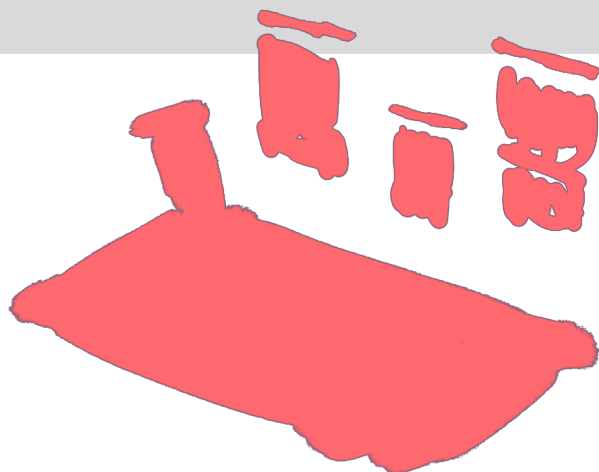
Świetnie, znasz już teorię i prawdopodobnie dobrze rozumiesz, co mamy na myśli mówiąc o zrozumieniu siebie i praktyce refleksyjnej.

Zachęcamy Cię teraz do wsłuchania się w emocje, myśli i reakcje, które towarzyszyły Ci podczas pracy nad tą kompetencją.

Możesz zrobić pierwszy krok już teraz.

Nie musisz do nikogo dzwonić, umawiać spotkań ani niczego ustalać. Po prostu zostań jeszcze chwilę i odpowiedz na jedno z poniższych pytań. Albo wypróbuj je wszystkie:

- Jak się czuł_ś pracując nad tą kompetencją?
- Jakie działania możesz zacząć wdrażać od razu?
- Czy coś Cię niepokoiło podczas czytania materiału?
- Które części chciał_ś pominąć? Z jakiego powodu?
- Co Twoja reakcja mówi o Tobie? do czego Cię zaprasza?
- Co chcesz zrobić?



„Zacznij od siebie”

Inclusive Training Proficiency – model kompetencji dla trenerów biznesowych i edukatorów, którym zależy.

Ta opracowanie elektroniczne jest częścią projektu „Zacznij od siebie – model kompetencji dla osób trenerskich będącego produktem projektu

INCLUDE. Rozwój i ocena kompetencji włączających
2024-2-PL01-KA210-VET-000277155

Autorski: Agnieszka Brongiel, Martyna Orlik, Hazel Nicholl, Joe Cabello

Redaktorzy: Hazel Nicholl, Joanna Zwolińska, Paula Pain

Układ i projekt: Paula Pain, Joanna Zwolińska
Obsługiwane przez Canva

Redakcja i korekta językowa: PL - Hazel Nicholl

© 2025. Współautorzy projektu INCLUDE

Niniejsza publikacja jest bezpłatna i dostępna również pod adresem: www.includetraining.eu



Partnerzy projektu:



Agnieszka Brongiel



Otwarta licencja:



CC BY-SA 4.0 DEED



Co-funded by
the European Union

