



XXIAdults

**Dostosowanie systemu kształcenia dorosłych
do XXI wieku**

Szablon dobrych praktyk



INSTITUTE for
ROMA and
MINORITIES
INCLUSION



**DIPUTACIÓN
DE VALLADOLID**



E-SCHOOL
EDUCATIONAL GROUP



EMPODERAR
DESENVOLVIMENTO ORGANIZACIONAL, SOCIAL, PROFESIONAL E PESSOAL



Co-funded by
the European Union



Nazwa dobrej praktyki

Telematyczna Grupa Mitologii i Symboliki w Sztuce Tudela de Duero

Podsumowanie praktyki

Krótkie, łatwe do zrozumienia streszczenie: Czym jest ta praktyka, dla kogo jest przeznaczona i jaki ma cel?

Poznaj mitologię i symbolikę za pomocą narzędzi telematycznych.

Dla różnych grup poprzez mikrozajęcia, dokumenty, zdjęcia, filmy i ćwiczenia.

Dla wszystkich zainteresowanych kursem, którzy z różnych powodów (harmonogram pracy, sytuacja osobista itp.) nie mogli uczestniczyć w zajęciach stacjonarnych.

Opis praktyki – min. 2000 znaków

1) Kontekst / Tło

Jaka była początkowa potrzeba lub problem?

Kto był grupą docelową?

Czy było to częścią większego programu lub projektu?

Grupa internetowa „Mitologia i symbolika w sztuce” powstała w 2020 roku w następstwie pandemii COVID-19. Jej celem było zaspokojenie potrzeb edukacyjnych dorosłych mieszkańców prowincji Valladolid przy użyciu podstawowego narzędzia technologicznego, z którego na co dzień korzystają wszyscy uczniowie: WhatsApp. Celem było wspieranie różnych grup poprzez mikro-lekcje, dokumenty, zdjęcia, filmy i zajęcia.

Po pandemii i powrocie do sal lekcyjnych z pewnymi ograniczeniami uznano, że należy kontynuować tę metodologię, aby służyć wszystkim, zwłaszcza tym, którzy niechętnie spotykali się osobiście w grupach.

W kolejnych latach, aż do chwili obecnej, grupa ta pozostała w Tudela de Duero z dwóch powodów:

1. Niemożność osobistego spotkania się dużej grupy zapisanej w tym mieście (Tudela de Duero) na kurs „Mitologia i symbolika w sztuce”.

2. Potrzeba zaspokojenia potrzeb wszystkich osób zainteresowanych kursem, które z różnych powodów (harmonogram pracy, sytuacja osobista itp.) nie mogły uczestniczyć w zajęciach stacjonarnych.

Grupa docelowa wyraźnie podziela ducha programu „Sale edukacyjne i kulturalne” Rady Prowincji Valladolid, który działa na obszarach wiejskich naszej prowincji od ponad 40 lat i jest prowadzony przez koordynatorkę, panią Natividad García Hernández, profesjonalistkę z bogatym doświadczeniem w kierowaniu, organizacji i zarządzaniu programami edukacji dorosłych.

2) Cele





Jakie były cele tego działania?

Co miało na celu poprawić lub zmienić?

W bieżącym roku akademickim (2024-2025) treści i cele grupy internetowej poświęconej mitologii i symbolice w sztuce Tudela de Duero były następujące:

Treści:

1. Valladolid i jego rozwój urbanistyczny od średniowiecza do XVI wieku.
2. Powstanie zakonów żebraczych w Valladolid: rola dominikanów.
3. Klasztor św. Pawła: historia, sztuka i symbolika.
4. Kolegium św. Grzegorza: historia, funkcje, architektura i symbolika.
5. Narodowe Muzeum Rzeźby: historia i analiza zbiorów.
6. Kontrowersja w Valladolid (1550–1551): początki praw człowieka w Kolegium św. Grzegorza.
7. Wprowadzenie do historii, archeologii i sztuki starożytnej Grecji.

Cele:

Ogólne:

1. Rozbudzanie zainteresowania historią, mitologią i sztuką poprzez badanie elementów architektonicznych, rzeźbiarskich i symbolicznych.
2. Promowanie samodzielnej i opartej na współpracy nauki w przystępnym środowisku cyfrowym.
3. Wykorzystanie aplikacji WhatsApp jako narzędzia dydaktycznego ułatwiającego monitorowanie, uczestnictwo i bieżącą interakcję między uczniami a nauczycielami.

Cele według umiejętności:

1. Umiejętność przeprowadzania analizy historycznej i kontekstualizacji.
 - Rozpoznanie procesów historycznych wyjaśniających rozwój urbanistyczny Valladolid od średniowiecza do XVI wieku.
 - Zrozumienie roli zakonów żebraczych w społecznej i religijnej transformacji miasta.
 - Umieszczenie kontrowersji w Valladolid (1550–1551) w kontekście debat dotyczących praw człowieka w epoce nowożytnej.
2. Umiejętność obserwacji, analizy i interpretacji sztuki
 - Rozpoznanie elementów architektonicznych i rzeźbiarskich klasztoru św. Pawła i kolegium św. Grzegorza jako przejawów władzy religijnej i politycznej.
 - Docenianie Narodowego Muzeum Rzeźby jako źródła wiedzy o sztuce religijnej i ikonografii.
 - Analizowanie formalnych i symbolicznych cech sztuki mykeńskiej, klasycznej i hellenistycznej, ze szczególnym uwzględnieniem rzeźby i architektury Aten, Delf i Olimpii.
3. Umiejętność rozumienia i interpretacji symboli oraz mitologii.
 - Interpretować greckie opowieści mitologiczne i symbole w oparciu o przedstawienia artystyczne.
 - Powiązanie elementów ikonograficznych z ich funkcjami społecznymi, religijnymi i kulturowymi w świecie greckim.
 - Rozróżniać konteksty sakralne Myken, Akropolu i Delf, rozpoznając ich funkcję rytualną i estetykę.
4. Umiejętność wyrażania siebie, komunikowania się i krytycznej refleksji.
 - Aktywny udział w debatach i zadaniach grupowych za pośrednictwem mediów cyfrowych, takich jak WhatsApp.
 - Formułowanie uzasadnionych opinii na tematy historyczne, etyczne i kulturowe.





- Przygotowywać wiadomości pisemne i ustne (teksty, pliki audio, obrazy) w sposób jasny, spójny i z wykorzystaniem krytycznego myślenia.

5. Umiejętności w zakresie cyfrowego i samodzielnego zarządzania nauką

- Korzystanie z WhatsApp jako narzędzia do nauki, komunikacji i współpracy.
- Uzyskiwać dostęp do zasobów cyfrowych związanych z nauką, wybierać je i udostępniać.
- Organizowanie własnej pracy i uczestnictwo w dynamice grupy, z poszanowaniem indywidualnego rytmu, stylu i tempa pracy.

Wszystko to ma na celu włączenie wszystkich uczestników w dynamiczny proces nauczania i uczenia się. Wybór WhatsApp jako środowiska nauczania wynika z potrzeby zaoferowania elastycznej, dostępnej metodologii skoncentrowanej na aktywnym uczestnictwie. Platforma ta, szeroko stosowana w codziennym życiu wielu dorosłych, umożliwi bezpośrednią, asynchroniczną komunikację, która dostosowuje się do różnych rytmów uczenia się.

3) Wdrożenie / Metodologia

Jak krok po kroku przebiegała praktyka?

Jakie działania lub metody zostały zastosowane?

Ile to trwało?

Metodologia kursu opiera się na stałej interakcji za pośrednictwem WhatsApp, wykorzystując jego różnorodne formaty (tekst, audio, obrazy, linki) w celu urozmaicenia zajęć. Proponowana dynamika pozwala na integrację zasobów multimedialnych i technik aktywnych, takich jak debata, opowiadanie ustne, badania z przewodnikiem oraz analiza wizualna. Zadania zostały zaprojektowane tak, aby były dostępne z telefonów komórkowych i pasowały do elastycznych harmonogramów, co ułatwia dorosłym studentom zachowanie równowagi między życiem prywatnym a innymi obowiązkami osobistymi lub zawodowymi.

- Cotygodniowe mini-lekcje: Treść została podzielona na krótkie moduły, przedstawione w zwartej formie tekstowej, w postaci wyjaśniających klipów audio (naśladujących „lekcję”) oraz, przede wszystkim, zdjęć i filmów przedstawiających budynki i dzieła sztuki poruszane w poszczególnych tematach (takie jak metopy Partenonu, kariatydy Erechtheionu czy widoki Delf i Olimpii).
- Pytania i dyskusje: Zadania, w ramach których uczestnicy mogli zadawać pytania i komentować materiały, co sprzyjało interakcji i krytycznej analizie (np. kontrowersja z Valladolid).
- Zasoby multimedialne: linki do galerii zdjęć, rekonstrukcji 3D (takich jak filmy Manuela Bravo dotyczące Delf i Akropolu) oraz wirtualnych wycieczek, które uzupełniają wiedzę.
- Ćwiczenia praktyczne: krótkie ćwiczenia polegające na identyfikacji elementów architektonicznych lub scen mitologicznych na udostępnionych zdjęciach.
- Repozytoria: Studenci zostali poproszeni o zamieszczanie artykułów, zdjęć lub filmów bezpośrednio lub pośrednio związanych z omawianymi tematami.

Czas trwania internetowego kursu „Mitologia i symbolika w sztuce” był taki sam jak kursu stacjonarnego: cały rok akademicki 2024–2025.





4) Wyniki / Efekty

Jakie były konkretne wyniki?

Jak praktyka wpłynęła na uczestników?

Uzyskane wyniki są w dużej mierze zadowalające, ponieważ opierają się na założeniu, że edukacja dorosłych powinna szanować różnorodność ścieżek życiowych, wzbogacać wcześniejsze doświadczenia studentów i sprzyjać dialogowi horyzontalnemu. Pozwoliło to na stworzenie dialogicznej „wirtualnej społeczności”, w której wszyscy studenci czują, że uczestniczą we wspólnym programie o wspólnych celach i treściach.

5) Historie uczestników – opcjonalnie

Krótkie cytaty, osobiste refleksje lub doświadczenia uczestników

6) Czynniki sukcesu

Co sprawiło, że praktyka była skuteczna lub innowacyjna?

Czy były jakieś wyjątkowe lub kreatywne elementy?

Ten kurs online oferuje idealną elastyczność dla osób dorosłych o zróżnicowanych harmonogramach, wykorzystując znane i dostępne narzędzie. Połączenie tekstu, dźwięku, obrazów i filmów jest kluczem do skutecznego i wizualnego przekazywania wiedzy.

7) Możliwość przeniesienia / Zalecenia

Czy praktykę tę można zastosować gdzie indziej?

Jakie warunki są potrzebne do pomyślnego wdrożenia?

Tę praktykę można wdrożyć wszędzie, a nawet może ona stanowić uzupełnienie zajęć stacjonarnych.

Jedynym niezbędnym wymogiem jest smartfon, aplikacja WhatsApp oraz stabilne połączenie z wystarczającą ilością danych.

8) Wskazówki / porady dotyczące wdrożenia – opcjonalne

Listy kontrolne, lekcje lub porady dla osób, które chcą wdrożyć tę praktykę.





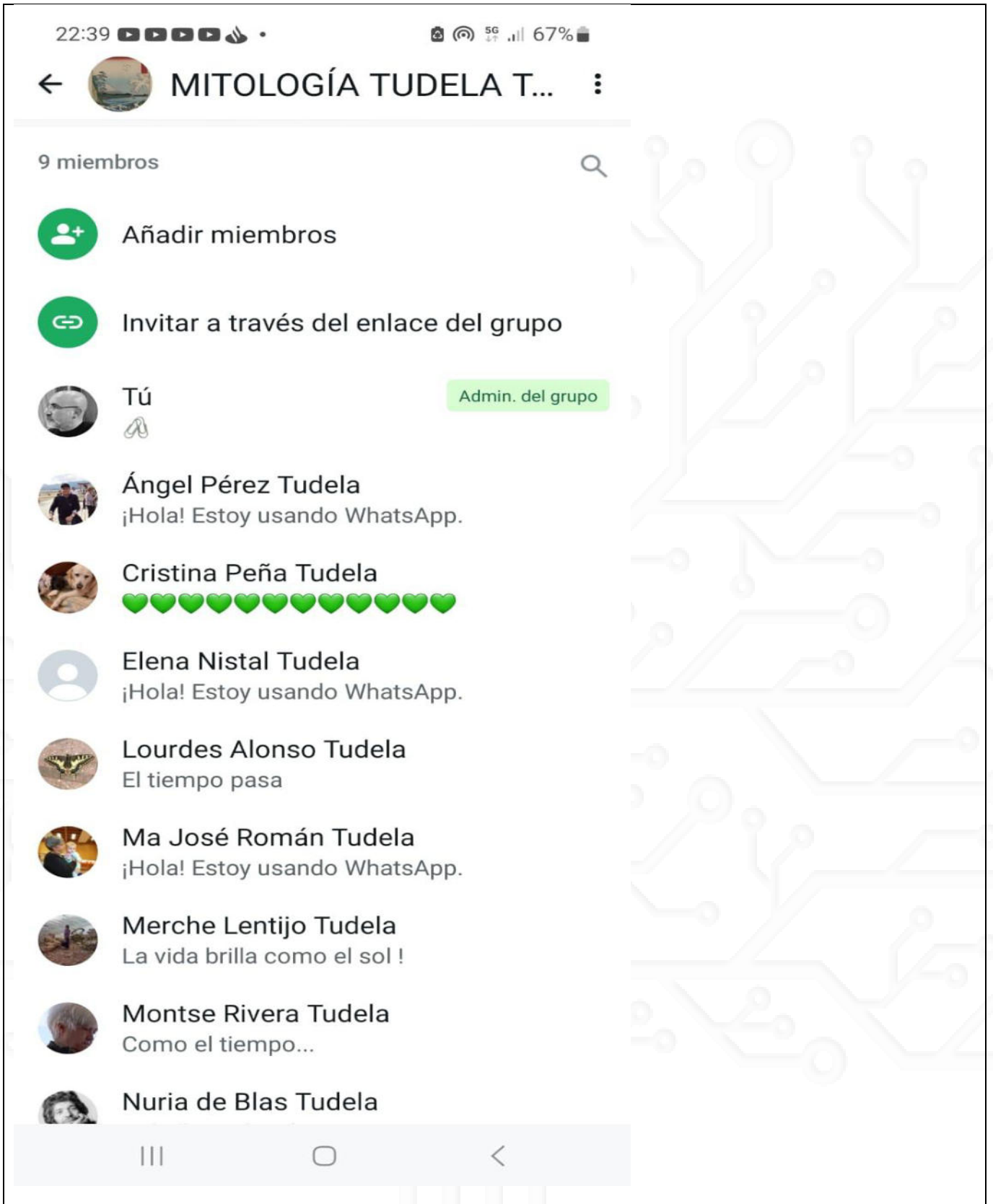
9) Wnioski – opcjonalnie

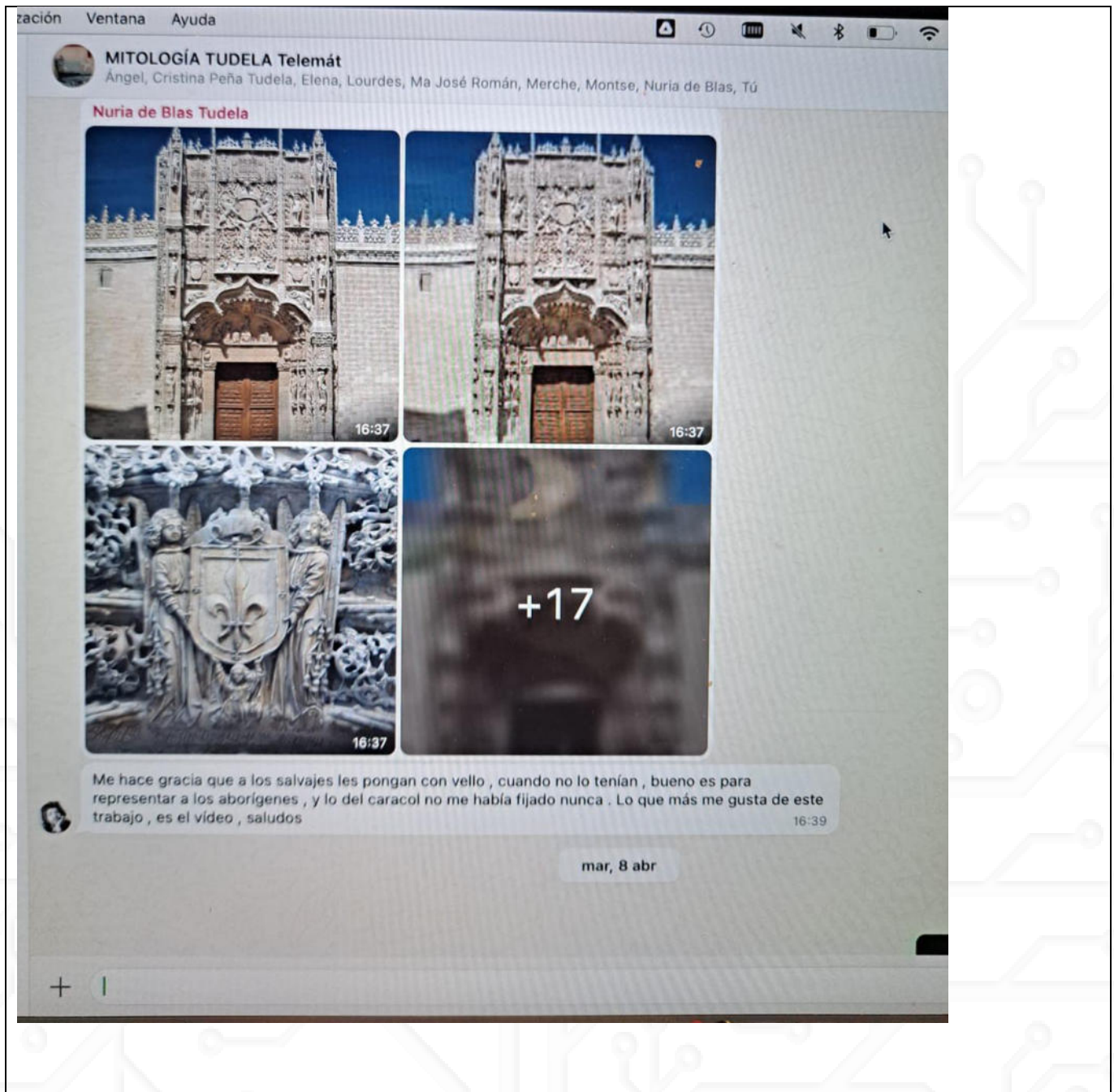
Największe niespodzianki, przeszkody lub kluczowe wnioski podczas wdrażania.

10) Zdjęcia ilustrujące opisaną praktykę

Proszę dołączyć co najmniej 3 zdjęcia związane z opisaną dobrą praktyką







PROFIL PRAKTYKI – LISTA KONTROLNA KLASYFIKACJI

Proszę zaznaczyć wszystkie kategorie, które odnoszą się do opisanej praktyki. Można wybrać więcej niż jedną.

RODZAJ PRAKTYKI





- Uczenie się przez działanie
- Uczenie się międzypokoleniowe
- Uczenie się w społeczności
- Nauka cyfrowa / mieszana
- Uczenie się od rówieśników
- Mentoring / coaching
- Podejścia kulturowe / kreatywne
- Współpraca / partnerstwo
- Inne (proszę określić):

GRUPA DOCELOWA

- Dorośli o niskich kwalifikacjach
- Osoby nieuczące się, niepracujące i nieuczestniczące w szkoleniach (NEET)
- Migranci / uchodźcy
- Osoby starsze
- Kobiety
- Osoby z niepełnosprawnościami
- Inne grupy szczególnie narażone
- Ogólna populacja dorosłych

ŚRODOWISKO EDUKACYJNE

- Formalne
- Nieformalne
- Nieformalne

ROZWIJANE UMIEJĘTNOŚCI / KOMPETENCJE

- Umiejętność czytania i pisania (czytanie, pisanie, rozumienie tekstu)
- Umiejętności matematyczne (matematyka, logiczne myślenie)
- Umiejętności cyfrowe
- STEM (nauki ścisłe, technologia, inżynieria, matematyka)
- Osobiste, społeczne i nauka uczenia się
- Kompetencje obywatelskie
- Przedsiębiorczość
- Świadomość kulturowa i ekspresja
- Umiejętności językowe
- Umiejętności związane z pracą / zawodowe
- Kompetencje ekologiczne
- Inne (proszę określić):

POTENCJALNI UŻYTKOWNICY

- Nauczyciele / wychowawcy
- Personel administracyjny





- Kierownictwo szkoły / ośrodka
- Decydenci / Administracja publiczna
- Organizacje pozarządowe / organizacje społeczne
- Inne (proszę określić):

Słownik kategorii (wyjaśnienie pozycji listy kontrolnej)

Rodzaj praktyki

- Uczenie się przez działanie – uczenie się poprzez praktyczne działania, metody oparte na praktyce, takie jak warsztaty lub rzeczywiste zadania.
- Uczenie się międzypokoleniowe – działania angażujące uczestników z różnych grup wiekowych, którzy uczą się od siebie nawzajem.
- Uczenie się w społeczności – uczenie się, które odbywa się w lokalnej społeczności, często poprzez zaangażowanie w życie społeczne.
- Uczenie się cyfrowe / mieszane – edukacja z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych (online) lub połączenie metod online i bezpośrednich.
- Uczenie się rówieńnicze – uczenie się wśród uczestników o podobnym statusie lub doświadczeniu, którzy wspierają się nawzajem.
- Mentoring / coaching – indywidualne wsparcie ze strony osoby bardziej doświadczonej, mające na celu pomoc w nauce i rozwoju osobistym.
- Podejścia kulturowe / kreatywne – wykorzystanie sztuki, muzyki, teatru, opowiadania historii itp. jako narzędzi uczenia się.
- Współpraca / partnerstwo – praktyki obejmujące współpracę między organizacjami lub grupami.
- Inne (proszę określić) – każda inna metoda niewymieniona powyżej.

Grupa docelowa

- Dorośli o niskich kwalifikacjach – dorośli o niskim poziomie wykształcenia formalnego lub podstawowych umiejętnościach.
- Osoby NEET – osoby nieuczące się, niepracujące ani nieuczestniczące w szkoleniach (często młodzi dorośli).
- Migranci / uchodźcy – osoby, które przybyły z innego kraju i często borykają się z trudnościami związanymi z integracją.
- Osoby starsze – osoby w wieku 65+
- Kobiety – praktyki ukierunkowane konkretnie na potrzeby kobiet.
- Osoby z niepełnosprawnościami – osoby z niepełnosprawnościami fizycznymi, sensorycznymi, intelektualnymi lub psychicznymi.
- Inne grupy szczególnie wrażliwe – grupy zagrożone wykluczeniem (np. długotrwale bezrobotni, osoby bezdomne).





- Ogólna populacja dorosłych – przeciętni dorośli nie należący do konkretnych kategorii.

Środowisko uczenia się

- Formalne – nauka w ramach oficjalnych systemów edukacyjnych, certyfikowane kursy (np. szkoły, uniwersytety).
- Nieformalne – zorganizowane uczenie się poza systemem formalnym (np. warsztaty, szkolenia społecznościowe).
- Nieformalne – uczenie się poprzez codzienne doświadczenia, bez ustrukturyzowanego kursu (np. wolontariat, rodzina).

Rozwijane umiejętności / kompetencje

- Umiejętność czytania i pisania – czytanie, pisanie i rozumienie tekstów (w tym tekstów funkcjonalnych, takich jak formularze).
- Umiejętności matematyczne – stosowanie matematyki i logicznego rozumowania.
- Umiejętności cyfrowe – korzystanie z narzędzi cyfrowych, np. tworzenie CV, narzędzia internetowe, platformy internetowe.
- STEM – nauka, technologia, inżynieria i matematyka.
- Umiejętności osobiste, społeczne i związane z uczeniem się – samoświadomość, motywacja, praca zespołowa, umiejętności uczenia się przez całe życie.
- Kompetencje obywatelskie – aktywne obywatelstwo, zrozumienie demokracji i odpowiedzialności społecznej.
- Przedsiębiorczość – kreatywność, innowacyjność, zarządzanie projektami, podejmowanie ryzyka.
- Świadomość kulturowa i ekspresja – docenianie i tworzenie treści kulturowych (np. sztuka, muzyka).
- Umiejętności językowe – zdolność do porozumiewania się w jednym lub kilku językach obcych.
- Umiejętności związane z pracą / zawodowe – praktyczne umiejętności przydatne w konkretnych zawodach lub profesjach.
- Kompetencje ekologiczne – wiedza i zachowania wspierające zrównoważony rozwój i troskę o środowisko.
- Inne – wszelkie inne rozwinięte umiejętności (proszę określić).

Potencjalni użytkownicy – grupy, które mogłyby odnieść korzyści ze stosowania, dostosowywania lub czerpania inspiracji z tej praktyki w swoim kontekście zawodowym.

Uwaga: Kategorie te są zgodne z ramami UE, takimi jak Kluczowe kompetencje w uczeniu się przez całe życie (2018), Plan działania w zakresie umiejętności podstawowych (2025) oraz Przewodnik po programie Erasmus+ 2025 – Słowniczek

