

GaGEN

Podejście
międzypokoleniowe
do edukacji
ekologicznej

Podręcznik





Partnerów

Euro-Med Youth Federation - EMYF e. V.

Aproximar

Afeji Hautes-de-France

Virtual Campus LDA

K-GEM

PCG Polska Sp. z o.o

Autorów

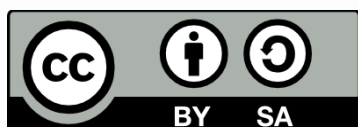
Maria Gonçalves, Aproximar

Joana Portugal, Aproximar

Agnieszka Sokolnicka, PCG

Projekt finansowany przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są jednak wyłącznie poglądami i opiniami autora (autorów) i nie muszą odzwierciedlać stanowiska Unii Europejskiej ani Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

This work © 2022–2025 by the partnership of the ERASMUS+ ‘GAGEN – Using Serious Games to Engage Cross-Generations into Awareness on Climate Change’, Project number: 2022-1-DE02-KA220-ADU-000088317 is licensed under Attribution-ShareAlike 4.0 International.



Spis treści

Wprowadzenie.....	3
Cele	5
Metodologia.....	7
Materiały do rozpowszechniania promocji gry	7
Faza rekrutacji.....	8
Realizacja programu.....	11
CELE.....	11
WYNIKI	11
STRUKTURA.....	12
1. studium przypadku Polska - PCG	15
2. studium przypadku Polska - PCG	17
ZASADY MIĘDZYPOKOLENIOWE	19
A) Sesje edukacyjne dla młodszych uczestników	19
B) Sesje edukacyjne dla starszych uczestników	20
1. studium przypadku Francji - AFEJI	21
C) Sesje międzypokoleniowe	24
Studium przypadku Portugalia - Aproximar.....	26
Zalecenia	29
2. studium przypadku we Francji - AFEJI.....	30
Studium przypadku Turcja – K-GEM	36
Porady dotyczące replikacji na przyszłość	39
Bibliografia	42

Wprowadzenie

Edukacja ekologiczna była głównie skierowana do młodszych pokoleń i pomijała osoby starsze (Liu & Kaplan, 2016). Jednak edukacja starszych pokoleń może być potężnym narzędziem zmiany zachowań i mieć większy wpływ na zmiany klimatu. Interakcja między dziećmi a osobami starszymi wydaje się również zyskiwać większą wartość dodaną w porównaniu z samodzielnymi interwencjami (Liu & Kaplan, 2016). W tym sensie dekonstrukcja negatywnych stereotypów dotyczących starzenia się jest więc fundamentalnym krokiem w kierunku promowania bardziej pozytywnego społeczeństwa dla wszystkich grup wiekowych (Marques i in., 2020). Promowanie działań międzypokoleniowych jest możliwą drogą do osiągnięcia tego celu (WHO, 2021). Badania pokazują, że zabawa międzypokoleniowa zmienia sposoby komunikacji oraz standardowe role młodych i starszych, dając tym samym możliwość nawiązania kontaktu między tymi dwoma grupami wiekowymi (Zhang & Kaufman, 2016).

Uczenie się międzypokoleniowe to proces, w którym wiedza jest wymieniana między dwiema lub więcej osobami z różnych pokoleń, co sprzyja głębszemu zrozumieniu tematu, koncepcji lub aspektu kultury dla wszystkich zaangażowanych stron. Ten rodzaj nauki często polega na dwukierunkowym przekazywaniu informacji, umiejętności, postaw i nawyków, gdy młodszy i starsi członkowie wchodzić ze sobą w interakcje. W trakcie tego procesu jednostki reflektują nad własną wiedzą i przekonaniem, ucząc się od

Działania międzypokoleniowe to te organizowane w celu wspierania więzi i zaangażowania między różnymi pokoleniami. Różnica między nauką międzypokoleniową a innymi rodzajami nauki (np. wielopokoleniową) polega na skupieniu się na indywidualnych uczestnikach z różnych pokoleń, którzy aktywnie uczestniczą w procesie uczenia się. To **proces dwustronny**, w którym wiedza, umiejętności i doświadczenia są dzielone między różnymi pokoleniami (Rabusicová i in., 2015). Tego typu działania muszą zapewniać wzajemność, promować wzajemne uczenie się i korzyści dla wszystkich grup docelowych oraz wspierać uczestnictwo i współpracę na rzecz wspólnego celu (Coull, n.d.; Schmidt-Hertha i in., 2014). Nie chodzi więc tylko o grupowanie osób w różnym wieku, ale o wdrażanie interaktywnych działań i aktywności, które motywują uczestników do wzajemnego nawiązywania kontaktów.



Raport [State-of-the-art of games – Transnational report](#) (Brzozowska i in., 2023) oraz ramy [Methodological framework of the GaGEN game](#) (Gonçalves i in., 2024) już kładą nacisk na znaczenie gier międzypokoleniowych oraz najbardziej istotne definicje. Ponadto dostępny jest [Pakiet Szkoleniowy dla Prowadzących Gry](#), jako dokument tylko do czytania, zawierający konkretne treści szkoleniowe, mające na celu budowanie zdolności edukatorów dorosłych do wdrażania międzypokoleniowych działań połączonych z edukacją ekologiczną i korzystaniem z gry, a także [seria webinarów](#) na kluczowe tematy. Mimo to istnieje potrzeba wprowadzenia bardziej praktycznego podejścia, które może wspierać skuteczną implementację.

Niniejszy dokument przedstawia Podręcznik inicjatywy GaGEN, w sensie "instrukcji" lub książki zawierającej praktyczne informacje dotyczące prowadzenia międzypokoleniowego podejścia do edukacji ekologicznej, z wykorzystaniem [gry GaGEN](#). Podręcznik ten został opracowany w ramach inicjatywy GaGEN, finansowanej przez Erasmus+ KA220-ADU – Partnerstwa współpracy w edukacji dorosłych. Aby uzyskać więcej informacji o rozwoju projektu oraz dostęp do konkretnych rezultatów i zasobów, można odwiedzić oficjalną stronę internetową: <https://gagen.eu/>.

GaGEN – "Wykorzystanie gier poważnych do angowania międzypokoleniowego w zwiększanie świadomość dot. zmian klimatu" to projekt, którego celem jest zwiększenie świadomości na temat wpływu zmian klimatu na codzienne życie dzieci i osób starszych, ze szczególnym uwzględnieniem koncepcji gospodarki o obiegu zamkniętym w codziennym życiu, a także zwiększenie samoświadomości na temat potencjalnej roli dzieci i osób starszych jako czynników zmian w zmianach klimatu.



W tym Podręczniku czytelnicy znajdą informacje o głównych koncepcjach wspierających stosowane podejście oraz o programie rozwoju międzypokoleniowych działań edukacyjnych, w tym rozpowszechnianiu, rekrutacji, sesjach i ewaluacji z wykorzystaniem poważnej gry cyfrowej GaGEN. Zawiera także doświadczenia z życia grupy docelowej w formie studiów przypadków, przygotowanych przez partnerów, aby zaprezentować konkretne cechy realizacji działań. Na koniec czytelnicy mogą znaleźć kluczowe rekomendacje oparte na raportach pilotażowych z różnych krajów, wspierających replikację podejścia międzypokoleniowego do edukacji ekologicznej z wykorzystaniem GaGEN Game.



Ten Podręcznik jest skierowany do edukatorów dorosłych oraz praktyków międzypokoleniowych, którzy chcą stosować różne metody w swojej praktyce edukacyjnej, w tym naukę międzypokoleniową i edukację środowiskową. Edukatorzy dorosłych są tutaj definiowani jako profesjonaliści lub wolontariusze, którzy prowadzą "naukę dorosłych" jako "zakres formalnych i nieformalnych aktywności edukacyjnych, zarówno ogólnych, jak i zawodowych, realizowanych przez dorosłych po ukończeniu edukacji i szkolenia wstępnego" (Komisja Europejska, s.d.¹). Poprzez wprowadzenie modelu uczenia się międzypokoleniowego, podejście GaGEN otwiera grupy docelowe na inne osoby poza dorosłymi; w tym przypadku do dzieci poniżej 12 roku życia.

¹ <https://education.ec.europa.eu/education-levels/adult-learning>



Zdjęcie 1. Grupa prowadzących szkolenie

Cele

Podręcznik koncentruje się na instrukcjach i wytycznych dotyczących międzypokoleniowego podejścia do edukacji środowiskowej. Składa się z zaprojektowanego międzypokoleniowego programu nauczania oraz struktury interwencji. Celem jest zwiększenie świadomości uczestników na temat wpływu, jaki mogą mieć jako czynniki zmian w zachowaniach i postawach wobec zmian klimatu oraz gospodarki obiegowej o obiegu zamkniętym. Stawką drugorzędną, choć jedną z najważniejszych, jest międzypokoleniowa więź i relacja nawiązana.

Podręcznik został zaprojektowany, aby zapewnić skuteczną realizację gry GaGEN w międzypokoleniowym środowisku edukacyjnym, promując świadomość ekologiczną i zmiany zachowań. Oczekiwane konkretne wyniki to:

- **Zwiększone zaangażowanie międzypokoleniowe:** Ustanawianie wartościowej interakcji między dziećmi (poniżej 12 roku życia) a starszymi, wspierając wzajemne uczenie się, empatię i wspólne wartości poprzez wspólną edukację ekologiczną opartą na grach.
- **Sesje interwencyjne ustrukturyzowane:** Zapewnij jasne i elastyczne ramy sesji dla edukatorów i prowadzących do realizacji programu interwencji, w tym terminy, role, materiały oraz wskazówki dotyczące facylitacji wspierające dynamikę międzypokoleniową.
- **Skuteczne wykorzystanie gry GaGEN:** Zadbaj, aby gra była wykorzystywana jako centralne narzędzie pedagogiczne do stymulowania dyskusji, refleksji i nauki ukierunkowanej na działanie na temat zmian klimatu i gospodarki obiegowej w różnych grupach wiekowych.
- **Zwiększenie wiedzy ekologicznej:** Poprawa świadomości uczestników na temat zasad zmian klimatu, zrównoważonego rozwoju i gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez aktywne, partycypacyjne i włączające do wieku metody edukacyjne.

- **Skalowalność i potencjał replikacji:** Oferujemy replikowalny model, który można dostosować do różnych kontekstów i społeczności w całej Europie, wspierając szersze rozpowszechnianie i długoterminowy wpływ metodologii edukacyjnej GaGEN.

6

Interwencja jest organizowana tak, by gra GaGEN była narzędziem i zasobem edukacyjnym, a nie celem. Pomimo tego metodologicznego wyboru, gra jest dostępna do darmowej rozgrywki, bez uporządkowanego i formalnego podejścia.

Metodologia

Metodologia to udokumentowany i zorganizowany proces, dzięki któremu interesariusze mogą realizować szereg kroków i instrukcji, aby osiągnąć określone cele. Metodologia GaGEN wywodzi się z przedstawionych powyżej ram koncepcyjnych. Szczegółowe wskazania i wytyczne dotyczące wdrażania sesji są zawarte w tej metodologii i powinny być przestrzegane przez facylitatorów w fazie realizacji.

Metodologia GaGEN jest przeznaczona dla wszystkich, którzy pracują nad stworzeniem świata dla wszystkich grup wiekowych poprzez edukację i naukę nieformalną, aby zwiększyć świadomość zmian klimatu za pomocą poważnej gry cyfrowej. Specjaliści pracujący z tą metodologią mogą być przypisani do różnych ról:

- Facylitatorzy
- Edukatorzy dorosłych

Materiały do rozpowszechniania promocji gry

Rozpowszechnianie programu jest punktem wyjścia do uznania jego znaczenia dla społeczności. Rozpowszechnianie może odbywać się na różnych poziomach, jeśli dopiero zaczynasz swoją przygodę z metodologią GaGEN, może być pomocne przekonać najwyższe kierownictwo, prezentując korzyści płynące z nauki w społeczności i międzypokoleniowej współpracy oraz uzyskanie ich zgody i zaangażowania w wdrożenie. Inne poziomy rozpowszechniania obejmują skierowanie do konkretnych grup odbiorców, takich jak interesariusze zainteresowani wynikami programu, w tym szkoły, organizacje społeczne pracujące zarówno z młodymi, jak i starszymi osobami, a także sami użytkownicy bezpośredni.

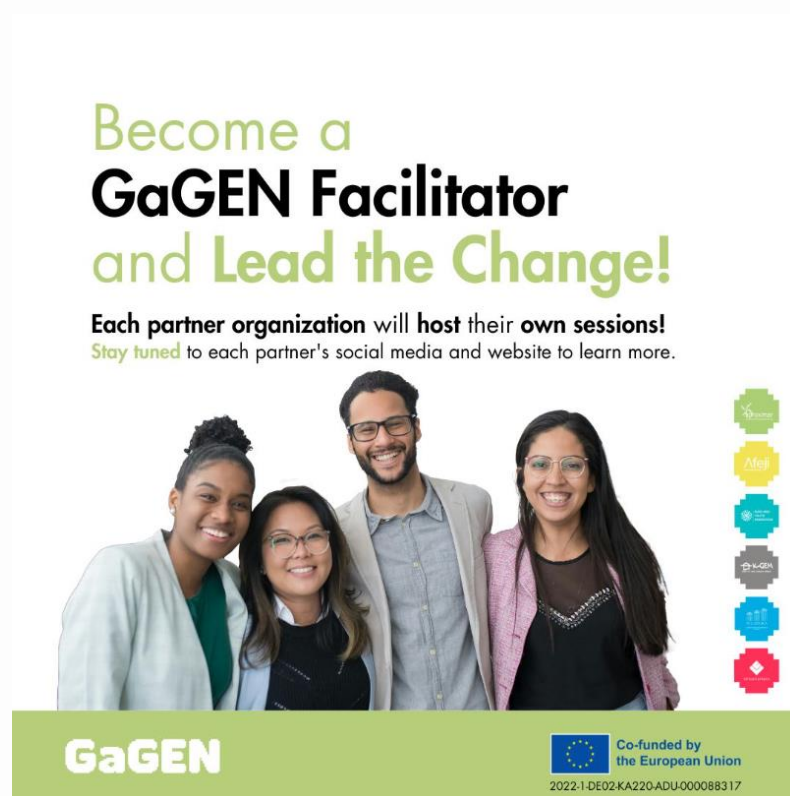
Strategie rozpowszechniania są powszechnym pojęciem (Rocha i in., 2016) i zaczynają się od prostych ulotek po ogłoszenia w mediach społecznościowych (patrz zdjęcie 2). Oto kilka pomysłów, które warto wykorzystać przy **uruchamianiu** programu:

- Organizować i publikować kluczowe informacje na stronie internetowej Inicjatywy. Uwzględnij cele, grupy docelowe, kalendarz i ramy czasowe;
- Używaj i/lub dostosuj szablony GaGEN do lokalnego kontekstu, jasno określając oczekiwania (co dostaną na końcu) oraz zaangażowanie czasowe (na jak długo);
- Udostępnij ponownie posty GaGEN lub, jeśli publikujesz jakikolwiek post w mediach społecznościowych, użyj hashtagów #GaGEN;
- Wysyłaj e-maile bezpośrednio do docelowych grup, które uznasz za stosowne, korzystając z banera e-mailowego.

Dodatkowo, po rozpoczęciu programu, konieczne jest dalsze komunikowanie postępów wdrożenia, zbierania opinii użytkowników, konkretnych osiągnięć lub kamieni milowych do

świętowania. Prowadzący powinni być zaangażowani w te działania, aby zapewnić szerokiej publiczności poznanie programu.

8



Zdjęcie 2. Przykład posta w mediach społecznościowych do rozpowszechniania

Faza rekrutacji

Metodologia GaGEN to aktywny i angażujący program, który mobilizuje facylitatorów, dzieci poniżej 12 roku życia oraz starszych dorosłych. Rekrutacja tych grup docelowych rozpoczyna się od działań informacyjnych już przy rozpoczęciu programu. W przyszłości konieczne jest przyjęcie dopasowanej strategii, aby dotrzeć do każdej konkretnej grupy docelowej.

1. Facylitatorzy

Gra GaGEN uwzględnia model facylitacji, w którym dwóch facylitatorów jest razem podczas realizacji gry. Takimi facylitatorami mogą być edukatorzy dorosłych, profesorowie/nauczyciele, pracownicy społeczności oraz inni profesjonalści zainteresowani promowaniem międzypokoleniowych działań mających na celu podnoszenie świadomości ekologicznej. Zestaw kompetencji cyfrowych na średnim poziomie definiuje profil facylitatorów, aby zapewnić niezbędne wsparcie beneficjentom gry – starszym osobom i dzieciom.

Umiejętności obejmują, ale nie są wyłączne: rozpoznawaniem stereotypów wiekowych między pokoleniami; identyfikowaniem strategii zwalczania stereotypów interpersonalnych; rozpoznawaniem strategii przewycięzania osobistych postaw wiekowych; znajomością ram i koncepcji uczenia się międzypokoleniowego; rozpoznawaniem i stosowaniem koncepcji uczenia się międzypokoleniowego; znajomością metodologii i programu GaGEN².

2. Dzieci poniżej 12 roku życia

Zaangażowanie dzieci poniżej 12. roku życia jest kluczowe dla międzypokoleniowego doświadczenia edukacyjnego GaGEN, ponieważ są one jedną z głównych grup docelowych tej inicjatywy. Działania rekrutacyjne do tej grupy powinny być prowadzone we ścisłej współpracy z lokalnymi szkołami, programami pozalekcyjnymi, centrami edukacyjnymi oraz organizacjami społecznymi pracującymi z dziećmi.

Strategia rekrutacji powinna zapewnić, że uczestniczące dzieci są:

- Zaangażowanie w nieformalne lub formalne środowiska nauki otwarte na naukę pozalekcyjną lub opartą na projektach.
- Wspierani przez opiekunów lub opiekunów, którzy rozumieją i akceptują ich udział w międzypokoleniowych sesjach.
- Dostępny do regularnego uczestnictwa przez cały planowany czas trwania programu interwencyjnego.

Kluczowe jest komunikowanie edukacyjnej wartości aktywności zarówno nauczycielom, jak i rodzicom, podkreślając, jak gra GaGEN rozwija świadomość ekologiczną, krytyczne myślenie, empatię i umiejętności współpracy. Materiały takie jak przyjazne dzieciom ulotki informacyjne lub krótkie prezentacje mogą być wykorzystywane do wprowadzenia tego pojęcia w klasach lub w grupach.

Zajęcia powinny być inkluzywne dla dzieci o różnorodnym pochodzeniu i potrzebach edukacyjnych, promując równy dostęp do doświadczenia edukacyjnego oraz wspierając inkluzję międzypokoleniową jako kluczową wartość metodologii.

3. Osoby starsze

Osoby starsze są kluczowymi uczestnikami podejścia GaGEN, wnosząc do procesu uczenia się doświadczenia życiowe i różnorodne perspektywy. Ich aktywne zaangażowanie wzmacnia więzi międzypokoleniowe i promuje inkluzję społeczną, jednocześnie wzmacniając ich jako uczestników edukacji ekologicznej.

Rekrutacja starszych powinna stawiać na różnorodność i dostępność, docierając do centrów społecznościowych, klubów seniorów, lokalnych rad, programów edukacji dorosłych, sieci wolontariatu oraz inicjatyw międzypokoleniowych, które już istnieją. Partnerstwa z organizacjami działającymi w dziedzinach starzenia się, uczenia się przez całe życie i usług

² Te umiejętności są celem programu szkoleniowego oferowanego w ramach inicjatywy GaGen.

społecznych mogą wspierać zarówno działania informacyjne, jak i budowanie zaufania z tą grupą docelową.

Kluczowe kwestie przy rekrutacji osób starszych to:

- Dbamy o to, by proponowane aktywności były dostępne, przyjemne i prezentowane w sposób dostosowany do grupy wiekowej.
- Komunikowanie korzyści płynących z udziału, takich jak więzi społeczne, poczucie celu oraz możliwość nauki i dzielenia się z młodszymi pokoleniami.
- Dostosowanie się do ewentualnych ograniczeń fizycznych, poznawczych lub technologicznych przy odpowiednim wsparciu ze strony facylitatorów.

Komunikaty rekrutacyjne powinny również podkreślać wartość starszych osób jako posiadaczy wiedzy i aktywnych uczestników działań na rzecz klimatu, jednocześnie będąc wrażliwymi na potencjalne obawy związane z technologią lub nowymi środowiskami edukacyjnymi. Zachęcanie do ducha wzajemnego uczenia się, a nie nauczania jednokierunkowego, jest kluczem do skutecznego zaangażowania.

Realizacja programu

CELE

Celem tej aktywności jest stworzenie momentu/przestrzeni do międzypokoleniowego dzielenia się, w której każdy może się uczyć, uczyć i grać w poważną cyfrową grę.

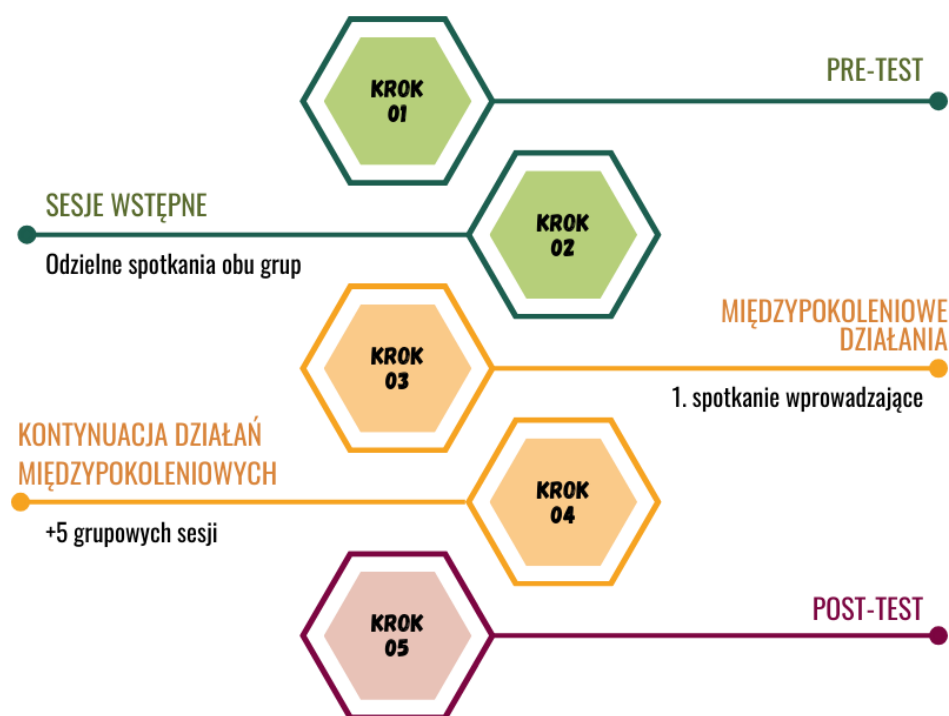
W tym sensie cele konkretne to:

- Zagraj w grę GaGEN;
- Stworzyć okazję dla osób z różnych pokoleń do poznania zmian klimatu;
- Ułatwiać naukę i szacunek między pokoleniami poprzez współpracę;
- Utrwalanie i dzielenie się wiedzą związaną z działaniami na rzecz klimatu z perspektywy osób z różnych pokoleń.

Stworzyć okazję, by ludzie mogli uświadomić sobie, że ludzie różnych pokoleń mają różną wiedzę i mogą razem wywierać większy wpływ.

WYNIKI

Efekt krótkoterminowy: ta aktywność pozwala uczestnikom w różnym wieku poznać działania na rzecz klimatu, zmiany klimatu i gospodarkę o obiegu zamkniętym poprzez poważną grę cyfrową.



Długoterminowe rezultaty: ta aktywność stworzy sytuację z perspektywą, która pozwoli na pozytywne postrzeganie, że wszystkie pokolenia mają wiedzę i mogą się od siebie uczyć, a także zwiększoną empatię i zrozumienie między pokoleniami.

STRUKTURA

Program GaGEN jest organizowany w serii sesji stacjonarnych, realizowanych według uporządkowanego procesu realizacji proponowanych celów.

Proponowana struktura całości:

- Przed testem
- 2 sesje edukacyjne (po jednej dla każdej grupy docelowej osobno)
- 4 sesje międzypokoleniowe
 - 1 godzina na każdą sesję
 - 1 misja na sesję
- Po teście

Cel: Tworzyć grupy międzypokoleniowe, najlepiej jeden na jednego. Każda sesja ma nadrzędny motyw, który grupy będą eksplorować, grając międzypokoleniowo.

Struktura zaprojektowana dla skutecznego wdrożenia jest celowo zaprojektowana w bardziej zdefiniowanym i spójnym formacie. Stosując takie podejście, można zapewnić wiarygodne zbieranie danych ewaluacyjnych oraz realizację celów założeń projektu GaGEN.

Powyższa struktura — obejmująca testy przed- i po-testowe, cztery sesje międzypokoleniowe z konkretnymi misjami — została ustanowiona i przetestowana przez partnerów GaGEN (w roku 2025) i umożliwiła znaczące porównania oraz ocenę w różnych kontekstach.



Ważne jest, aby zauważyć, że gra i metodologia GaGEN zostały opracowane z elastycznością. Prowadzący i wykonawcy działań projektowych są zachęceni do dostosowywania struktury, długości sesji i sposobu realizacji do lokalnych realiów, potrzeb i profili uczestników, zachowując jednocześnie międzypokoleniowe i środowiskowe podejście.



Zdjęcie 3. Wdrożenie programu w Portugalii



Zdjęcie 4. Realizacja programu we Francji

	1. studium przypadku Polska - PCG
Wprowadzenie	<p>Zakres tematyczny studium przypadku</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Interakcje między uczestnikami ✓ Relacja rozwijająca się w trakcie pilotażowego odcinka
Opis sprawy / Kontekst	<p>Sesje odbywały się w centrum społeczności w Warszawie. Babcia, emerytowana nauczycielka, miała ograniczone doświadczenie z narzędziami cyfrowymi, ale silne zainteresowanie przyrodą i ogrodnictwem. Jej wnuczka była uczennicą szkoły podstawowej, która lubiła gry wideo i interesowała się kwestiami środowiskowymi, posiadała pewną podstawową wiedzę.</p> <p>Początkowo starszy uczestnik był ostrożny w korzystaniu z technologii, podczas gdy dziecko odgrywało aktywną, wspierającą rolę. Z czasem rozwinęli wzajemne zaufanie i radość ze współpracy. Babcia zaczęła wykazywać więcej inicjatywy, podczas gdy dziewczynka była dumna z rosnących umiejętności babci. Stopniowo wypracowali rytm — omawiali misje w grze, głośno czytali wyzwania środowiskowe i wspólnie decydowali, które trwałe działania podjąć. Scenariusz gry, w który grali, koncentrował się na oszczędzaniu wody i redukcji odpadów.</p> <p>Przez cały mecz obaj zawodnicy dzielili się swoimi perspektywami. Babcia opowiadała historie o tym, jak w młodości używano wody rzadziej, podczas gdy dziewczynka rozmyślała o tym, jak jej szkoła promuje recykling. Te wymiany stworzyły wartościowe chwile edukacyjne dla obu stron.</p> <p>Interakcja była ciepła i naturalna, naznaczona śmiechem, ciekawością i poczuciem odkrywania. Prowadzący zauważył, jak medium cyfrowe zachęca do dialogu, a przepaść pokoleniowa znika, gdy współpracowali przy rozwiązywaniu misji wirtualnych.</p>
Doświadczenia uczestników	<ul style="list-style-type: none"> • Babcia: "Byłam zaskoczona, ile mogę się nauczyć od mojej wnuczki. Gra uświadomiła mi, jak bardzo proste czynności, jak recykling, naprawdę mają znaczenie." • Wnuczka: "Było fajnie! Lubiłam tłumaczyć babci rzeczy o komputerze i słuchać jej opowieści o tym, jak ludzie żyli, gdy była mała."
Obserwacje od facylitatorów / edukatorów	<p>Prowadzący zauważył, że para szybko nawiązała pozytywną dynamikę. Dziecko pełniło rolę przewodniczą w obsłudze urządzenia, podczas gdy babcia wносиła doświadczenia życiowe i refleksje. Ich współpraca pogłębiała się w miarę postępów w grze. Prowadzący zauważył wzajemny szacunek i rosnący entuzjazm.</p> <p>Jednym z kluczowych sukcesów było to, jak gra wspierała naturalną rozmowę o zrównoważonym rozwoju. Wyzwania cyfrowe zachęcały obu graczy do dzielenia się prawdziwymi przykładami oszczędzania</p>

	<p>zasobów. Główna trudność pojawiła się na początku, gdy starszy uczestnik nie był pewien nawigacji na ekranie dotykowym, ale łatwo ją pokonał dzięki pomocy dziecka.</p> <p>Ogólnie rzecz biorąc, para pokazała, jak gra GaGEN może skutecznie zniwelować różnice technologiczne i pokoleniowe, promując jednocześnie edukację ekologiczną.</p>
Wnioski / Kluczowe wnioski	<ul style="list-style-type: none">• Międzypokoleniowa zabawa promuje empatię i wspólne uczenie się.• Proste, prowadzone narzędzia cyfrowe mogą wzmocnić osoby starsze.• Facylitatorzy powinni dawać czas na początkową adaptację do technologii.• Opowiadanie historii i doświadczenia z życia codziennego pogłębiają zrozumienie środowiska.



Zdjęcie 5. Realizacja programu w Polsce

	<h2 style="text-align: center;">2. studium przypadku Polska - PCG</h2>
<p>Wprowadzenie</p>	<p>Zakres tematyczny studium przypadku.</p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Działalność międzypokoleniowa w ogóle</i> • <i>Interakcje między uczestnikami</i> • <i>Relacja rozwijająca się w trakcie pilotażowego odcinka</i> • <i>Rekrutacja uczestników</i> • <i>Sesje edukacyjne z oddzielnymi grupami</i> • <i>Facilitatorzy prespective</i>
<p>Opis sprawy / Kontekst</p>	<p><i>Pilotaż był prowadzony w bibliotece, w której pracuje prowadzący. Dziadek, emerytowany inżynier, był ciekawy nowych technologii, ale miał ograniczone doświadczenie w grach. Chłopak, zapalony gracz, zgłosił się na ochotnika do gry po zobaczeniu plakatu o sesjach GaGEN.</i></p> <p><i>Na początku obaj wydawali się nieco powściągliwi. Prowadzący zachęcał ich do pracy jako "zespół badaczy środowiskowych". Wybrana misja gry koncentrowała się na efektywności energetycznej w codziennym życiu, ograniczaniu zużycia energii elektrycznej oraz promowaniu odnawialnych źródeł.</i></p> <p><i>Podczas rozgrywki chłopiec naturalnie przejmował rolę nawigatora, obsługującego interakcje cyfrowe, podczas gdy dziadek prowadził przemyślaną analizę scenariuszy, często łącząc je z rzeczywistymi problemami energetycznymi. Na przykład wyjaśnił, jak starsze systemy grzewcze marnują energię i podzielił się spostrzeżeniami ze swojej wcześniejszej pracy inżynierskiej.</i></p> <p><i>W miarę trwania sesji para zaczęła dyskutować o tym, jak ich budynek może oszczędzać energię, na przykład wymieniając żarówki na diody LED lub poprawiając izolację. To praktyczne zastosowanie sprawiło, że proces nauki stał się znaczący i wzmacniający. Interakcja ta przekształciła się z ostrożnej współpracy w entuzjastyczne partnerstwo.</i></p> <p><i>To miejsce sprzyjało nieformalnej rozmowie i humorowi, pomagając obu uczestnikom przełamać stereotypy związane z wiekiem i odkryć wzajemny szacunek.</i></p>
<p>Doświadczenia uczestników</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Dziadek: "To było inspirujące zobaczyć, jak szybko chłopiec zrozumiał logikę gry. Zrozumiałem, że młodzi ludzie mogą nas nauczyć tyle, ile my ich nauczymy."</i> • <i>Chłopiec: "Lubiłem słuchać historii o tym, jak działała energia wcześniej. Nie pomyślałam, jak wiele się zmieniło."</i> • <i>Dziadek: "Gra skłoniła mnie do myślenia o tym, co jeszcze mogę zrobić, by chronić planetę."</i>
<p>Obserwacje od facylitatorów / edukatorów</p>	<p>Prowadzący zaobserwował stałą poprawę współpracy, zwłaszcza podczas późniejszych sesji. Początkowo starszy uczestnik wahał się przed używaniem narzędzi cyfrowych, ale cierpliwość i entuzjazm</p>

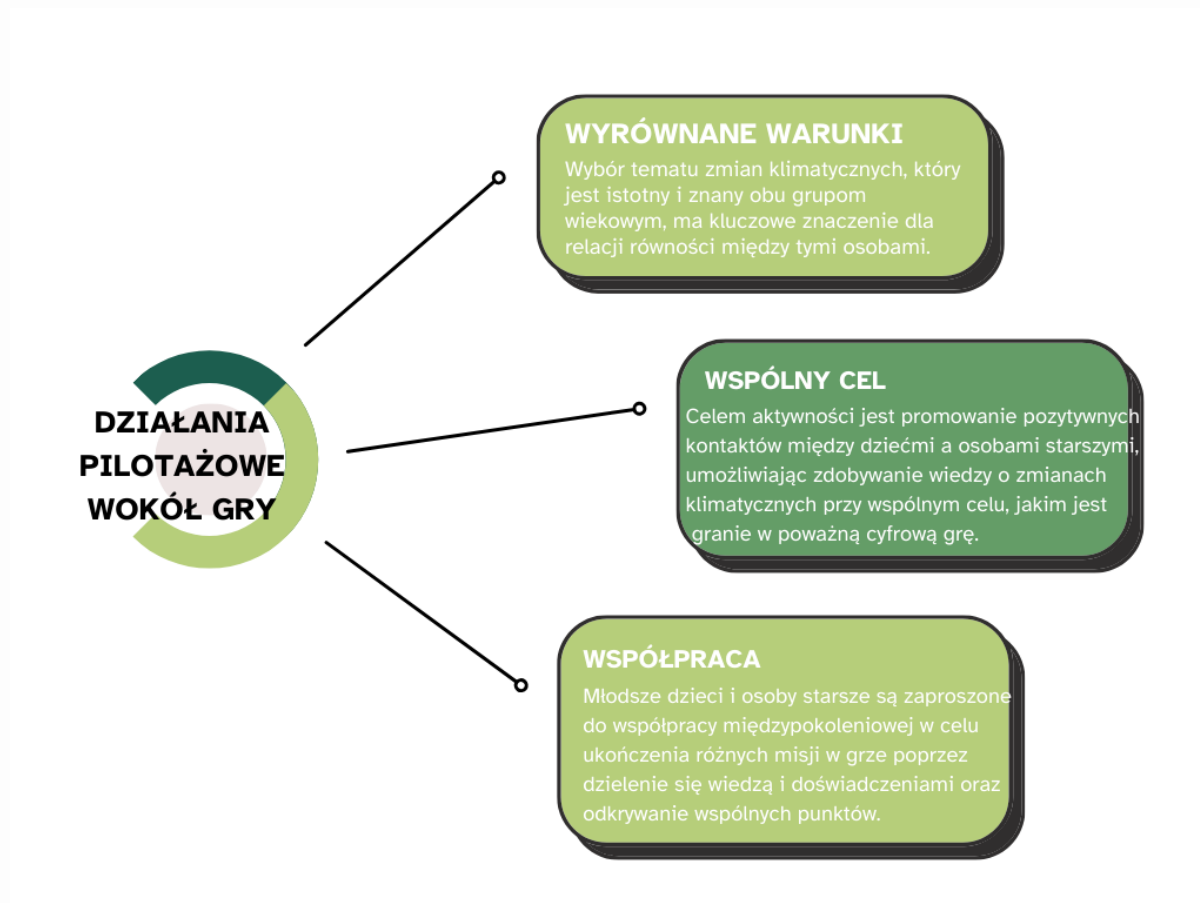
	<p>chłopca go zachęcały. Obaj uczestnicy prowadzili rozmowy o rozwiązywaniu problemów i wyrażali dumę z wykonania każdej misji. Gra pobudziła dialog międzypokoleniowy na temat zrównoważonego rozwoju i technologii. Prowadzący podkreślił wartość łączenia uczestników z uzupełniającymi się mocnymi stronami — wiedzą techniczną z jednej strony i biegłością cyfrową z drugiej. Głównym wyzwaniem było utrzymanie równego udziału, ponieważ młodszy gracz dominował w interakcji. Jednak delikatne wskazówki prowadzącego pomogły zrównoważyć ich wkład.</p>
<p>Wnioski / Kluczowe wnioski</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Dopasowywanie uczestników o różnych mocnych stronach zwiększa współpracę. • Zachęcanie do dialogu zapobiega dominacji jednego partnera. • Tematy środowiskowe zyskują głębię dzięki przykładom z życia codziennego. • GaGEN wspiera zarówno inkluzję cyfrową, jak i edukację klimatyczną.



Zdjęcie 6. Realizacja programu w Polsce

ZASADY MIĘDZYPOKOLENIOWE

Ramy programu opierają się na teoriach uczenia się międzypokoleniowego, które sugerują, że przy planowaniu programu międzypokoleniowego należy uwzględnić pewne warunki, aby zapewnić jego skuteczność (WHO, 2021):



STRUKTURA SESJI

Poniższa sekcja przedstawia strukturę, cele i treść przygotowawczych sesji edukacyjnych prowadzonych oddzielnie dla młodszych i starszych uczestników przed rozpoczęciem działań międzypokoleniowych. Sesje te miały na celu obalenie stereotypów, wprowadzenie gry GaGEN oraz położenie fundamentów pod pozytywną, znaczącą interakcję międzypokoleniową.

A) Sesje edukacyjne dla młodszych uczestników

Cele	Czas trwania sesji	Metody pedagogiczne
<ul style="list-style-type: none"> Poznanie grupy Stworzenie przestrzeni, by zaangażowani mogli czuć się ze sobą swobodnie Wprowadzenie gry i tworzenie profili Przełamywanie stereotypów 	45 minut do 1 godziny	Aktywność

Godzina	Działania	Zasoby i materiały
10 min.	Prezentacja gry	PC, gra GaGEN
15 min.	Pre-test	PC, gra GaGEN
10 min.	Aktywność: Zgadywanie wieku na podstawie stereotypowego opisu Celem jest zapoznanie uczestników z informacjami przeciwstereotypowymi. Przeczytaj lub pokaż krótki opis danej osoby (nie wspominaj o wieku) i uwzględnij kilka stereotypów. Zapytaj uczestnika o wiek i płeć bohatera i sprawdź, czy stereotypy kierują jego odpowiedziami.	PPT z opisami
5-10 minut.	Dyskusja grupowa na temat przykładów osób starszych w sposób kontrstereotypowy. Przełamywanie stereotypów.	
5 min.	Krótkie przedstawienie planu programu GaGEN.	

B) Sesje edukacyjne dla starszych uczestników

Cele	Czas trwania sesji	Metody pedagogiczne
<ul style="list-style-type: none"> Poznanie grupy Stworzenie przestrzeń, by zaangażowani mogli czuć się ze sobą swobodnie Wprowadzenie gry i tworzenie profili Przełamywanie stereotypów 	45 minut do 1 godziny	Aktywność
Godzina	Działania	Zasoby i materiały
10 min.	Prezentacja gry	PC, gra GaGEN
15 min.	Pre-test	PC, gra GaGEN
10 min.	Aktywność: Zgadywanie wieku na podstawie stereotypowego opisu Celem jest zapoznanie uczestników z informacjami przeciwstereotypowymi. Przeczytaj lub pokaż krótki opis danej osoby (nie wspominaj o wieku) i uwzględnij kilka stereotypów. Zapytaj uczestnika o wiek i płeć bohatera i sprawdź, czy stereotypy kierują jego odpowiedziami.	PPT z opisami
5-10 minut.	Dyskusja grupowa na temat przykładów kontrstereotypowych młodych osób. Przełamywanie stereotypów.	
5 min.	Krótkie przedstawienie planu programu GaGEN.	

	<h2>1. studium przypadku Francji - AFEJI</h2>
Wprowadzenie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Działalność międzypokoleniowa w ogóle</i> ✓ <i>Interakcje między uczestnikami</i> ✓ <i>Perspektywa facylitatora</i>
Opis przypadku / Kontekst	<p><i>Pierwsza sesja pilotażowa gry Gagen odbyła się w rezydencji usługowej dla osób starszych w północnej Francji. Aktywność była koordynowana przez profesjonalnego facylitatora, który współpracował z lokalnym CCAS (Centrum Społeczności Działań Społecznych), tworząc międzypokoleniową grupę składającą się z 18 seniorów i 6 dzieci poniżej 12 roku życia.</i></p> <p><i>W ramach przygotowań facylitator zorganizował wstępne spotkanie z osobami starszymi, aby przedstawić projekt i omówić ich obawy dotyczące korzystania z narzędzi cyfrowych. Wielu uczestników wyraziło silne obawy dotyczące technologicznego aspektu gry, ponieważ mieli niewielkie lub żadne doświadczenie z komputerami. Niektórzy nawet wcześniej szukali pomocy u swoich rodzin i drukowali podstawowe przewodniki wyjaśniające, jak używać myszy lub klawiatury. Pomimo tych obaw nie podtrzymali zaangażowania, motywowani możliwością dzielenia się doświadczeniem z lokalnymi dziećmi.</i></p> <p><i>Prowadzący przeprowadził także sesję wprowadzającą dzieci z CCAS, aby wzbudzić ciekawość i zaangażowanie przed głównym wydarzeniem.</i></p> <p><i>Podczas sesji gry uczestnicy zostali powitani razem i otrzymali krótką demonstrację. Następnie podzielono je na dwie części:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • <i>Pokój komputerowy, w którym z grą zainstalowano pięć laptopów, a pary starszych dorosłych i dzieci grały obok siebie, wspierane przez dwóch prowadzących.</i> • <i>Sala projekcyjna, w której uczestnicy mniej pewni obsługi komputerów wspólnie uczestniczyli w dyskusjach i podejmowaniu decyzji, podczas gdy prowadzący nawigował grę na dużym ekranie.</i> <p><i>Na początku dzieci naturalnie przejmowały kontrolę nad myszką i cyfrową nawigacją ze względu na swoją znajomość technologii, podczas gdy starsi dorośli obserwowali bardziej biernie. Jednak po delikatnych przypomnieniach ze strony facylitatorów, by zapewnić zrównoważoną współpracę, pary dostosowały się. Dzieci zaczęły bardziej aktywnie tłumaczyć, prowadzić i angażować starszych partnerów. Ta dynamika</i></p>

	<i>sprzyjała prawdziwemu duchowi współpracy, wzajemnemu uczeniu się i empatii.</i>
Doświadczenia uczestników	<i>Starsza osoba: "Byłam zdenerwowana korzystaniem z komputera, ale dzieci były bardzo cierpliwe i życzliwe." Dziecko: "Na początku chciałam robić wszystko sama, ale potem okazało się, że fajnie było pomagać B, mojej koleżance z drużyny (naprawdę się męczyła, ale jest okej!)"</i>
Obserwacje od facylitatorów / edukatorów	<i>Prowadzący zauważył początkową różnicę w zaufaniu między pokoleniami, gdzie dzieci wykazywały łatwość w obsłudze technologii, a starsi wykazywali wahanie. Dzięki uporządkowanemu wsparciu i jasnym wskazówkom obie grupy stopniowo wypracowały rytm współpracy. Naturalny entuzjazm dzieci przekształcił się w aktywny mentoring, podczas gdy starsi dorośli przyczyniali się poprzez dyskusje, rozumowanie i podejmowanie decyzji. Zaangażowanie emocjonalne było szczególnie silne: często pojawiał się śmiech i wzajemne wsparcie, a obie grupy wyrażały dumę ze wspólnych osiągnięć. Starsze osoby wykazały widoczny postęp w pewności siebie podczas korzystania z komputera, a dzieci zyskały cierpliwość i świadomość różnic międzypokoleniowych. Największym sukcesem było przekształcenie początkowego niepokoju w radość i ciekawość. Głównym wyzwaniem pozostała ograniczona cyfrowa znajomość starszych osób, wymagająca dodatkowego wsparcia i czasu na wyjaśnienia.</i>
Wnioski / Kluczowe wnioski	<ul style="list-style-type: none"> <i>Motywacja międzypokoleniowa była silnym motorem uczestnictwa, pokonując cyfrowy lęk.</i> <i>Zrównoważona facylitacja jest niezbędna, aby oba pokolenia mogły wносить równy wkład.</i> <i>Organizowanie sesji przygotowawczych pomagało budować pewność siebie wśród osób starszych.</i> <i>Przyszłe działania mogłyby zawierać jeszcze więcej "cyfrowych rozgrzewek" krok po kroku przed sesjami, aby zmniejszyć zróżnicowanie techniczne.</i>

Podsumowanie studium przypadku:

W rezydencji na północy Francji facylitator uruchomił pierwszy pilotaż gry Gagen. Osiemnaście starszych mieszkańców, większość z ograniczonym doświadczeniem komputerowym, zostało zaproszonych do udziału wraz z sześciorgiem dzieci z lokalnego

centrum społeczności społecznej. Pomimo entuzjazmu do poznania dzieci, wielu starszych ludzi czuło się onieśmiałych samą myślą o korzystaniu z komputerów.

Przed sesją prowadzący zorganizował krótkie spotkanie przygotowawcze, aby wyjaśnić projekt i umożliwić mieszkańcom wyrażenie swoich obaw. Niektórzy uczestnicy nawet drukowali poradniki "jak korzystać z komputera" i szukali pomocy u członków rodziny.

W dniu rozpoczęcia grania pierwsze momenty ujawniły wyraźną nierównowagę: dzieci instynktownie przejmowały kontrolę nad myszką i nawigacją, podczas gdy starsi dorośli obserwowali to z uwagą. Facylitator szybko interweniował, delikatnie przypominając parom o dzieleniu się zadaniami, zachęcając starszych do samodzielnego korzystania z myszki. Stopniowo atmosfera się zmieniała, a śmiech, współpraca i wspólna ciekawość zastąpiły początkowe obawy. Pod koniec sesji obie grupy były zaangażowane i dumne z tego, co razem osiągnęły.

Ten przypadek podkreśla podwójne wyzwanie uczenia się:

- Cyfrowy lęk i wzmocnienie wśród osób starszych
- Ułatwianie zrównoważonej współpracy międzypokoleniowej

Prowadzący musiał poruszać się między zapewnianiem i zapewnieniem równości w udziale. Punkt zwrotny nastąpił, gdy wytyczne zostały zmienione z "pomagania starszym dorosłym" na "wspólne granie jako zespół".



Zdjęcie 7. Realizacja programu we Francji

Ćwiczenie refleksyjne (*Pomagające facylitatorom analizować, jak zarządzać cyfrowymi lub pewnymi siebie lukami w działaniach międzypokoleniowych.*)

- Jakie emocje twoim zdaniem odczuwali starsi dorośli przed i w trakcie sesji? Jak mogłabyś uznać i potwierdzić te emocje jako facylitator?
- Jakie techniki ułatwiające mogą zapobiec dominacji jednej grupy (np. dzieci) w interakcji?
- Jak projekt przestrzeni fizycznej i społecznej (pomieszczenia, role, czas) może wspierać inkluzję i budowanie pewności siebie?
- Wyobraź sobie, że przygotowujesz tę samą sesję: jaką aktywność przedaktywną stworzyłbyś, aby zapoznać starszych dorosłych z technologią, jednocześnie utrzymując motywację?

C) Sesje międzypokoleniowe

24

Struktura sesji

DZIAŁANIA ROZPOCZYNAJĄCE:
PREZENTACJA TEMATU

GRANIE W GRĘ

AKTYWNOŚCI KOŃCZĄCE SESJĘ

GODZINA	1. Aktywność	2. Aktywność	3. Aktywność	4. Aktywność
10 min.	<ul style="list-style-type: none"> Wprowadzenie Poznajcie się nawzajem 	Aktywność otwierająca: Wybierz temat z banku aktywności	Aktywność otwierająca: Wybierz temat z banku aktywności	Aktywność otwierająca: Wybierz temat z banku aktywności
30 min.	<ul style="list-style-type: none"> Tworzenie postaci uczestników w grze Rozgrywka 	Rozgrywka	Rozgrywka	Rozgrywka
5 min.	Aktywności kończąca: Wybierz z banku aktywności	Aktywności kończąca: Wybierz z banku aktywności	Aktywności kończąca: Wybierz z banku aktywności	Aktywności kończąca: <ul style="list-style-type: none"> Post test Banie satysfakcji

	<h2 style="text-align: center;">Studium przypadku Portugalia - Aproximar</h2>
Wprowadzenie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Działalność międzypokoleniowa w szerszym ujęciu</i> ✓ <i>Interakcje między uczestnikami</i>
Opis sprawy / Kontekst	<p><i>To studium przypadku przedstawia portugalskie doświadczenia pilotażowe międzypokoleniowej gry GaGEN w Centro Paroquial de São Brás.</i></p> <p><i>Pilotaż odbył się w Amadorze w Portugalii, w Centro Paroquial de São Brás. Aktywność obejmowała dwie grupy: około 17 dzieci i 13 osób starszych. Głównym celem sesji było zgłębianie tematów środowiskowych poprzez zabawne i zespołowe misje z wykorzystaniem cyfrowej gry GaGEN.</i></p> <p><i>Uczestnicy zostali zrekrutowani z dwóch istniejących grup w centrum: dzieci uczestniczących w letnich zajęciach oraz starszych z centrum dziennego. Te grupy zazwyczaj działają oddzielnie i rzadko ze sobą współistnieją, ponieważ mają nawet osobne budynki.</i></p> <p><i>Przed sesjami międzypokoleniowymi każda grupa uczestniczyła w jednej sesji edukacyjnej, aby obalić potencjalne stereotypy i zapoznać się z celem działań. Następnie zorganizowano cztery sesje międzypokoleniowe, podczas których uczestnicy wspólnie grali w grę, omawiali wyzwania środowiskowe i prowadzili dyskusje prowadzone przez facylitatorów. Prowadzący obserwowali ewoluujące relacje, rozwój wzajemnego wsparcia oraz naturalną wymianę wiedzy między pokoleniami.</i></p> <p><i>Sesje miały na celu promowanie pracy zespołowej i dialogu między pokoleniami. Początkowo dzieci wykazywały ogromny entuzjazm do gry, podczas gdy starsze osoby były bardziej zmotywowane możliwością interakcji z młodszymi uczestnikami. W miarę postępu sesji między obiema grupami pojawiły się widoczne więzi, naznaczone rosnącą pewnością siebie, uczuciem i ciekawością.</i></p> <p><i>Jednym z pamiętnych przykładów było wprowadzenie do pierwszej międzypokoleniowej aktywności, gdy zapytano uczestników, kto kiedykolwiek sadził drzewo. Starszy mężczyzna zgłosił się na ochotnika, by szczegółowo wyjaśnić proces, dzieląc się swoim doświadczeniem i praktyczną wiedzą z dziećmi. Podobnie podczas gry dzieci często pomagały starszym osobom poruszać się po komputerze – kładąc dłonie na ich, pokazując, jak poruszać myszką – lub czytały instrukcje na głos, podczas gdy starsi wspierali dzieci, tłumacząc nieznanne przedmioty.</i></p> <p><i>Te interakcje ujawniły prawdziwą istotę nauki międzypokoleniowej: wspólny cel, współpracę i wymianę wiedzy, gdzie oba pokolenia stawały się nauczycielami i uczącymi się.</i></p>
Doświadczenia uczestników	<p>Sesje międzypokoleniowe wywołały pozytywne reakcje zarówno u dzieci, jak i starszych dorosłych, którzy często podkreślali radość ze</p>

	<p>współpracy, uczenia się od siebie nawzajem oraz możliwości wspólnego spędzania czasu.</p> <p><i>Dzieci opisywały to doświadczenie jako zabawne i inne niż ich zwykłe zajęcia. Wielu podkreślało, jak bardzo lubią grać z starszymi uczestnikami, jak pomagają im poruszać się w grze i jak uczą się nowych rzeczy. Starsze osoby zgłaszały, że przebywanie z dziećmi było najbardziej satysfakcjonującą częścią pilotażu. Chociaż niektórzy początkowo czuli się onieśmieleni komponentem cyfrowym, wsparcie i zachęta ze strony młodszych uczestników pomogły im zyskać pewność siebie i poczuć się bardziej zaangażowanymi.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Dziecko: "Lubiłem grać, bo była inna i nie byliśmy jedynymi, którzy grali." • Dziecko: "Nie wiedziałem, że moja babcia jest taka bystra." • Starsza osoba: "To było cudowne. Uważam, że tego typu inicjatywy powinny trwać dalej i powinniśmy mieć więcej okazji do prowadzenia tego typu działań." <p><i>Te refleksje pokazują, jak pilot sprzyjał znaczącej wymianie międzypokoleniowej, wzmacniał relacje i zachęcał do wzajemnej nauki znacznie wykraczającej poza samą rozgrywkę.</i></p>
<p>Obserwacje od facylitatorów / edukatorów</p>	<p><i>Podczas czterech sesji międzypokoleniowych prowadzący obserwowali postęp w zakresie współpracy, pewności siebie i wzajemnego komfortu wśród uczestników. Na początku dzieci wyraźnie nie mogły się doczekać, podczas gdy starsi dorośli wykazywali pewne wahanie wobec komponentu cyfrowego. Jednak po połączeniu oba pokolenia szybko wykształciły naturalny rytm współpracy. Dzieci często wspierały starsze osoby, prowadząc ich ręce po myszy, czytając na głos instrukcje lub tłumacząc kroki w grze. W zamian starsi dorośli dzielili się praktyczną wiedzą, opowieściami i kontekstowymi wyjaśnieniami — szczególnie gdy tematy środowiskowe były powiązane z ich żywymi doświadczeniami.</i></p> <p><i>Prowadzący zauważyli, że uczestnicy prowadzili spontaniczne rozmowy i wykazywali rosnące zainteresowanie perspektywami innych. Interakcja stawała się coraz bardziej płynna z każdą sesją, pokazując autentyczne zaangażowanie międzypokoleniowe.</i></p> <p><i>Kluczowym sukcesem była organiczna wymiana wiedzy — każdy uczestnik stał się zarówno uczniem, jak i nauczycielem. Wyzwania obejmowały chwile frustracji mechaniką gry lub trudności z czytaniem, ale zawsze były one pokonywane dzięki wsparciu rówieśnikom. Ogólnie rzecz biorąc, prowadzący zaobserwowali wzrost świadomości na temat problemów środowiskowych, wzmocnienie międzypokoleniowego zrozumienia oraz pozytywne, inkluzywne środowisko nauki.</i></p>
<p>Wnioski / Kluczowe wnioski</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Pilotaż wykazał, że działania międzypokoleniowe rozwijają się, gdy uczestnicy dzielą wspólny cel i gdy środowisko sprzyja współpracy. Jedną z kluczowych lekcji było to, że znacząca interakcja pojawia się naturalnie, gdy zadania wymagają pracy zespołowej: dzieci wspierały starszych w poruszaniu się po cyfrowych elementach,</i>

podczas gdy starsi wzbogacali doświadczenie o praktyczną wiedzę i historie życiowe. Ta wzajemna wymiana wzmocniła pewność siebie i więź między pokoleniami.

- W przyszłych implementacjach poprawa przejrzystości i użyteczności niektórych elementów gry — takich jak widoczność przedmiotów czy nawigacja — może pomóc zmniejszyć frustrację i utrzymać uczestników bardziej skupionymi na współpracy. Mimo to wciąż uważamy, że gra jest narzędziem, a nie celem samym w sobie, i że przyszłe interwencje powinny ją tak postrzegać. To cenne i angażujące narzędzie, które facylitatorzy mogą wykorzystać do tworzenia międzypokoleniowych działań dotyczących problemów środowiskowych.*
- Dla prowadzących przygotowanie każdej grupy indywidualnie przed sesjami międzypokoleniowymi okazało się kluczowe dla stworzenia komfortowego i pełnego szacunku środowiska. Prowadzący powinni pozostać uważni na indywidualne potrzeby, zachęcać do zrównoważonego udziału i dawać czas na nieformalną interakcję, ponieważ takie momenty często generują najbardziej znaczące wymiany międzypokoleniowe.*



Zdjęcie 8. Wdrożenie programu w Portugalii

Zalecenia

REKOMENDACJE/WSKAZÓWKI	
Ułatwiał z elastycznością i empatią	Zwracaj uwagę na różnorodne umiejętności, biegłość i style uczenia się zarówno dzieci, jak i starszych dorosłych. Wspieraj uczestników cierpliwie, oferując pomoc w razie potrzeby oraz dostosowując tempo lub format aktywności, aby każdy czuł się włączony i komfortowo.
Promuj równy udział	Zachęcaj do indywidualnych interakcji i upewnij się, że każdy uczestnik ma wystarczająco dużo czasu na wypowiedzi, zabawę i wniesienie wkładu. Uważaj, by nie pozwolić jednej osobie zdominować rozmowy.
Używaj jasnych i prostych instrukcji	Używaj języka łatwego do zrozumienia dla dzieci i inkluzywnego dla osób starszych. Sprawdź zrozumienie przed każdą misją.
Zachęcaj do refleksji i dzielenia się	Wykorzystaj wbudowaną aktywność zamykającą na końcu każdej sesji, aby pomóc uczestnikom wyrazić to, co odkryli, co im się podobało lub co zaskoczyło podczas gry. Zachęcaj do krótkiego dzielenia się między parami międzypokoleniowymi lub w obrębie grupy, aby wzmocnić więzi i podkreślić kluczowe przesłania środowiskowe w naturalny i angażujący sposób.
Przygotuj się na problemy techniczne	Przetestowaj grę cyfrową na dostępnych urządzeniach z wyprzedzeniem. Upewnij się, że urządzenia są naładowane, a dostęp do internetu (jeśli jest potrzebny) jest stabilny. Miej plan awaryjny (np. rzuty ekranu lub materiały drukowane) na wypadek awarii technicznej.



Zdjęcie 9. Uczestnicy gry

	<h2 style="text-align: center;">2. studium przypadku we Francji - AFEJI</h2>
Wprowadzenie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Interakcje między uczestnikami</i> ✓ <i>Relacja rozwijająca się w trakcie pilotażowego odcinka</i> ✓ <i>Perspektywa facylitatora</i>
Opis sprawy / Kontekst	<p><i>Drugi pilotaż we Francji odbył się w Dunkierce, w placówce pracującej z młodzieżą doświadczającą braku zaangażowania w szkołę. Profesjonalny punkt kontaktowy w tej strukturze wcześniej ukończył szkolenie dla facylitatorów i koordynował sesję lokalnie.</i></p> <p><i>Aby stworzyć autentyczne doświadczenie międzypokoleniowe, młodzi uczestnicy byli zachęceni do zapraszania członków rodziny lub starszych krewnych, a organizacja zapraszała także pracowników zbliżających się do wieku emerytalnego. W sumie w pilotażu wzięło udział 4 młodych uczestników i 10 starszych osób.</i></p> <p><i>Prowadzący wprowadził sesję, wyjaśniając cel projektu Gagen. Następnie tworzone pary (lub małe trio) i prowadzone je przez podstawy rozgrywki. Aby zwiększyć zaangażowanie, prowadzący zaproponowali przyjacielską rywalizację: para zdobywająca najwięcej gwiazdek na koniec sesji otrzymywała małą symboliczną nagrodę. To proste wzmocnienie natychmiast wzmocniło energię i współpracę grupy. Oba pokolenia stały się bardziej skupione i interaktywne.</i></p> <p><i>Przez około dwie godziny uczestnicy eksplorowali grę. Śmiech i drobne rywalizacje ożywiały salę, tworząc atmosferę wspólnej radości i ciekawości. Dwóch facylitatorów krążyło, aby zapewnić wsparcie i zapewnić zrównoważoną współpracę.</i></p> <p><i>Sesja zakończyła się zbiorowym podsumowaniem, podczas którego uczestnicy zastanawiali się nad tym, czego nauczyli się o zmianach klimatu i jak współpraca międzypokoleniowa pomogła im osiągnąć sukces w grze.</i></p>
Doświadczenia uczestników	<p><i>Starsza osoba: "Jestem pod wrażeniem, jak szybko dzieci radzą sobie z komputerem, a ogólnie zabawa była świetna dla nas jako zespół"</i></p> <p><i>Dziecko: "Podobało mi się, że byliśmy we dwoje, bo niektóre pytania w quizie były naprawdę trudne!"</i></p>
Obserwacje od facylitatorów / edukatorów	<p><i>Przyjazna rywalizacja okazała się silnym motywatorem. Zachęcała do pracy zespołowej, komunikacji i wzajemnego uczenia się. Uczestnicy wykazywali silne zaangażowanie, często świętując drobne sukcesy. Mieszanka międzypokoleniowa stworzyła możliwości dzielenia się wiedzą i humorem, przy czym młodzi uczestnicy wspierali starszych w</i></p>

	<p><i>nawigacji, podczas gdy starsi dorośli więcej wnosili wkład w tematy środowiskowe.</i></p> <p><i>Facylitatorzy zauważyli, że struktura gry sprzyjała naturalnej współpracy: młodzi uczestnicy pełnili rolę "technicznej", podczas gdy starsi dzielili się bardziej wiedzą teoretyczną. Atmosfera przez cały czas panowała pozytywnie po obu stronach.</i></p>
<p>Wnioski / Kluczowe wnioski</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Lekka konkurencja może skutecznie wzmacniać współpracę i motywację międzypokoleniową.</i> • <i>Rola facylitatora była kluczowa w równoważeniu zabawy z nauką.</i>

Podsumowanie studium przypadku:

W Dunkierce organizacja społeczna pracująca z młodzieżą zagrożoną wycofaniem się ze szkoły zrealizowała drugi pilotaż gry Gagen.

Wzięło w nim udział czterech młodych uczestników i dziesięciu starszych osób, w tym emerytowani pracownicy i krewni. Prowadzący wprowadził tę aktywność i zaproponował lekki konkurs: para z największą liczbą gwiazdek zdobyłaby małą symboliczną nagrodę.

Ten drobny szczegół zmienił dynamikę. Grupy natychmiast ożywiły się, a w sali rozległy się śmiechy, dyskusje o strategii i wzajemne zachęty. Młodzi gracze prowadzili swoich starszych partnerów przez mechanikę gry, podczas gdy starsi dorośli wnosili refleksję i doświadczenia życiowe podczas napotykania wyzwań środowiskowych w fabule.

Pod koniec sesji można było dostrzec prawdziwą międzypokoleniową współpracę: "wyścig" o gwiazdki stworzył więź, a nie rywalizację. Nagrodą była ostatecznie pudełko z cukierkami, które dzielono między wszystkich uczestników.

Ćwiczenie refleksyjne:

- Jak facylitatorzy mogą zapewnić, że rywalizacja pozostanie pozytywna i inkluzywna dla wszystkich temp nauki?
- Jakiego rodzaju nagród lub systemów uznania najlepiej wspierają osiągnięcia zbiorowe, a nie indywidualne?



Zdjęcie 10. Realizacja programu we Francji

KWESTIE BEZPIECZEŃSTWA	
Przygotowanie na wypadek kryzysowych	<i>Upewnij się, że facylitatorzy znają lokalizację wyjść awaryjnych i gaśnic. Miej łatwo dostępną listę numerów kontaktowych do sytuacji awaryjnych (np. lokalne służby ratunkowe, koordynator obiektu).</i>
Zdrowie i pierwsza pomoc	<i>Apteczka powinna być dostępna na miejscu przez cały czas. Wskaż osobę odpowiedzialną za podstawową pierwszą pomoc, jeśli zajdzie taka potrzeba. W przypadku sesji związanych z ruchem upewnij się, że przestrzeń fizyczna jest wolna od przeszkód i zagrożeń potykających się.</i>
Dostępność	<i>Upewnij się, że przestrzeń jest dostępna dla uczestników z trudnościami w poruszaniu się (rampy, krzesła z podparciem itp.). Zapewnij odpowiednie opcje do udziału na miejscu.</i>
Zgoda i ochrona	<i>Zbieraj zgody na udział w projekcie od dorosłych oraz zgodę rodziców nieletnich. Bądź świadomy obowiązków związanych z ochroną, szczególnie podczas pracy z osobami wrażliwymi. Zachowaj profesjonalne granice i poufność.</i>

Bank aktywności

Nazwa	Opis
<p>"Eko-Kalambury" – Odegrajcie to!</p>	<p>Motyw: <i>Przełamywanie lodów we wszystkich tematach</i> (szczególnie dobry na Dzień 1)</p> <p>Cel: Wywołać śmiech i interakcję, wprowadzając działania i koncepcje zrównoważonego rozwoju.</p> <p>Jak to działa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przygotuj karty z ekologicznymi działaniami lub tematami (np. "sadzenie drzewa", "zakręcenie kranu", "recykling", "chodzenie w powodzi", "naprawa zabawki", "zbieranie śmieci"). • Każda drużyna na zmianę odgrywa scenkę z wylosowanej karty, podczas gdy inni zgadują. • Po każdej scenie zadaj szybkie pytanie: <i>"Dlaczego ta czynność jest pomocna?"</i> <p>Materiały: Karty z działaniami/tematami</p>
<p>"Co byś zrobił?" – Gra sortowania scenariuszy</p>	<p>Temat: <i>Zrównoważony rozwój i łagodzenie skutków – zmiana zachowań dla dobra wspólnego</i></p> <p>Cel: Pomóc uczestnikom zastanowić się nad codziennymi działaniami, które pomagają lub szkodzą środowisku.</p> <p>Jak to działa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Przygotuj zestaw kart z krótkimi scenariuszami (np. "jazda rowerem do szkoły", "kupowanie butelkowanej wody", "ponowne użycie torby", "zostawienie świateł"). • Poproś uczestników, aby w parach międzypokoleniowych lub małych grupach posortowali karty na dwa stopy: "Dobre dla planety" i "Nie za dobrze". • Zachęcaj do krótkiego podzielenia się: <i>"Czy kiedykolwiek to robiłeś? Jak się z tym czujesz?"</i> <p>Wdrożenie: Karty scenariuszy (z prostym tekstem i wizualizacją)</p>

	<p>Adaptacja: stwórz linię (spektrum) między "Dobre dla planety" i "Nie tak dobrze" i zamiast przedstawiać kartę ze scenariuszami, przeczytaj je na głos i poproś uczestnika, by ustawił się na spektrum.</p>
<p>"Wtedy i teraz" – Dopasuj i porozmawiaj</p>	<p>Temat: <i>Adaptacja – Nauka radzenia sobie ze zmianami lokalnymi</i></p> <p>Cel: Odkryj, jak środowiska i nawyki zmieniały się na przestrzeni lat i dlaczego adaptacja jest ważna.</p> <p>Jak to działa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pokaż pary obrazów lub przedmiotów z przeszłości vs. teraz (np. zakupy na targu ulicznym vs. supermarket, ponowne użycie pojemników vs. opakowanie jednorazowe, rzeki wtedy vs. teraz). • W małych grupach międzypokoleniowych zapytaj: <i>"Jakie są różnice? Dlaczego myślisz, że się zmieniło?"</i> • Pytanie: <i>"Jak dostosowaliśmy się do zmian w naszej okolicy lub zmian pogodowych?"</i> <p>Materiały: Drukowane pary zdjęć lub rysunki (dawne/obecne)</p> <p>Wdrożenie: zadawaj pytania na głos, aby grupa mogła je omówić.</p>
<p>"Życie banana" – Zagadka myślenia kołowego</p>	<p>Temat: <i>Gospodarka o obiegu zamkniętym</i></p> <p>Cel: Wprowadzenie gospodarki o obiegu zamkniętym poprzez śledzenie podróży obiektu i poszukiwanie sposobów na redukcję odpadów.</p> <p>Jak to działa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Daj każdej grupie prosty przedmiot (np. banan, plastikowa butelka, koszulka). • Razem rysują lub omawiają <i>jego cykl życia</i>: skąd pochodzi? Co się dzieje po jego użyciu? Czy możemy go ponownie wykorzystać, kompostować lub poddać recyklingowi? • Zadaj: <i>"Co moglibyśmy zrobić inaczej, żeby mniej marnować?"</i> <p>Materiały: Obrazki przedmiotów lub rekwizyty, papier i kredki</p> <p>Wdrożenie: zrób to razem z całą grupą, aby zarządzać czasem i upewnić się, że zajmie to tylko 10 minut.</p>

<p>"Zielone obietnice" – Rysuj i dziel się zmianą, którą możesz wprowadzić</p>	<p>Motyw: Indywidualne działanie</p> <p>Cel: Inspirowanie uczestników do myślenia o osobistych działaniach, które pomagają środowisku i budować wspólne poczucie odpowiedzialności.</p> <p>Jak to działa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Zapewnij małe karteczki lub papier i markery. • Poproś każdą osobę, by narysowała lub napisała jedną drobną czynność, którą może podjąć, by pomóc środowisku (np. "przynieś butelkę na wodę wielokrotnego użytku", "jedz mniej mięsa", "recyklinguj papier", "sadz kwiaty dla pszczół"). • Połączyć starszych dorosłych z dziećmi, aby podzielili się swoją obietnicą i wyjaśnili, dlaczego ją wybrali. • Opcjonalnie stwórz "Zieloną Ścianę", która pokaże wszystkie obietnice podczas aktywności. <p>Materiały: markery, małe karteczki lub kartki, taśma lub przestrzeń na ścianach</p>
<p>"Śniadanie – najważniejszy positek" – spożywanie pokarmów</p>	<p>Temat: <i>Produkty lokalne zamiast importowanych</i></p> <p>Cel: Uświadomienie, które produkty mogą być wymieniane na produkty od lokalnych producentów oraz poszukiwać sposobów wspierania lokalnych rolników i zdrowego jedzenia.</p> <p>Jak to działa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Każda grupa przygotowuje menu na śniadanie i sprawdza, które produkty są importowane, a które lokalne • Razem zastanawiają się, skąd pochodzą produkty śniadania i próbują znaleźć kraj na mapie • Następnie rozmawiają o lokalnych i sezonowych produktach na śniadanie oraz zaletach wyboru tych produktów na świecie i dla lokalnych rolników. • Zapytaj: "Co zjesz jutro na śniadanie?" <p>Materiały: Obrazki przedmiotów lub rekwizyty, papier i kredki</p> <p>Wdrożenie: zrób to razem z całą grupą, aby zarządzać czasem i upewnić się, że zajmie to tylko 10 minut.</p>

	<h2 style="text-align: center;">Studium przypadku Turcja – K-GEM</h2>
Wprowadzenie	<ul style="list-style-type: none"> ✓ <i>Działalność międzypokoleniowa w szerokim ujęciu</i> ✓ <i>Interakcje między uczestnikami</i> ✓ <i>Relacja rozwijająca się w trakcie pilotażowych działań</i>
Opis sprawy / Kontekst	<p>Międzypokoleniowe sesje Gagen odbyły się na Uniwersytecie Bilim w Ankarze w Turcji, w sumie 50 uczestników. Podczas tych sesji dzieci i starsi dorośli wspólnie grali w grę Gagen w pięciu częściach. Starsze osoby i dzieci bardzo cieszyły się wspólną grą. Starsze osoby dzieliły się swoimi doświadczeniami z dziećmi na temat zrównoważonego rozwoju i zmian klimatu. W sekcji wewnętrznej uczestnicy poznawali efektywność energetyczną, tworzenie zrównoważonych środków czystości, zapobieganie marnotrawstwu żywności poprzez praktyki zero-waste, oszczędzanie wody oraz tworzenie zdrowych posiłków. W garażu uczyli się o recyklingu i naprawianiu przedmiotów, które mogą przyczynić się do gospodarki o obiegu zamkniętym, rozwijali zrównoważone hobby oraz wprowadzali system kompostowania. Podczas międzypokoleniowych sesji uczestnicy poznawali potrzebę walki ze zmianami klimatu oraz, poprzez angażujące działania, jakie mogą podjąć, aby zapewnić świat przyjazny do życia dla przyszłych pokoleń.</p>
Doświadczenia uczestników	<p>Dzieci:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ D.S. "Było świetnie grać z cicią Naciye. Przechodziliśmy razem przez kolejne poziomy. Myślę, że tworzyliśmy dobrą parę." ▪ S.A.T. "Najbardziej podobały mi się te części wewnątrz domu. Grałem z wujkiem Leventem. Nauczyłem się kilku dobrych rzeczy. Spróbuję w domu." ▪ Ö.Ö. "Bawiłem się z Afet. Podobała mi się część ze stawem w parku. Posprzątałem śmieci w parku, żeby uratować ptaki." ▪ D.Y.: "Uważam, że to bardzo miłe. Pomogłem cici Güler z częściami gry, które trzeba było odblokować." ▪ M.S.G. "Wujek Armağan to bardzo dobry człowiek, więc z przyjemnością się z nim bawiłem." ▪ U.Y. "Ciocia Serap jest dobrą osobą, ale nie potrafiła obsługiwać komputerów. Pomogłem jej z grą." <p>Dorośli:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ S.A. "To była świetna zabawa. Uczyliśmy się razem z dziećmi i nie mogę się doczekać, by wypróbować to, czego nauczyliśmy się w tej grze."

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ T.Ç. "Dzieci były bardzo chętne do nauki i dzieliliśmy się naszymi doświadczeniami. Mam nadzieję, że to im pomoże i wykorzystają to, czego się nauczyli w tej grze." ▪ P.Ç. "Myślę, że było to zarówno pouczające, jak i przyjemne. Zmiany klimatu to bardzo ważny problem. Granie w taką grę z dziećmi na ten temat również nas ukształtowało. Uświadomiliśmy sobie wiele rzeczy." ▪ H.Ü. "Oczywiście, że gra w tę grę z dziećmi. Nie sądziłem, że nowe pokolenie jest aż tak kompetentne. Po tym meczu myślę, że możemy powierzyć im naszą przyszłość." ▪ B.B. "Dzieliliśmy się tym, co wiedzieliśmy o zmianach klimatu, z dziećmi, a dzieci pomagały nam w technologii. To było ciekawe i piękne doświadczenie."
<p>Obserwacje od facylitatorów / edukatorów</p>	<p>Czy zaobserwowałeś zmiany w świadomości, ciekawości lub interakcji na przestrzeni czasu? Uczestnicy brali udział w sesjach edukacyjnych organizowanych przed sesjami międzypokoleniowymi, ale mieli więcej frajdy współpracując z dziećmi, a ich świadomość wzrosła podczas tych sesji. Nauka przez zabawę była szczególnie skuteczna dla dzieci. Dzięki większej interakcji dorośli również bardziej zanurzali się w grze, tworząc niesamowitą synergię. Młodzi ludzie prezentowali swoje umiejętności technologiczne, a dorośli wspólnie w grze w zakresie zmian klimatu i rozwiązywania problemów.</p> <p>Jakie wyzwania lub sukcesy były dostrzegalne? Chociaż starsi uczestnicy byli nieco zdenerwowani przed sesjami międzypokoleniowymi, gdy dzieci rozpoczęły grę i zobaczyły ich postępy, poczuli się bardziej komfortowo, pomagając im. Ułatwiło to płynniejszy transfer wiedzy i pozwoliło im dzielić się większą wiedzą na temat zmian klimatu z dziećmi. Na przykład, grając razem z dzieckiem, starszy uczestnik omawiał badania NASA nad zmianami klimatu oraz zastosowania TÜBITAK (tureckiej organizacji zajmującej się nauką szkolnictwa wyższego), a także informacje o paliwach kopalnych poruszoną w grze. To doprowadziło do wymiany informacji wykraczających poza zakres gry.</p>
<p>Wnioski / Kluczowe wnioski</p>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Współpraca między pokoleniami stworzyła potężną synergię. Uczestnicy z ogromną przyjemnością uczestniczyli w sesjach gry. Wspólne pokonywanie trudności zbliżyło ich do siebie i, mimo możliwych różnic między pokoleniami, sprzyjało wspólnej płaszczyźnie.</i> • <i>Chociaż istniały istotne różnice między dziećmi a starszymi uczestnikami, wielu miało uprzedzenia, zostały przewyżczone dzięki międzypokoleniowym sesjom, a początkowe sesje edukacyjne pomogły stopniowo przełamać stereotypy. Dlatego</i>

wiedza zdobyta z tego projektu może być dzielona w przyszłych projektach międzypokoleniowych.

- Jako prowadzący mieliśmy trudności ze zbliżeniem starszych i młodszych uczestników, ale finalnie mieli świetną zabawę. Facylitatorzy prowadzący podobne projekty powinni zapewnić szkolenia dla facylitatorów (tak jak w inicjatywie GaGEN), a także dla starszych uczestników w zakresie technologii, co pomaga im czuć się bardziej komfortowo.



Zdjęcie 11. Realizacja programu w Turcji

Porady dotyczące replikacji projektu w przyszłości

Podręcznik zawiera wytyczne strukturalne dla wdrażania międzypokoleniowego programu nauczania w edukacji ekologicznej z wykorzystaniem gry GaGEN. Prototyp był testowany w programach pilotażowych w 5 krajach europejskich: Niemczech, Francji, Polsce, Portugalii i Turcji (jak przedstawiono w Podręczniku wraz ze studiami przypadków).

Pilotażowe wdrożenia GaGEN w krajach partnerskich wykazały, że międzypokoleniowe działania edukacyjne cyfrowe mogą być skutecznie powielane w różnorodnych kontekstach, wspierane przez przemyślane przygotowanie, jasną komunikację i uporządkowaną fyllitację. Na podstawie krajowych raportów pilotażowych WP5 oraz wyników wcześniejszych pakietów roboczych, kilka rekomendacji powinno kierować przyszłą replikacją.




Inwestowanie w program szkoleniowy dla facylitatorów jest niezbędne; facylitatorzy muszą znać nie tylko mechanikę gry (opracowaną w WP3), ale także zasady nauki międzypokoleniowej (opisane w WP2). Raporty WP4 i krajowe konsekwentnie podkreślają, że szkolenia prowadzących sesje międzypokoleniowe były istotne, że uczestnicy szczególnie cenili możliwość przetestowania gry GaGEN przed jej prezentacją w sekcjach międzypokoleniowych, a treść szkoleniowa była przydatna w ich codziennych kontekstach zawodowych.

Zapewnienie oddzielnych sesji edukacyjnych dla młodszych i starszych uczestników pomogło budować pewność siebie, obalać stereotypy i zmniejszyć początkowe obawy związane z angażowaniem się w różne grupy. Sesje te ustanawiają emocjonalne i poznawcze fundamenty dla wartościowej interakcji podczas międzypokoleniowych aktywności.



Działania replikacyjne najlepiej działają, gdy **partnerstwa z lokalnymi organizacjami** (szkołami, centrami dziennego pobytu, grupami społecznymi) są nawiązywane wcześniej. Raporty krajowe podkreślają, że silna współpraca z lokalnymi interesariuszami zapewnia płynniejszą rekrutację, lepsze harmonogramy oraz poprawę utrzymania uczestników na różnych sesjach.

Facylitatorzy powinni planować **elastyczność w zakresie technologii i wymagań przestrzennych**. Raporty pilotażowe programu wskazują na typowe wyzwania związane z dostępnością sprzętu i dostępem do internetu — kwestie, które można złagodzić za pomocą urządzeń zapasowych, mniejszych grup lub dostępu offline.

 Przed przeprowadzeniem działań prowadzący powinni mieć na uwadze **różnice w wiedzy i umiejętnościach technologicznych** między uczestnikami. Celem jest, aby ludzie współpracowali i uczyli się od siebie nawzajem, a nie utrwalali możliwe stereotypy dotyczące jakiegokolwiek pokolenia. W razie potrzeby grę i jej strukturę można wcześniej zaprezentować grupom.

Przyszłe implementacje powinny zawierać **działania wykraczające poza rozgrywkę**, takie jak ustrukturyzowane refleksje, zadania środowiskowe czy kreatywne efekty. W różnych krajach najsilniejsze rezultaty pojawiały się, gdy gra stała się katalizatorem rozmowy, wspólnej nauki i zmiany zachowań w rzeczywistym świecie.

Konkluzja

Podręcznik GaGEN łączy podstawy koncepcyjne, metodologię pedagogiczną, praktyczne kroki wdrożenia oraz rzeczywiste doświadczenia, które ukształtowały rozwój międzypokoleniowego podejścia do edukacji ekologicznej. W różnych sekcjach — od rekrutacji i organizacji sesji po studia przypadków i porady dotyczące replikacji — projekt pokazuje, że poważne gry mogą stanowić skuteczny most między pokoleniami, wspierając znaczącą interakcję, wzajemne uczenie się i wzrost świadomości ekologicznej.

Krajowe pilotażowe projekty przedstawione w tym podręczniku pokazują, że osoby starsze korzystają ze strukturalnego, międzypokoleniowego zaangażowania z dziećmi, zwłaszcza gdy są wspierane przez odpowiednio przygotowanych facylitatorów i jasny projekt programu. Studia przypadków podkreślają różnorodne konteksty wdrożenia, jednak spójne wyniki wynikają z wzmocnienia więzi międzypokoleniowych, zwiększaniego zrozumienia problemów klimatycznych oraz zwiększonej motywacji do przyjmowania bardziej zrównoważonych zachowań.

Inicjatywa GaGEN przyczynia się również do europejskiej edukacji dorosłych, oferując model powtarzalny oparty na dowodach z wcześniejszych pakietów prac, wzbogacony o obserwacje terenowe i opinie uczestników. Zalecenia zawarte tutaj wspierają przyszłych facylitatorów, edukatorów i organizacji chcących wdrożyć podobne programy, zapewniając, że uczenie się międzypokoleniowe pozostaje celowe, inkluzywne i skuteczne.

Ostatecznie ten podręcznik służy jako praktyczne i dostępne źródło dla tych, którzy chcą zintegrować edukację ekologiczną, narzędzia cyfrowe oraz praktykę międzypokoleniową. Łącząc teoretyczne spostrzeżenia z praktycznym wsparciem, GaGEN wspiera społeczności i edukatorów w promowaniu dialogu, współpracy i wspólnej odpowiedzialności między pokoleniami — to kluczowy krok w kierunku wspólnego przeciwdziałania zmianom klimatu i pokazania, jak oba pokolenia mogą odgrywać aktywną rolę, ucząc się od siebie nawzajem.

Bibliografia

- Brzozowska, M., Daab, M., Sokolnicka, A., Vaz de Carvalho, C., Faria, M., Pinon, P., Portugal, J., Gonçalves, M.A., Negra, R. & Abbas, M. (2023). *Najnowocześniejsze gry – raport transnarodowy*. Dostępne pod adresem: <https://gagen.eu/results/>
- Coull, Y. (bez daty). *Nauka poprzez praktykę międzypokoleniową*. Pokolenia współpracujące. <https://generationsworkingtogether.org/downloads/5252d276ca45a-GWT%20brochure%20FINAL.pdf>
- Faria, M., Bessa, P. & Costa, R. (2025). *Instrukcje do gry*. Dostępne pod adresem: <https://gagen.eu/results/>
- Gonçalves, M. A., Novo, C., Portugalia, J. i Vaz de Carvalho, C. (2024). *Metodologiczne ramy gry GaGEN – Cyfrowa i międzypokoleniowa gra na potrzeby edukacji i świadomości ekologicznej*. Dostępne pod adresem: <https://gagen.eu/results/>
- Rabusicová, M., Pevná, K., & Varejková, Z. (2015). ZASTĘPCZY DZIADKOWIE JAKO AKTORZY W MIĘDZYPOKOLENIOWEJ EDUKACJI 1. *Studia Paedagogica*, 20(4), 85-107. <https://doi.org/10.5817/SP2015-4-6>
- Schmidt-Hertha, B., Jelenc Krašovec, S., & Formosa, M. (2014). *Nauka międzypokoleniowa w Europie: współczesne problemy w edukacji osób starszych*. SensePublishers. <https://doi.org/10.1007/978-94-6209-902-9>
- Stephan, A. (2020). *Międzypokoleniowa nauka w rodzinie jako proces nieformalnego uczenia się: przegląd literatury*. *Czasopismo Relacji Międzypokoleniowych*, 1–18. doi:10.1080/15350770.2020.1817830
- Światowa Organizacja Zdrowia. (2023). Łączenie pokoleń – planowanie i wdrażanie interwencji dla kontaktu międzypokoleniowego. <https://www.who.int/publications/i/item/9789240070264>

GaGEN