Ref.-Nr.: 2024-1-ES01-KA220-ADU-000245715

XXIAdults

Anpassung des Erwachsenenbildungssystems an das 21. Jahrhundert

Die Vorlage für bewährte Verfahren

Co-funded by the European Union

Name der bewährten Praxis
Telematische Gruppe für Mythologie und Symbolik in der Kunst von Tudela de Duero
Zusammenfassung der Praxis Kurze, leicht verständliche Zusammenfassung: Was ist die Praxis, für wen und zu welchem Zweck?
Mythologie und Symbolik mithilfe telematischer Tools erlernen. Für verschiedene Gruppen durch Mikro-Kurse, Dokumente, Fotos, Videos und Aktivitäten. Für alle, die sich für den Kurs interessieren, aber aus verschiedenen Gründen (Arbeitszeiten, persönliche Umstände usw.) nicht an Präsenzunterricht teilnehmen konnten.

Beschreibung der Praxis – min. 2000 Zeichen
1) Kontext / Hintergrund Was war der ursprüngliche Bedarf oder das Problem? Wer war die Zielgruppe? War dies Teil eines größeren Programms oder Projekts?
Die Online-Gruppe „Mythologie und Symbolik in der Kunst“ entstand 2020 im Zuge der COVID-19-Pandemie. Ziel war es, den Bildungsbedürfnissen von Erwachsenen in der Provinz Valladolid gerecht zu werden, wobei ein grundlegendes technologisches Werkzeug genutzt wurde, das von allen Lernenden täglich verwendet wird: WhatsApp. Das Ziel bestand darin, die verschiedenen Gruppen durch Mikro-Kurse, Dokumente, Fotos, Videos und Aktivitäten zu unterstützen. Nach der Pandemie und mit der Rückkehr in die Klassenzimmer unter Auflagen wurde es als notwendig erachtet, diese Methodik fortzusetzen, um allen gerecht zu werden, insbesondere denjenigen, die Bedenken hatten, sich persönlich in Gruppen zu treffen. In den folgenden Jahren und bis heute ist diese Gruppe aus zwei Gründen in Tudela de Duero geblieben: 1. Die Unmöglichkeit, eine große Gruppe, die sich in dieser Stadt (Tudela de Duero) für den Kurs „Mythologie und Symbolik in der Kunst“ angemeldet hatte, persönlich zu treffen. 2. Die Notwendigkeit, all jenen gerecht zu werden, die an dem Kurs interessiert sind, aber aus verschiedenen Gründen (Arbeitszeiten, persönliche Umstände usw.) nicht an Präsenzveranstaltungen teilnehmen konnten. Es liegt auf der Hand, dass diese Zielgruppe den Geist des Programms „Bildungs- und Kulturklassen“ des Provinzrats von Valladolid teilt, das seit über 40 Jahren in den ländlichen Gebieten unserer Provinz durchgeführt wird und von der Koordinatorin, Frau Natividad García Hernández, geleitet wird, einer

Fachkraft mit umfassender Erfahrung in der Leitung, Organisation und Verwaltung von Programmen der Erwachsenenbildung.

2) **Ziele**

Was waren die Ziele der Maßnahme?

Was sollte verbessert oder verändert werden?

Im laufenden Schuljahr (2024–2025) lauteten die Inhalte und Ziele der Online-Gruppe zu Mythologie und Symbolik in der Kunst von Tudela de Duero wie folgt:

Inhalte:

1. Valladolid und sein städtisches Wachstum zwischen dem Mittelalter und dem 16. Jahrhundert.
2. Die Etablierung der Bettelorden in Valladolid: die Rolle der Dominikaner.
3. Das Kloster San Pablo: Geschichte, Kunst und Symbolik.
4. Das Kollegium San Gregorio: Geschichte, Funktionen, Architektur und Symbolik.
5. Das Nationale Skulpturenmuseum: Geschichte und Untersuchung der Sammlung.
6. Die Kontroverse von Valladolid (1550–1551): Die Anfänge der Menschenrechte am Kolleg San Gregorio.
7. Einführung in die Geschichte, Archäologie und Kunst des antiken Griechenlands.

Ziele:

Allgemein:

1. Förderung des Interesses an Geschichte, Mythologie und Kunst durch die Untersuchung architektonischer, skulpturaler und symbolischer Elemente.
2. Förderung des selbstständigen und kollaborativen Lernens in einer barrierefreien digitalen Umgebung.
3. WhatsApp als Lehrmittel nutzen, um die Überwachung, Beteiligung und kontinuierliche Interaktion zwischen Schülern und Lehrern zu erleichtern.

Ziele nach Kompetenz:

1. Fähigkeit zur historischen Analyse und Kontextualisierung.

• Die historischen Prozesse zu identifizieren, die das städtische Wachstum von Valladolid zwischen dem Mittelalter und dem 16. Jahrhundert erklären.

• Die Rolle der Bettelorden im sozialen und religiösen Wandel der Stadt zu verstehen.

• Die Kontroverse von Valladolid (1550–1551) im Rahmen der Menschenrechtsdebatten der Neuzeit kontextualisieren.

2. Fähigkeit zur Beobachtung, Analyse und Interpretation von Kunst

• Die architektonischen und skulpturalen Elemente des Klosters San Pablo und des Kollegs San Gregorio als Ausdruck religiöser und politischer Macht erkennen.

• Das Nationale Skulpturenmuseum als Quelle für das Verständnis religiöser Kunst und Ikonografie wertschätzen.

• Die formalen und symbolischen Merkmale der mykenischen, klassischen und hellenistischen Kunst analysieren, mit besonderem Augenmerk auf die Skulptur und Architektur von Athen, Delphi und Olympia.

3. Fähigkeit, Symbole und Mythologie zu verstehen und zu interpretieren

Co-funded by the European Union

• Griechische mythologische Geschichten und Symbole anhand künstlerischer Darstellungen interpretieren.
• Setzen ikonografische Elemente in Beziehung zu ihren sozialen, religiösen und kulturellen Funktionen in der griechischen Welt.
• Die sakralen Kontexte von Mykene, der Akropolis und Delphi unterscheiden und dabei ihre rituelle Funktion und Ästhetik erkennen.
4. Fähigkeit, sich auszudrücken, zu kommunizieren und kritisch zu reflektieren.
• Sich aktiv an Debatten und Gruppenaufgaben über digitale Medien wie WhatsApp beteiligen.
• Fundierte Meinungen zu historischen, ethischen und kulturellen Themen entwickeln.
• Verfassen schriftlicher und mündlicher Mitteilungen (Texte, Audio, Bilder) mit Klarheit, Kohärenz und kritischem Denken.
5. Fähigkeiten zum digitalen und selbstständigen Lernmanagement
• WhatsApp als Werkzeug für Lernen, Kommunikation und Zusammenarbeit nutzen.
• Auf lernrelevante digitale Ressourcen zugreifen, diese auswählen und teilen.
• Die eigene Arbeit organisieren und sich an der Gruppendynamik beteiligen, wobei persönliche Rhythmen, Arbeitsweisen und Zeitpläne respektiert werden.
All dies zielt darauf ab, alle Teilnehmenden in einen dynamischen Lehr- und Lernprozess einzubinden. Die Wahl von WhatsApp als Lernumgebung entspricht dem Bedürfnis, eine flexible, zugängliche Methodik anzubieten, die auf aktive Teilnahme ausgerichtet ist. Diese Plattform, die im Alltag vieler Erwachsener weit verbreitet ist, ermöglicht eine direkte, asynchrone Kommunikation, die sich an unterschiedliche Lernrhythmen anpasst.

3) Umsetzung / Methodik

Wie wurde die Praxis Schritt für Schritt durchgeführt?
Welche Aktivitäten oder Methoden wurden eingesetzt?
Wie lange hat es gedauert?

Die Kursmethodik basiert auf ständiger Interaktion über WhatsApp, wobei die vielfältigen Formate (Text, Audio, Bilder, Links) genutzt werden, um die Aktivitäten abwechslungsreich zu gestalten. Die vorgeschlagenen Dynamiken ermöglichen die Einbindung von multimedialen Ressourcen und aktiven Techniken wie Debatten, mündlichem Geschichtenerzählen, angeleiteter Recherche und visueller Analyse. Die Aufgaben wurden so konzipiert, dass sie über Mobiltelefone zugänglich sind und sich in flexible Zeitpläne einfügen, was erwachsenen Lernenden die Vereinbarkeit von Studium und anderen privaten oder beruflichen Verpflichtungen erleichtert.

• Wöchentliche Mini-Lektionen: Der Inhalt wurde in kurze Module unterteilt, die in prägnanter Textform, als erklärende Audioclips (um eine „Unterrichtsstunde“ nachzuahmen) und vor allem als Bilder und Videos der in den Themen erwähnten Gebäude und Kunstwerke (wie die Metopen des Parthenon, die Karyatiden des Erechtheions oder Ansichten von Delphi und Olympia) vermittelt wurden.

• Fragen und Diskussionen: Aktivitäten, bei denen die Teilnehmer Fragen stellen und das Material kommentieren können, um Interaktion und kritische Analyse zu fördern (z. B. die Valladolid-Kontroverse).

• Multimedia-Ressourcen: Links zu Bildergalerien, 3D-Rekonstruktionen (wie beispielsweise Manuel Bravos Videos über Delphi und die Akropolis) sowie virtuelle Rundgänge zur Vertiefung des Verständnisses.

• Praktische Übungen: Kurze Übungen zur Identifizierung architektonischer Elemente oder mythologischer Szenen in den bereitgestellten Bildern.

• Repositorien: Die Studierenden wurden gebeten, Artikel, Bilder oder Videos zu veröffentlichen, die in direktem oder indirektem Zusammenhang mit den behandelten Themen stehen.

Die Dauer des Online-Kurses „Mythologie und Symbolik in der Kunst“ entsprach der des Präsenzkurses: das gesamte akademische Jahr 2024–2025.

4) Ergebnisse / Ergebnisse

Was waren die konkreten Ergebnisse?
Wie wirkte sich die Praxis auf die Teilnehmenden aus?

Die erzielten Ergebnisse waren weitgehend zufriedenstellend, da sie auf der Idee basieren, dass Erwachsenenbildung die Vielfalt der Lebenswege respektieren, die bisherigen Erfahrungen der Studierenden aufwerten und den horizontalen Dialog fördern sollte. Dies ermöglichte die Schaffung einer dialogischen „virtuellen Gemeinschaft“, in der alle Studierenden das Gefühl haben, an einem gemeinsamen Programm mit gemeinsamen Zielen und Inhalten teilzunehmen.

5) Erfahrungsberichte der Teilnehmer – optional

Kurze Zitate, persönliche Reflexionen oder Erfahrungen der Teilnehmer

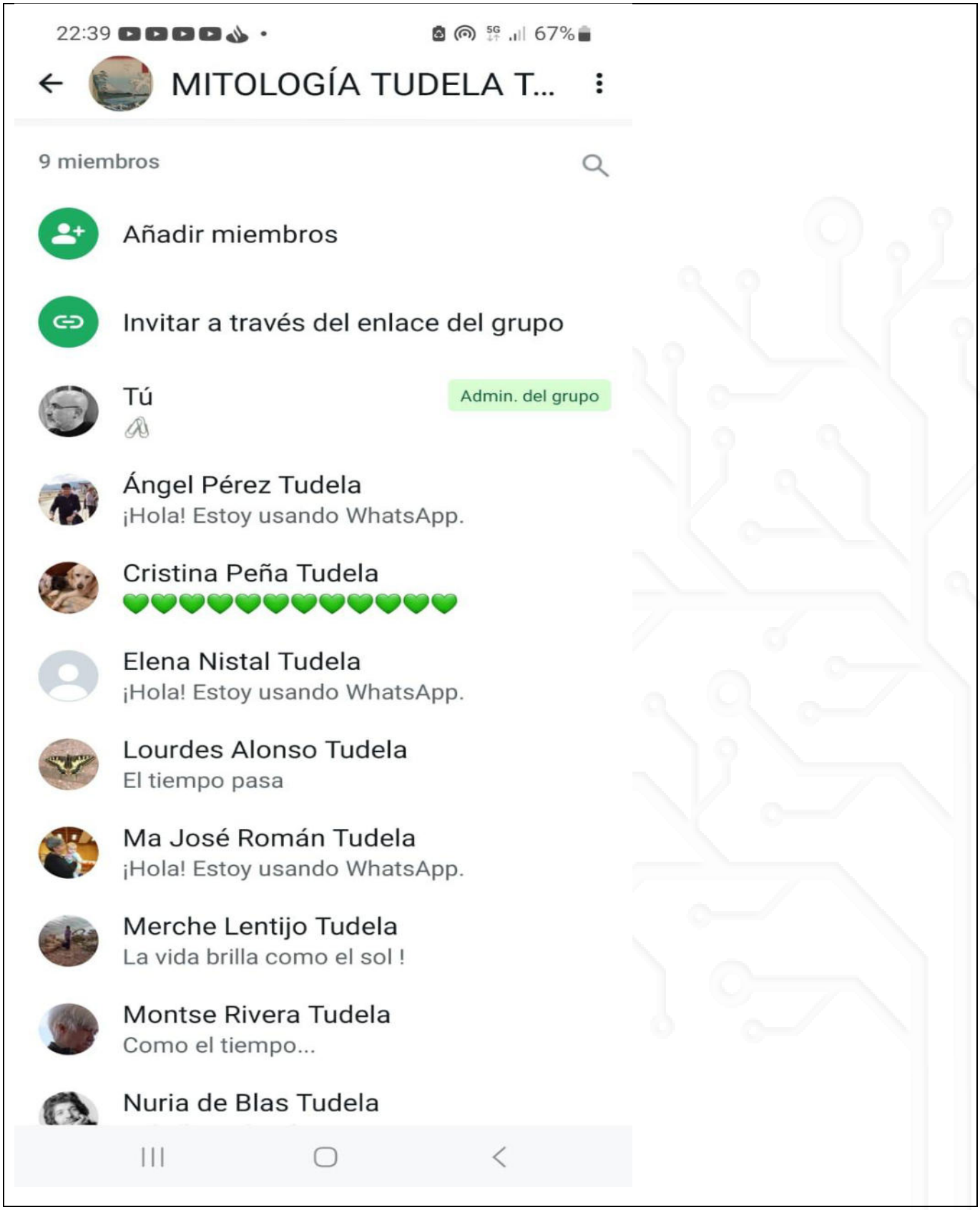
6) Erfolgsfaktoren

Was machte die Praxis effektiv oder innovativ?
Gab es einzigartige oder kreative Elemente?

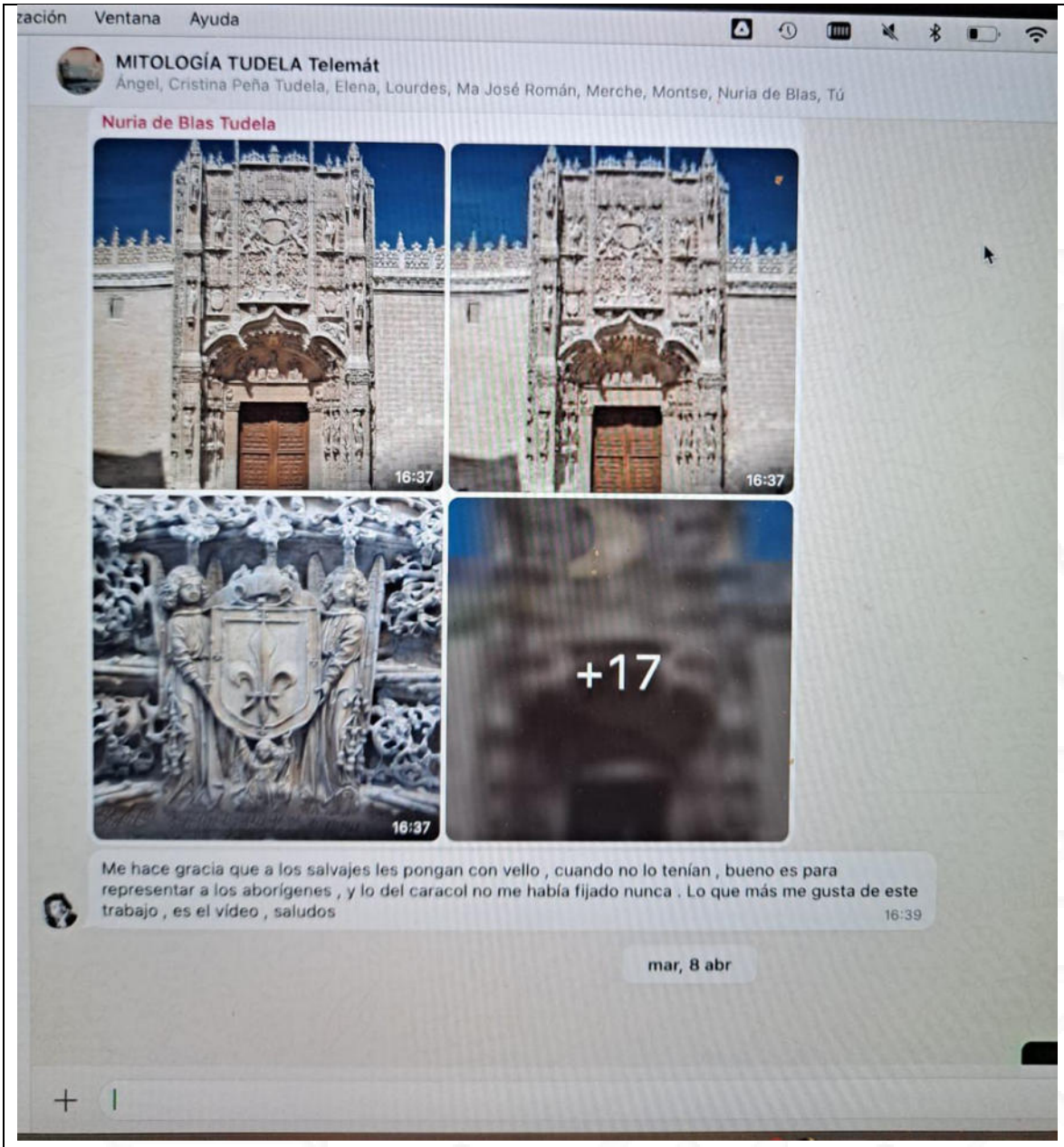
Dieser Online-Kurs bietet Erwachsenen mit unterschiedlichen Zeitplänen ideale Flexibilität und nutzt dabei ein vertrautes und leicht zugängliches Tool. Die Kombination aus Text, Audio, Bildern und Videos ist entscheidend, um Wissen effektiv und anschaulich zu vermitteln.

7) Übertragbarkeit / Empfehlungen

Kann die Praxis an anderer Stelle angewendet werden?
Welche Voraussetzungen sind für eine erfolgreiche Umsetzung erforderlich?



Co-funded by
the European Union



PRAXISPROFIL – KLASSIFIZIERUNGSCHECKLISTE

Bitte kreuzen Sie alle Kategorien an, die auf Ihre beschriebene Praxis zutreffen. Sie können mehr als eine auswählen.

ART DER PRAXIS

☒	Lernen durch Handeln
☐	Generationenübergreifendes Lernen
☒	Gemeinschaftsbasiertes Lernen
☒	Digitales / Blended Learning
☐	Peer-Lernen
☐	Mentoring / Coaching
☒	Kulturelle / kreative Ansätze
☐	Kooperativ / partnerschaftlich
☐	Sonstiges (bitte angeben):
ZIELGRUPPE	
☒	Erwachsene mit geringer Qualifikation
☒	NEETs (nicht in Ausbildung, Beschäftigung oder Weiterbildung)
☒	Migranten / Flüchtlinge
☐	Ältere Erwachsene
☐	Frauen
☐	Menschen mit Behinderungen
☐	Andere schutzbedürftige Gruppen
☒	Allgemeine erwachsene Bevölkerung
LERNUMFELD	
☐	Formell
☒	Nicht-formell
☐	Informell
ENTWICKELTE FÄHIGKEITEN / KOMPETENZEN	
☒	Lese- und Schreibkompetenz (Lesen, Schreiben, Textverständnis)
☐	Rechnen (Mathematik, logisches Denken)
☒	Digitale Kompetenzen
☐	MINT (Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften, Technik)
☒	Persönliche, soziale und Lernkompetenzen
☐	Bürgerkompetenzen
☐	Unternehmerische Kompetenz
☒	Kulturelles Bewusstsein und kultureller Ausdruck
☐	Sprachkenntnisse
☐	Berufsspezifische / berufliche Fähigkeiten
☐	Umweltkompetenzen
☐	Sonstiges (bitte angeben):
POTENZIELLE NUTZER	
☒	Lehrer/Pädagogen
☐	Verwaltungsmitarbeiter

Co-funded by the European Union

☒	Schul-/Zentrumsleitung
☐	Entscheidungsträger / Öffentliche Verwaltung
☐	NGOs / Gemeinschaftsorganisationen
☐	Sonstiges (bitte angeben):

Glossar der Kategorien (Erläuterung der Checklistenpunkte)

Art der Praxis

- Learning by doing – Lernen durch praktische Aktivitäten, praxisorientierte Methoden wie Workshops oder reale Aufgaben.
- Generationenübergreifendes Lernen – Aktivitäten, bei denen Teilnehmer aus verschiedenen Altersgruppen voneinander lernen.
- Gemeinschaftsbasiertes Lernen – Lernen, das innerhalb der lokalen Gemeinschaft stattfindet, oft durch Engagement im realen Leben.
- Digitales / Blended Learning – Bildung unter Einsatz digitaler Tools (online) oder einer Mischung aus Online- und Präsenzmethoden.
- Peer-Learning – Lernen unter Teilnehmenden mit ähnlichem Status oder ähnlicher Erfahrung, die sich gegenseitig unterstützen.
- Mentoring / Coaching – Einzelbetreuung durch eine erfahrenere Person, um das Lernen und die persönliche Entwicklung zu fördern.
- Kulturelle / kreative Ansätze – Einsatz von Kunst, Musik, Theater, Geschichtenerzählen usw. als Lerninstrumente.
- Kooperativ / partnerschaftlich – Praktiken, die die Zusammenarbeit zwischen Organisationen oder Gruppen beinhalten.
- Sonstiges (bitte angeben) – jede andere Methode, die oben nicht aufgeführt ist.

Zielgruppe

- Erwachsene mit geringen Qualifikationen – Erwachsene mit geringem formalen Bildungsniveau oder geringen Grundkompetenzen.
- NEETs – Personen, die weder eine Schule besuchen, noch arbeiten oder eine Ausbildung absolvieren (oft junge Erwachsene).
- Migranten/Flüchtlinge – Personen, die aus einem anderen Land zugewandert sind und oft mit Integrationsproblemen konfrontiert sind.
- Ältere Erwachsene – Erwachsene ab 65 Jahren
- Frauen – Maßnahmen, die speziell auf die Bedürfnisse von Frauen zugeschnitten sind.

Co-funded by the European Union

- Menschen mit Behinderungen – Personen mit körperlichen, sensorischen, geistigen oder psychischen Behinderungen.
- Andere schutzbedürftige Gruppen – Gruppen, die von Ausgrenzung bedroht sind (z. B. Langzeitarbeitslose, Obdachlose).
- Allgemeine erwachsene Bevölkerung – durchschnittliche Erwachsene, die nicht zu den spezifischen Kategorien gehören.

Lernumfeld

- Formal – Lernen innerhalb offizieller Bildungssysteme, zertifizierte Kurse (z. B. Schulen, Universitäten).
- Nicht-formell – organisiertes Lernen außerhalb des formellen Systems (z. B. Workshops, Gemeinschaftsschulungen).
- Informell – Lernen durch Alltagserfahrungen, ohne strukturierten Kurs (z. B. Freiwilligenarbeit, Familie).

Entwickelte Fähigkeiten/Kompetenzen

- Lese- und Schreibkompetenz – Lesen, Schreiben und Verstehen von Texten (einschließlich funktionaler Texte wie Formulare).
- Rechnen – Anwendung von Mathematik und logischem Denken.
- Digitale Kompetenzen – Nutzung digitaler Tools, z. B. Erstellung von Lebensläufen, Online-Tools, Online-Plattformen.
- MINT – Mathematik, Informatik, Naturwissenschaften und Technik.
- Persönliche, soziale und Lernkompetenzen – Selbstbewusstsein, Motivation, Teamarbeit, Fähigkeiten zum lebenslangen Lernen.
- Bürgerkompetenzen – aktive Bürgerschaft, Verständnis von Demokratie und sozialer Verantwortung.
- Unternehmergeist – Kreativität, Innovation, Projektmanagement, Risikobereitschaft.
- Kulturelles Bewusstsein und kulturelle Ausdrucksfähigkeit – Wertschätzung und Schaffung kultureller Inhalte (z. B. Kunst, Musik).
- Sprachkenntnisse – Fähigkeit, in einer oder mehreren Fremdsprachen zu kommunizieren.
- Berufsbezogene/berufliche Kompetenzen – praktische Fähigkeiten, die in bestimmten Berufen oder Tätigkeiten nützlich sind.
- Grüne Kompetenzen – Wissen und Verhaltensweisen, die Nachhaltigkeit und Umweltschutz fördern.

Co-funded by the European Union

- Sonstiges – sonstige entwickelte Kompetenzen (bitte angeben).

Potenzielle Nutzer – Gruppen, die davon profitieren könnten, diese Praxis in ihrem Arbeitskontext anzuwenden, anzupassen oder sich davon inspirieren zu lassen.

Hinweis: Diese Kategorien orientieren sich an EU-Rahmenwerken wie den Schlüsselkompetenzen für lebenslanges Lernen (2018), dem Aktionsplan für Grundkompetenzen (2025) und dem Erasmus+-Programmleitfaden 2025 – Glossar

This document was created under the Creative Commons license:

Attribution-Non-Commercial-Share Alike (CC BY-NC-SA).

All or part of this document may be used, copied, and disclosed provided that the origin is mentioned, it is not used commercially, and its license is not modified.

All rights reserved.

© Copyright 2024 XXI Adults

Co-funded by the European Union