

CULTURE is YOU



PROJECT NUMBER 2021-2-AT01-KA220-ADU-000049580



KONCEPCJA DYDAKTYCZNA



Co-funded by
the European Union

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

Spis treści

1	WSTĘP	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
2	GRUPY DOCELOWE	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
3	PODSUMOWANIE ZASAD PRACY TRENERA/EDUKATORA	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
4	TREŚCI I STRUKTURA MATERIAŁÓW EDUKACYJNYCH	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
4.1	MATERIAŁY EDUKACYJNE.....	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
4.1.1	Kultura i Ty	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.2	Kultura w Europie – wtedy i teraz	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.3	Kultura europejska – od Wschodu do Południa	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.4	Głodny kultury? Kultura jest kultowa!	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.5	Ruszaj się – Kultura w ruchu	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.6	Kultura w obrazach	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.7	Kultura w słowach	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.8	Brzmienie kultury.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.9	Kultura i religia.....	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.1.10	Etykieta kulturowa otwiera drzwi	Błąd! Nie zdefiniowano zakładki.
4.2	GRA PLANSZOWA.....	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
5	METODY NAUCZANIA I MEDIA	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
5.1	UKIERUNKOWANIE NA KOMPETENCJE	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
5.2	KOMUNIKACJA I WSPARCIE OSÓB DOROSŁYCH PRZEZ EDUKATORA.....	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.
5.3	MEDIA.....	15
6	POLECANA LITERATURA	BŁĄD! NIE ZDEFINIOWANO ZAKŁADKI.



1 WSTĘP

Sztuka i kultura to centralne czynniki socjalizacji, instrumenty dostępu do świata i podstawa nabywania kluczowych kompetencji. Edukacja kulturalna promuje tolerancję, poszerza spojrzenie na świat, zachęca do refleksji i zróżnicowanego dyskursu oraz jest niezbędnym spoiwem dla zjednoczonego społeczeństwa europejskiego.

Żyjemy w burzliwych czasach, kryzys migracyjny, postępująca cyfryzacja i pandemia COVID19 stwarzają wiele niepewności – szczególnie wśród osób dotkniętych przeszkodami takimi jak dystans edukacyjny, długotrwałe bezrobocie, bariery językowe czy przeszkody ekonomiczne. Wyzwaniom naszych czasów można sprostać tylko wspólnie, a to wymaga spójności i wspólnego zrozumienia kulturowego barwej, różnorodnej, wspólnej Europy.

Ale jeśli chodzi o kulturę europejską, zrozumienie, że każdy jest ważną częścią Europy, zwłaszcza grupa młodych dorosłych z ograniczeniami, napotyka pewne trudności. Postrzegają kulturę jako coś abstrakcyjnego i elitarnego, nie dotykającego ich własnej rzeczywistości życiowej i nie czują zainteresowania uczestnictwem w wydarzeniach kulturalnych. Dlatego ważne byłoby, aby skrócić dystans między tą grupą ludzi a kulturą europejską, pokazać im, że kultura może być zabawą i że sami mogą łatwo kształtować kulturę. Edukacja kulturalna, która prowadzi tych ludzi, miałaby ogromne znaczenie.

Jednak w chwili obecnej działania edukacyjne dla dorosłych ograniczają się w większości przypadków do konkretnych umiejętności mających zastosowanie w pracy lub do nauki języka. W dziedzinie edukacji kulturalnej nie ma ogólnodostępnych i dostępnych cyfrowo materiałów dla dorosłych, co wynika ze wstępnych badań przeprowadzonych na potrzeby projektu.

Wpływ kultury na nasze codzienne życie jest różnorodny i niezwykle ważny, aby go docenić. Kultura pomaga jednostkom rozwijać kreatywność, łączność, spójność, wyrażanie siebie, poczucie własnej wartości i pewność siebie. Pozwala także na zdobycie nowych umiejętności i kompetencji. Pośrednio daje jednostkom większe możliwości zatrudnienia, większe bezpieczeństwo pracy, kapitał społeczny, dobre samopoczucie fizyczne i psychiczne, tolerancję, lepszą zdolność tolerancji i współpracy oraz otwartość i otwartość umysłu. Na poziomie społeczności pomaga w budowaniu i aktywizmie społeczności, odpowiedzialności



obywatelskiej, wzmocnieniu pozycji, silnej tożsamości lokalnej, współodpowiedzialności za planowanie i rozwój strategii. Na poziomie społecznym pomaga zwiększyć szczęście, solidarność i integrację społeczną. Jest też mniej ubóstwa kulturowego, anomii społecznej z mniejszą liczbą samobójstw oraz używania narkotyków i alkoholu. Ponadto kultura stwarza szeroki wachlarz możliwości zatrudnienia, co również przeciwdziała wykluczeniu społecznemu (federico, Hunyadi i Inkei, 2013).

Dlatego **projekt CisU zapewnia podnoszenie świadomości i edukację kulturalną dla dużej grupy docelowej** (uczniów dorosłych z różnymi ograniczeniami). Projekt wspiera ludzi w rozwijaniu ich zdolności do uczestnictwa i wnoszenia wkładu w społeczeństwo. Kultury nie należy (źle) rozumieć jako czegoś abstrakcyjnego i elitarnego, ale jako część wspólnej tożsamości, do której należą wszyscy ludzie w Europie i która powinna być wspólna i kształtowana przez wszystkich. Chcemy tym ludziom pokazać, że kultura nie jest domeną określonej grupy ludzi, ale że każdy może w łatwy sposób przyczynić się do kultury europejskiej, chcemy im pokazać, że KULTURA TO TY.

Produktami tego projektu są:

- materiały do nauki (10) i
- filmy (min. 10 filmów) i animacje skierowane bezpośrednio do uczniów, które zostaną opublikowane na internetowej platformie edukacyjnej Bit Academy UE
- dotykowa gra planszowa dotycząca kultury europejskiej
- przewodnik dla trenerów/edukatorów dotyczący wdrażania edukacji kulturalnej

Ta **koncepcja dydaktyczno-metodologiczna** powstała z myślą o **edukatorach dorosłych** pracujących z dorosłymi słuchaczami z ograniczeniami. Głównym celem jest rozwój kompetencji, których te osoby potrzebują, aby z powodzeniem uczestniczyć w kulturalnej Europie, co powinno skutkować lepszą integracją społeczną. Koncepcja ta zawiera przegląd celów, grupy docelowej oraz treści materiałów edukacyjnych. Ponadto dostarcza nauczycielom osób dorosłych pomysłów, jak włączyć te treści do swojego nauczania i jak przekazać je swoim uczniom. Szczegółowo koncepcja obejmuje następujące sekcje:

- Grupa docelowa materiałów edukacyjnych i gry
- Podsumowanie zasad pracy pedagoga
- Treść i struktura materiałów edukacyjnych i gry
- Metody nauczania i media
- Platforma edukacyjna Bit Academy EU



2 GRUPY DOCELOWE

Głównymi grupami docelowymi koncepcji dydaktyczno-metodologicznej są nauczyciele, tutorzy/trenerzy edukatorów dorosłych, partnerzy i interesariusze.

Grupa docelowa jest określona dla każdego poziomu w następujący sposób:

POZIOM LOKALNY I REGIONALNY	Grupa docelowa obejmuje edukatorów dorosłych, którzy najchętniej pracują z młodymi dorosłymi z trudnościami.
POZIOM KRAJOWY	Na poziomie krajowym docieranie do grup docelowych odbywa się za pośrednictwem sieci wszystkich partnerów projektu, a także stowarzyszonych partnerów.
POZIOM EUROPEJSKI	Na poziomie Unii Europejskiej działania kierowane będą do głównych grup docelowych oraz dodatkowo do innych instytucji edukacyjnych decydentów edukacyjnych, a także do ogółu społeczeństwa.



Główną grupą docelową materiałów edukacyjnych, materiałów wideo i gry planszowej są osoby dorosłe w wieku od 18 do 35 lat z trudnościami (np. niski poziom wykształcenia, pochodzenie migracyjne).

Grupa docelowa jest określana dla każdego poziomu w następujący sposób:

POZIOM LOKALNY I REGIONALNY

Grupa docelowa obejmuje dorosłych w wieku od 18 do 35 lat z trudnościami (niski poziom wykształcenia, pochodzenie migracyjne) oraz edukatorów dorosłych, którzy preferują pracę z młodymi dorosłymi z trudnościami.

POZIOM KRAJOWY

Na poziomie krajowym docieranie do grup docelowych odbywa się za pośrednictwem sieci wszystkich partnerów projektu, a także stowarzyszonych partnerów.

POZIOM EUROPEJSKI

Na poziomie Unii Europejskiej działania kierowane będą do głównych grup docelowych oraz, dodatkowo, do innych instytucji edukacyjnych decydentów edukacyjnych, a także do ogółu społeczeństwa.



3 PODSUMOWANIE ZASAD PRACY

TRENERA/EDUKATORA

Tutor/edukator, pracując z osobami z potrzebami, nie jest nauczycielem w tradycyjnym znaczeniu.

Do zadań tutora należy przede wszystkim:

- porozumiewanie się z pracownikami szkolnymi, rozumienie ich problemów psychicznych i społecznych oraz pomaganie w radzeniu sobie z nimi;
- motywowanie wychowanków do zainteresowania się konkretnym zawodem, w którym się kształcą i udzielanie im fachowej pomocy oraz za pomocą odpowiedniej formy ocenianie ich braków, a przede wszystkim skupianie się na podkreślaniu pozytywnych efektów pracy;
- prowadzenie ewidencji obecności opiekuna i odnotowywanie każdej poprawy, zarówno zachowań społecznych, jak i umiejętności zawodowych;
- pomoc w pokonywaniu trudności;
- ocenianie wraz z opiekunem dotychczasowych wyników szkolenia i na bieżąco proponowanie dalszych kroków w rozwoju nowych umiejętności.

Podsumowanie zasad pracy tutora

Szkolenie młodzieży niepełnosprawnej opiera się na zupełnie innej filozofii. Tradycyjnego nauczyciela lub edukatora zastępuje tutor, który jest edukatorem, ale przede wszystkim kolegą, który koncentruje się na indywidualnym przygotowaniu zawodowym. Tutor skupia się na opanowaniu praktycznego aspektu czynności, do której kursant jest szkolony, nie uczy w formie zajęć teoretycznych, a jeśli teoria jest konieczna, wyjaśnia ją bezpośrednio w warsztatach, posługując się konkretnym przykładem. Dzięki temu kursant będzie lepiej pamiętał wszystko, co jest niezbędne do jego działań z zakresu teorii.

Rola tutora jest niezastąpiona. Od jego podejścia do prowadzącego zależy wynik szkolenia. Oprócz wiedzy zawodowej, tutor musi być również dobrym psychologiem i rozumieć problemy

młodych ludzi w ich trudnej sytuacji, kiedy ani rodzina, szkoła, ani przyjaciele nie byli w stanie mu pomóc i zdecydował się na tę drugą szansę. To od tutora zależy, czy ta druga szansa zostanie wykorzystana i czy kursant nabędzie wystarczających umiejętności zawodowych i niezbędnej pewności siebie do odniesienia sukcesu na rynku pracy oraz czy będzie potrafił wykorzystać nabyte nawyki pracy podczas szkolenia w praktyce.

Prezentujemy kilka dobrych rad dla tutora:

- ✓ Zawsze pozytywnie komunikuj się z uczestnikami kursu i staraj się być pomocny/pomocna w integracji w zespole.
- ✓ Nie zarażaj uczniów złym humorem. Sami mają dużo na głowie, trening jest dla nich nowym obowiązkiem i jest dla nich wyczerpujący zarówno psychicznie, jak i fizycznie. Twoje problem I zły humor wcale im nie pomogą.
- ✓ Bądź konsekwentny/konsekwentna i cierpliwy/cierpliwa w wyjaśnianiu procedur pracy i sprawdzaj, czy dobrze zrozumieli twoje wyjaśnienia.
- ✓ Zwracaj uwagę na dotrzymywanie ustalonych terminów.
- ✓ Bądź gotów, by radzić sobie z problemami osobistymi i rodzinnymi.
- ✓ Unikaj ironii i kpin. Osoby te są bardzo wrażliwe i często nawet szczerzy komentarz czy żart mogą być odebrane jako kpina, pomniejszenie ich osoby i wysiłków.
- ✓ Nigdy nie oceniaj publicznie konkretnej osoby, jeśli nie zamierzasz jej chwalić. Na kilkuosobowym spotkaniu możliwe jest dokonanie anonimowej oceny i wykazanie typowych błędów bez większych problemów.
- ✓ Nie zapominaj chwalić kursantów za każdy, nawet częściowy postęp w szkoleniu. Każda pochwała jest dla ucznia ważną motywacją, nawet jeśli zwykle nie wykazuje on zainteresowania pochwałą.
- ✓ Staraj się zdobyć pełne zaufanie ucznia poprzez całościowe podejście do niego i jeśli to możliwe, pomóż mu uporać się z problemami osobistymi.
- ✓ Nie staraj się być autorytetem za wszelką cenę (z pozycji korepetytora), staraj się być autorytetem swoim naturalnym podejściem i zaufaniem do kursanta oraz fachową wiedzą.

4 TREŚCI I STRUKTURA MATERIAŁÓW

EDUKACYJNYCH I GRY

Aby ocenić specjalne potrzeby grup docelowych i zapewnić wysoką praktyczną przydatność tych wyników, konsorcjum projektu przeprowadziło **przeгляд literatury i wywiady z edukatorami dorosłych i dorosłymi słuchaczami w każdej organizacji partnerskiej** na temat treści i metodologii, które powinny być zawarte w opracowywanych materiałach.

Z przeprowadzonego przez nas **przeਗładu literatury** wynika, że **dostęp do kultury jest już ważnym tematem w krajach naszych partnerów**. Środki istnieją w Austrii, Polsce, Hiszpanii oraz w Czechach. Niestety, te działania nie wystarczą, aby zapewnić równy dostęp do kultury wszystkim osobom podlegającym ograniczeniom. Co więcej, działania te mają na celu ułatwienie lub obniżenie kosztów dostępu do kultury, ale w przypadku osób, które nie są nią zainteresowane lub które wywodzą się z innej kultury, nadal trudno jest wzbudzić w nich zainteresowanie kulturą.

Jeśli chodzi o brak dostępu do kultury dla osób z różnymi ograniczeniami, to oczywiście **problemem są pieniądze**, naprawdę ciężko jest utrzymać pieniądze na kulturę, gdy nie stać cię na podstawowe wydatki dla siebie i swojej rodziny. Ale to nie jedyna przeszkoda. Zdrowie, transport, analfabetyzm, brak dostępu do technologii, w których dokonuje się tak wiele innowacji kulturowych, to dodatkowe bariery. **Kultura musi być inkluzywna**, inaczej szybko zamienia się w jej przeciwieństwo: sekciarstwo. Europa od dawna jest miejscem spotkania wielu kultur, języków, narodów i religii. To właśnie oznacza być „zjednoczonym w różnorodności”. Poszanowanie różnorodności innych jest pierwszym krokiem do zrozumienia społeczności.

Podczas przeਗładu literatury pojawił się jeszcze jeden interesujący fakt: **materiały do nauki** powinny być zaprojektowane w **sposób interaktywny** (jeśli to możliwe w Internecie). **Język** używany w tych materiałach powinien być **prosty i zrozumiały**. Forma tych materiałów do nauki powinna być ciekawa i nowoczesna – forma wideo, krótkiego filmu na nowych platformach typu TikTok. Dlatego zdecydowaliśmy się stworzyć kursy online z wykorzystaniem

platformy **bit academy EU**, dostarczanej przez firmę MILES Learning GmbH (szczegółowe informacje o tej platformie znajdują się w rozdziale 5 Metody nauczania i media).

Trenerzy chętnie przyjmą **również ćwiczenia praktyczne z krótkimi impulsami** do aktywności lub dyskusji, które przede wszystkim służą po prostu **zabawie i networkingowi**. Najpierw ustrukturyzowana z podstawową wiedzą w jednostce, a następnie, jeśli jest zainteresowanie, dodaje się więcej głębi. Dlatego zdecydowaliśmy się na stworzenie **interaktywnej haptycznej gry planszowej dotyczącej kultury europejskiej** (szczegółowe informacje na temat tej gry znajdują się w rozdziale 5 Metody nauczania i media).

Podsumowując, w całej Europie możemy znaleźć naprawdę ciekawe projekty i działania, które są realizowane na rzecz dostępu i włączenia kultury dla osób dotkniętych ograniczeniami. Jak wspomnieliśmy, nie wystarczą one do pełnego rozwiązania obecnego problemu, ale nadal możemy uznać, że idzie to w dobrym kierunku.

Dostępne są dodatkowe sposoby na zdobycie większej kultury na temat sztuki niż chodzenie do muzeum. Wizyta w muzeum lub pójście do teatru nie jest już konieczne, a może nigdy nie było konieczne, aby uzyskać więcej kultury na temat sztuki. Często o tym zapominamy, ale sztuka jest wszędzie wokół nas. Odnajdujemy ją w architekturze, sztuce ulicznej, sztuce naturalnej, a nawet dzisiaj na naszym smartfonie ze sztuką cyfrową. Możemy też wspomnieć o książkach, kinie, mediach, jedzeniu.... „Wbrew temu, w co zwykle wierzymy, sztuka nie jest czymś pięknym, co możemy zobaczyć, ale perspektywą, z której można kwestionować i przekształcać rzeczywistość. Sztuka jest jedną z wielu form, jakie przybiera myślenie, odwołując się do innych wymiarów, których nauka i technologia nie mogą przyjąć z czystej racjonalności”.

Patrząc z bardziej namacalnego punktu widzenia, największy ogólnodostępny zbiór dzieł sztuki online jest oferowany przez internetowego giganta Google na swojej stronie Google Cultural Institute. Odwiedzający platformę mogą liczyć na **cyfrowy dostęp do zbiorów, spacerów po muzeach z Google Street View oraz wirtualne „wystawy” łączące obrazy, filmy i teksty.** (<https://artsandculture.google.com/?hl=de>)

Na podstawie wszystkich wyników badań oraz w celu wzbogacenia tej oferty bezpłatnych materiałów do edukacji kulturalnej, konsorcjum postanowiło stworzyć materiały do nauki i haptyczną grę planszową dla uczniów o niskich umiejętnościach. Przegląd struktury i zawartości tych materiałów do nauki oraz gry znajduje się poniżej.

4.1 MATERIAŁY EDUKACYJNE

W porozumieniu całego konsorcjum partnerskiego wybraliśmy 10 poniższych tematów:

4.1.1 Kultura i Ty

- Kultura – czym właściwie jest?
- Jak zauważalna jest kultura?
- Jak kultura wpływa na społeczeństwo?
- Kultura – dlaczego znowu?

4.1.2 Kultura w Europie – wtedy i teraz

- Unia Europejska – nasza Wspólnota
- Unia Europejska – jak to wszystko się zaczęło i dlaczego jest taka ważna
- Unia Europejska – co nas łączy
- Jaka jest moja kultura?

4.1.3 Kultura europejska – od Wschodu do Południa

- Symbole kulturowe – od Wschodu do Południa
- Wyrażanie kultury – od Wschodu do Południa
- Żywa kultura – od Wschodu do Południa
- Kultura – i gdzie teraz?

4.1.4 Głodny kultury? Kultura jest kultowa!

- Razem smakuje lepiej
- Jedzenie i zwyczaje z Północy na Południe
- Ciekawostki – od puddingu śliwkowego po sztokfisz
- Zmiana kultury jedzenia

4.1.5 Ruszaj się – Kultura w ruchu

- Kultura w ruchu
- Teatr – znacznie więcej niż telewizja
- Taniec – od tańca ludowego po hip hop

4.1.6 Kultura w obrazach

- Sztuki piękne



- Słynne dzieła – od sztuki tradycyjnej po współczesną
- Śmiało, zrób to

4.1.7 Kultura w słowach

- Literatura – sztuka w słowach
- Czytanie – przygody w umyśle
- Papier wszystko zniesie

4.1.8 Brzmienie kultury

- Muzyka i kultura
- Różnorodność tonów
- Grać na instrumencie!

4.1.9 Kultura i religia

- Religie w Europie
- Religie w Unii Europejskiej – co nas łączy

4.1.10 Etykieta kulturowa otwiera drzwi

- Mowa ciała w Unii Europejskiej
- Powszechne zasady etykiety
- Zachowanie w Unii Europejskiej – różne, a jednak tak podobne
- „Życie i praca w Europie – najważniejsze zasady etykiety”

Materiały edukacyjne powinny zachęcać uczących się do doświadczania kultury i samodzielnego jej kształtowania. Zgodnie z wynikami podsumowania wywiadu, wszystkie materiały powinny być jak najbardziej praktyczne. Dlatego w tych materiałach zamieścimy również wiele filmów i animacji, ponieważ kultura to temat, który uczniowie muszą poznać i potrzeba do tego wielu materiałów wizualnych.

Średni czas nauki każdego modułu szacuje się na ok. 2 godziny, ale dostosujemy ten czas wraz z ekspertami i uczniami oraz określeniem treści.

4.2 GRA PLANSZOWA

Dotykowa gra planszowa dotycząca kultury europejskiej, nawiązująca do opracowanych materiałów edukacyjnych, którą można pobrać i wydrukować i którą można wykorzystać w wielu różnych kontekstach edukacyjnych, ale szczególnie w edukacji dorosłych.

Dotykowa gra planszowa o kulturze europejskiej, odwołująca się do opracowanych materiałów edukacyjnych, do pobrania i wydrukowania, odpowiednia dla różnych kontekstów edukacyjnych, zwłaszcza edukacji dorosłych. Docelową grupą odbiorców są młodzi dorośli (18-35 lat) z różnymi ograniczeniami, a także edukatorzy dorosłych zainteresowani włączeniem tej gry do swojego nauczania. W rezultacie uczniowie mogą doświadczyć kultury, lepiej zrozumieć kulturę europejską oraz poznać podobieństwa i różnice między krajami europejskimi. W ten sposób młodzi dorośli i pedagodzy będą poznawać kulturę, bawiąc się poprzez rozgrywkę

Materiały:

- 1 plansza
- 1 kostka
- 4 kolorowe żetony
- 16 nagród (4 na gracza)
- 40 kart: 10 kart granatowych (Kultura Europejska), 10 kart turkusowych (geografia), 10 kart żółtych (historia), 10 kart łososiowych (sztuka)
- 12 interaktywnych pytań

W grze zostały uwzględnione cztery bloki tematyczne:

1. **Kultura europejska** (gastronomia, tradycje, religie, folklore)
2. **Sztuka** (pomniki, grafika, rzeźba, kino, architektura)
3. **Historia** (historia Europy i państw partnerskich projektu, ważne wydarzenia, jak zburzenie Muru berlińskiego, formowanie Unii Europejskiej, Morze Śródziemne, Rzym, Grecja, epoka przemysłowa)
4. **Geografia** (europejska geografia, granice, kraje, morza, rzeki).

Celem jest zdobycie 4 nagród (po jednej za każdy kolor kart: Granatowy, Turkusowy, Łososiowy i Żółty) przy użyciu planszy z kolorami związanymi z projektem. Gracze otrzymają po jednej nagrodzie każdego koloru, jeśli poprawnie odpowiedzą na pytania związane z tematyką tego koloru: Granatowy: Kultura europejska, Łososiowy: Sztuka, Żółty: Historia,

Turkusowy: Geografia. Gdy gracz zbierze 4 kolorowe kółka, przechodzi na ostatnie pole, gdzie staje przed ostatnim wyzwaniem, a jeśli mu się uda, wygrywa.

Każdy gracz może rozpocząć w innym miejscu mapy lub planszy, przechodząc dalej, rzucając kostką i poruszając się po polach. W zależności od koloru pola, na którym wylądują, zostanie im zadane odpowiednie pytanie. Jeśli nadal będą odpowiadać poprawnie, rzucają dalej, aż do skutku. Lądując na polu odpowiadającym nagrodzie, odpowiadają poprawnie, aby osiągnąć swoje cele.

Kiedy już zdobędą 4 kolorowe kółka, przechodzą do ostatniego pola. Po wylądowaniu muszą odpowiedzieć na 4 pytania, po jednym dla każdego sektora. Jeśli im się nie uda, ponownie czekają na swoją kolej. Przy drugiej próbie odpowiadają na trzy pytania, przy trzeciej próbie na dwa pytania, a przy czwartej próbie na jedno pytanie.

Pytania te zostaną opracowane dla każdego sektora kultury, włączając w to interaktywne karty z kodami QR do wizualizacji obrazów.



5 METODY NAUCZANIA I MEDIA

Materiały do nauki i haptyczna gra planszowa są tworzone w celu rozwijania kompetencji dorosłych słuchaczy w zakresie uczestnictwa w kulturze i kultury w ogóle.

Treści są zaprojektowane w taki sposób, aby edukatorzy dorosłych mogli z nich korzystać podczas bezpośrednich sesji, ale mogą być również wykorzystywane jako treści do samodzielnej nauki. Również ustawienia nauczania mieszanego są odpowiednie do radzenia sobie z tymi materiałami. Przy planowaniu tej metody wzięto pod uwagę następujące aspekty:

- uczenie się poprzez platformę edukacyjną umożliwia samodzielne uczenie się z dużą autonomią
- zachęca się do samokompetencji, tj. zdolności do odpowiedzialnego działania za siebie
- gra powinna być rozgrywana w grupie „bezpośrednio”, ponieważ zmotywuje to uczniów i zachęci ich do rozmowy z innymi kolegami
- trenerzy lub nauczyciele mogą opcjonalnie działać jako osoby ułatwiające uczenie się
- ze względu na wysoki stopień indywidualizacji i elastyczności treści są dobrze dopasowane do docelowej grupy dorosłych z ograniczeniami.

5.1 UKIERUNKOWANIE NA KOMPETENCJE

Projekt zorientowany na kompetencje jest optymalny do oferowania zindywidualizowanego pozyskiwania kompetencji. Oprócz kompetencji technicznych powinno to obejmować również rozszerzenie kompetencji w zakresie uczenia się i podstawowych umiejętności cyfrowych. Wszystkie treści są przygotowane w taki sposób, aby były bezpośrednio stosowane i użyteczne dla każdego ucznia. W zakresie orientacji na kompetencje realizowany jest następujący nadrzędny efekt uczenia się:

- Uczący się są w stanie zrozumieć, w jaki sposób mogą wykorzystać nowo zdobytą wiedzę w życiu osobistym.
- Potrafi zastosować nowo zdobytą wiedzę w życiu codziennym.

- To poczucie osiągnięć prowadzi do motywacji, siły woli i orientacji na cel oraz ma pozytywny wpływ na wyniki w nauce oraz powodzenie w nauce i egzaminach.
- Uczący się mogą samodzielnie zdobywać, konstruować, wykorzystywać i poprawnie interpretować wiedzę i informacje niezbędne do rozwiązania zadania. W ten sposób nabywają kompetencje do opracowywania i wdrażania strategii uczenia się (kompetencji uczenia się), co umożliwia im zaangażowanie w proces uczenia się przez całe życie.
- Uczniowie uczą się, że sami mogą proaktywnie wpływać na osiągnięcie swoich celów i są w stanie kształtować zdobywanie wiedzy poprzez branie osobistej odpowiedzialności. Zwiększa to samoocenę i zdolność do samodzielnego zarządzania, motywacji i autorefleksji.

5.2 KOMUNIKACJA I WSPARCIE OSÓB DOROSŁYCH PRZEZ EDUKATORA

Ideą tworzenia treści nauczania jest wykorzystanie materiałów i gry przez edukatorów dorosłych wraz z ich uczniami. Oznacza to, że ważne jest, aby był nauczyciel lub trener, który prowadzi i wspiera uczących się, zwłaszcza dla docelowej grupy dorosłych słuchaczy z różnymi ograniczeniami.

Dlatego ważne byłoby stworzenie uczniom możliwości wymiany i dyskusji na temat treści, a także proszenia o pomoc w przypadku problemów. Kilka pomysłów na to, jak promować wymianę uczących się, można znaleźć w innym opracowanym produkcie projektu – w koncepcji warsztatów.

Aby promować działania edukacyjne dorosłych, edukator dorosłych jest odpowiedzialny za wspieranie ich we wzmacnianiu ich motywacji, np. dostarczając jasne instrukcje lub dobrze wyjaśniając materiały i platformę edukacyjną. Ponadto uczniowie powinni mieć możliwość uczenia się treści, których potrzebują i wolą uczyć się w indywidualnym tempie.

Należy tu również wspomnieć o tym, że ważne jest komunikowanie się z uczniami i wspieranie ich, ale tylko do pewnego stopnia. Korzystając z tych materiałów, dorośli powinni rozwijać kompetencje i pewność siebie do samodzielnego uczenia się, a także powinni być motywowani do udziału w innych programach uczenia się przez całe życie w przyszłości. Muszą więc przyzwyczaić się do samodzielnej pracy/uczenia się i proszenia o pomoc w razie potrzeby.

5.3 MEDIA

W przypadku tych materiałów dostęp do treści można uzyskać za pomocą różnych nośników. Są one udostępniane za pośrednictwem strony internetowej projektu: <https://www.cultureisyou.com/en>.

Tam można je pobrać i wydrukować, a następnie wykorzystać w sesji twarzą w twarz. Ponadto można je znaleźć na platformie e-learningowej bit academy EU dostarczanej przez austriacką organizację MILES Learning GmbH.

The screenshot displays the course interface for 'Wear(e)able - Best dressed sustainably'. On the left, a 'Learning Progress' sidebar shows: Completion (44 of 65, 67%), Success (24 of 49, 48%), and Time (learning) (4 hours 8 minutes). The main content area is divided into 'Content Units' and 'Sub-chapters'. 'Content Units' includes: 1. Sustainable Fashion, 2. Basic Textile Science, 3. The Lifecycle of Textiles, 4. Recommendations for Sustainable Clothing, and 5. Terminology. 'Sub-chapters' under 'Sustainable Fashion' includes: Introduction, Nowadays fashion industry, The Fast Fashion Boom, The environmental challenge, Sustainable Fashion, and Summary. 'Assessment Activities' are indicated by red 'X' marks next to Exercise 1, Exercise 2, and Exercise 3 in several sub-chapters. A play button is visible on the 'Wear(e)able' logo.

Kurs przeznaczony jest do nauki indywidualnej. Uczący się mogą wybrać, o której jednostce i/lub podrozdziale chcą się uczyć. Aby sprawdzić efekty, mogą wykonać kilka czynności oceniających. Platforma została zaprojektowana w taki sposób, aby była bardzo łatwa do zrozumienia i użytkowania. Zawiera wiele grafik, filmów i animacji w celu wzmocnienia motywacji uczniów. W ten sposób można zagwarantować, że nasza docelowa grupa dorosłych z ograniczeniami również będzie mogła uczyć się z platformą – przynajmniej przy wsparciu nauczyciela lub trenera.

Aby mieć dostęp do kursów, kursanci potrzebują jedynie urządzenia cyfrowego (komputera, laptopa, tabletu lub smartfona) oraz połączenia z Internetem.

Konto na Facebooku (<https://www.facebook.com/people/Culture-Is-You/100086739879308>), konto na Instagramie (<https://www.instagram.com/cultureisyou>) oraz filmy na YouTube będą dołączone do kursu na stronie internetowej projektu oraz na stronach internetowych wszystkich partnerów projektu.

Ponadto wszyscy partnerzy będą rozpowszechniać informacje o projekcie na swoich kanałach społecznościowych.

Zgodnie z wymogiem otwartego dostępu do programu Erasmus+, wyniki projektu zostaną udostępnione jako open source na platformie Erasmus+ Project Result Platform, tak aby wyniki mogły być wykorzystywane przez grupy docelowe na całym świecie. Wszystkie wyniki pozostaną dostępne w trybie open source przez co najmniej 5 lat po zakończeniu projektu.

Zgodnie z wymogiem otwartego dostępu programu Erasmus+, wyniki projektu zostaną udostępnione jako open source na platformie EPAL, tak aby mogły być wykorzystywane przez grupy docelowe na całym świecie. Wszystkie wyniki pozostaną dostępne w trybie open source przez co najmniej 5 lat po zakończeniu projektu.

6 POLECANA LITERATURA

- Szkoły drugiej szansy – wyniki europejskiego projektu pilotażowego (raport), Komisja Europejska, Dyrekcja Generalna ds. Edukacji i Kultury, 2001, ISBN 92-894-1235-6 18
- Josef Vochozka: Škola druhé šance, příklady dobré praxe ze Švédska (Szkoła Drugiej Szansy, przykłady dobrych praktyk ze Szwecji) EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ISBN
- Podręcznik dla wychowawców szkół II stopnia, EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. EFS OPLZZ, projekt nr. CZ.1.04/5.1-01/77.00165

Odwiedź nas



www.cultureisyou.com



/cultureisyou/



profile.php?id=100086739879308



Co-funded by
the European Union

Wsparcie Komisji Europejskiej dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie poglądy autorów, a Komisja nie ponosi odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.