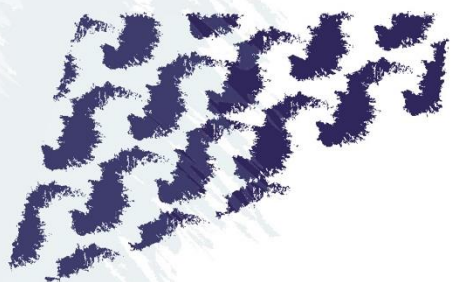


CULTURE is YOU



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



DIDAKTICKÝ KONCEPT



Co-funded by
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

OBSAH

1	ÚVOD	1
2	CÍLOVÁ SKUPINA	3
3	SOUHRN ZÁSAD PRO PRÁCI TRENÉRA	4
4	OBSAH A STRUKTURA VÝUKOVÝCH MATERIÁLŮ A DESKOVÉ HRY	6
4.1	VÝUKOVÉ MATERIÁLY	8
4.1.1	Kultura a TY	8
4.1.2	Kultura v Evropě - dříve a dnes	8
4.1.3	Evropská kultura - od Východu na Západ	8
4.1.4	Jsi hladový po kultuře? Jídlo je Kult!	8
4.1.5	Posuňme se - Kultura v pohybu	9
4.1.6	Kultura v obrazech	9
4.1.7	Kultura ve slovech	9
4.1.8	Zvuk kultury	9
4.1.9	Kultura a náboženství.....	9
4.1.10	Kulturní etiketa jako otvírák dveří	9
4.2	DESKOVÁ HRA	10
5	VYUČOVACÍ METODY A MÉDIA	12
5.1	KOMPETENCE ORIENTATION	12
5.2	KOMUNIKACE A PODPORA VYCHOVATELE DOSPĚLÝCH	13
5.3	MÉDIA	13
6	DOPORUČENÁ LITERATURA	156

1 ÚVOD

Umění a kultura jsou ústředními faktory socializace, nástroji přístupu ke světu a základem pro získávání klíčových kompetencí. Kulturní vzdělávání podporuje toleranci, rozšiřuje pohled na svět, vybízí k reflexi a diferencovanému diskurzu a je nezbytným tmelem pro sjednocenou evropskou společnost.

Žijeme v turbulentní době, migrační krize, postupující digitalizace a pandemie COVID19 vytváří mnoho nejistoty – zejména mezi lidmi postiženými překážkami, jako je nedostatek vzdělání, dlouhodobá nezaměstnanost, jazykové bariéry nebo ekonomické překážky. Výzvy naší doby lze řešit pouze společně, a to vyžaduje soudržnost a společné kulturní porozumění v pestré, rozmanité a společné Evropě.

Ale pokud jde o evropskou kulturu, pochopit, že každý je důležitou součástí Evropy, zejména skupina mladých dospělých s omezeními, čelí určitým potížím. Kulturu vnímají jako něco abstraktního a elitářského, co se nedotýká jejich vlastní životní reality, a necítí zájem účastnit se kulturního dění. Proto by bylo důležité zkrátit vzdálenost mezi touto skupinou lidí a evropskou kulturou, ukázat jim, že kultura může být zábava a že kulturu mohou snadno utvářet sami. Velmi důležité by bylo kulturní vzdělávání, které by tyto lidi provázelo.

V současné době se však vzdělávací opatření pro dospělé ve většině případů omezují na konkrétní dovednosti použitelné „v práci“ nebo na osvojení jazyka. V oblasti kulturního vzdělávání neexistují volně přístupné a digitálně dostupné materiály pro dospělé, jak vyplývá z předběžného výzkumu projektu.

Vliv kultury na náš každodenní život je různorodý a je nesmírně důležité si jej uvědomit. Kultura pomáhá jednotlivcům rozvíjet jejich kreativitu, konektivitu, soudržnost, sebevyjádření, sebeúctu a sebedůvěru. Umožňuje také jednotlivcům získat nové dovednosti a kompetence. Nepřímo to dává jednotlivcům více pracovních příležitostí, lepší jistotu zaměstnání, sociální kapitál, fyzickou a psychickou pohodu, toleranci, lepší schopnost tolerance a spolupráce, stejně jako otevřenost a otevřené myšlení. Na komunitní úrovni napomáhá budování komunity

a aktivismu, občanské odpovědnosti, posilování, silné místní identity, sdílené odpovědnosti za plánování a rozvoj strategie. Na společenské úrovni pomáhá zvyšovat štěstí, solidaritu a sociální začlenění. Je zde také méně kulturní chudoby, sociální anomie s menším počtem sebevražd a užívání drog a alkoholu. Kromě toho kultura vytváří širokou škálu pracovních příležitostí, což také působí proti sociálnímu vyloučení. (Federico, Hunyadi, & Inkei, 2013).

Proto **projekt CisU poskytuje osvětu a kulturní vzdělávání velké cílové skupině** (dospělí studenti s různými omezeními). Projekt podporuje lidi v rozvoji jejich schopností zapojit se do společnosti a přispívat jí. Kultura by neměla být (ne)chápána jako něco abstraktního a elitářského, ale je součástí společné identity, ke které patří všichni lidé v Evropě a kterou by měli všichni sdílet a utvářet. Chceme těmto lidem ukázat, že kultura není výhradou určité skupiny lidí, ale že každý může snadno přispět k evropské kultuře, chceme jim ukázat, že **KULTURA JSTE VY**.

Výstupy tohoto projektu jsou následující:

- výukové materiály (10 jednotek)
- videa (min. 10 videí) a animace, které jsou přímo určené studentům/studentkám
- Budou zveřejněny na online vzdělávací platformě MILES
- Haptická desková hra o evropské kultuře
- PRŮVODCE k implementaci kulturního vzdělávání.

Tento **didakticko-metodický koncept** byl vytvořen **pro vzdělavatele dospělých** pracujících s dospělými studenty s omezením. Hlavním cílem je rozvíjet kompetence, které tito lidé potřebují pro úspěšnou účast v kulturní Evropě, což by mělo vést k lepšímu sociálnímu začlenění těchto lidí. Tento koncept poskytuje přehled o cílech, cílové skupině i obsahu učebních materiálů. Kromě toho poskytuje pedagogům dospělých nápady, jak tyto obsahy zahrnout do výuky a jak je předat svým studentům. Koncept podrobně pokrývá následující:

- Cílová skupina Výukových materiálů a Deskové hry
- Shrnutí principů práce tutora
- Obsah a struktura Výukových materiálů a Deskové hry
- Vyučovací metody a Média
- Vzdělávací platforma bit academy EU

2 CÍLOVÁ SKUPINA

Hlavními cílovými skupinami tohoto didaktického konceptu jsou učitelé, lektoři/školitelé vzdělavatelů dospělých, partneři a zainteresované strany.

Tato cílová skupina je specifikována pro každou úroveň:

MÍSTNÍ A REGIONÁLNÍ ÚROVEŇ

Cílová skupina zahrnuje pedagogy dospělých, kteří přednostně pracují s mladými dospělými s obtížemi.

NÁRODNÍ ÚROVEŇ

Na národní úrovni jsou všechny cílové skupiny osloveny prostřednictvím sítí všech partnerů projektu a také prostřednictvím přidružených partnerů.

EU- ÚROVEŇ

Na úrovni EU bude zaměřen na hlavní cílové skupiny a dále na další poskytovatele vzdělávání tvůrců vzdělávacích politik i na širokou veřejnost.

Hlavní cílovou skupinou pro výukové materiály a hru jsou dospělí ve věku 18 až 35 let s obtížemi (např. nízká úroveň vzdělání, migrační původ).

Tato cílová skupina je specifikována pro každou úroveň:

MÍSTNÍ A REGIONÁLNÍ ÚROVEŇ

Cílovou skupinou jsou dospělí ve věku 18 až 35 let s obtížemi (např. nízká úroveň vzdělání, migrační zázemí) a vzdělavatelé



dospělých, kteří přednostně pracují s mladými dospělými s obtížemi.

NÁRODNÍ ÚROVEŇ

Na národní úrovni jsou všechny cílové skupiny osloveny prostřednictvím sítí všech partnerů projektu a také prostřednictvím přidružených partnerů.

EU- ÚROVEŇ

Na úrovni EU bude zaměřen na hlavní cílové skupiny a dále na další poskytovatele vzdělávání tvůrců vzdělávacích politik i na širokou veřejnost.

3 SHRNU TÍ PRINCIPŮ PRÁCE TUTORA

Tutor/školitel vzdělavatelů dospělých, který pracuje se studenty s jakýmkoliv druhem postižení, není učitelem v obecném chápání vzdělavací pozice.

Mezi úkoly tutora/školitele patří:

- umět komunikovat se žákem školy, chápat jeho psychické a sociální problémy a pomoci při řešení jeho problémů;
- motivovat účastníka v zájmu o konkrétní profesi, ve které je odborně připravován, poskytovat mu odbornou pomoc a přijatelnou formou hodnotit jeho nedostatky a zaměřit se především na vyzdvihování pozitivních výsledků práce;
- vést evidenci docházky žáka a zaznamenávat každé zlepšení, jak v sociálním chování, tak profesních dovedností;
- pomáhat při překonávání obtíží;
- průběžně hodnotit společně se žákem dosavadní výsledky přípravy a navrhnout další kroky pro rozvoj nových dovedností.

Shrnutí zásad pro práci tutora

Příprava mladých lidí s překážkami je založena na zcela odlišné filosofii. Klasický učitel nebo pedagogický pracovník je nahrazen trenérem, který je jeho vyučujícím, ale hlavně kolegou, který se individuálně věnuje jeho odborné přípravě. Trenér dbá na zvládnutí praktické stránky činnosti, pro kterou je žák kurzu připravován, neučí formou teoretické přípravy a pokud je teorie nutná, vysvětlí ji přímo v dílně (v provozu) na konkrétním příkladu. Tím si žák snáze zapamatuje vše, co je pro jeho činnosti z teorie nutné znát.

Role trenéra je nezastupitelná. Na jeho přístupu k žákovi závisí výsledek přípravy. Vedle odborných znalostí musí trenér být i dobrý psycholog a mít pochopení pro problémy mladých lidí v jejich složité situaci, když ani rodina, ani škola, ani přátelé mu nedokázali pomoci a on se rozhodl pro tuto druhou šanci. Na trenérovi záleží, zda tato druhá šance bude využita a zda žák získá dostatečné profesní dovednosti, ale i potřebné sebevědomí pro uplatnění na trhu práce, a zda pracovní návyky získané během přípravy dokáže využít v praxi.

Na závěr několik dobrých rad pro každého trenéra:

- ✓ Buďte v komunikaci s účastníky vždy pozitivní a snažte se jim pomoci při začleňování do kolektivu.
- ✓ Nepřenášejte svoji špatnou náladu na studenty. Sami mají hodně starostí, příprava je pro ně nová povinnost a vyčerpává je psychicky i fyzicky. Vaše problémy a špatná nálada jim v žádném případě nepomohou.
- ✓ Buďte důslední a trpěliví při vysvětlování pracovních postupů a ověřte si, že Vaše vysvětlení správně pochopili.
- ✓ Dbejte na dodržování dohodnutých termínů a plnění uložených úkolů.
- ✓ Buďte připraveni na to, že budete řešit i jejich osobní a rodinné problémy.
- ✓ Varujte se každé ironie a zesměšňování. Tito lidé jsou velmi citliví a mnohdy i dobře míněnou poznámku či žert mohou pochopit jako posměšek, znevažování své osoby a jejich úsilí.
- ✓ Nikdy nehodnoťte konkrétního jednotlivce veřejně, pokud jej nechcete pochválit. Na setkání více osob lze provést hodnocení anonymní a ukázat typické chyby bez větších problémů.
- ✓ Nezapomeňte účastníka kurzu chválit za každý i dílčí pokrok v přípravě. Každá pochvala je pro studenta velkou motivací, i když mnohdy dává najevo, že o ni nestojí.

- ✓ Snažte se získat plnou důvěru studenta celkovým přístupem k němu a pomáhejte mu řešit i jeho osobní problémy, pokud je to možné.
- ✓ Nesnažte se být autoritou za každou cenu (z titulu trenéra), snažte se být autoritou přirozeným přístupem a důvěrou k účastníkovi kurzu a svými odbornými znalostmi.
- ✓ Dbejte o rozvoj sociálních dovedností účastníka kurzu s důrazem na správné chování na pracovišti, a že odpovědný přístup k práci je klíčem k celkovému úspěchu.

4 OBSAH A STRUKTURA VÝKOVÝCH MATERIÁLŮ A DESKOVÉ HRY

Aby bylo možné posoudit speciální potřeby cílových skupin a zajistit vysokou praktickou relevanci těchto výsledků, provedlo projektové konsorcium **literární rešerši a rozhovory s pedagogy dospělých a dospělými studenty v každé partnerské organizaci** ohledně obsahu a metodologie, které by měly být součástí materiálů.

Podle výsledků **literární rešerše**, kterou jsme provedli, vidíme, **že přístup ke kultuře je již v partnerských zemích důležitým tématem**. Opatření existují v Rakousku, Polsku, Španělsku a také v České republice. Bohužel tato opatření nestačí k zajištění rovného přístupu ke kultuře všem lidem podléhajícím omezením. Kromě toho jsou tato opatření přijata s cílem usnadnit nebo vytvořit přístup ke kultuře dostupnější, ale pro lidi, kteří nemají zájem nebo jsou z jiné kultury, je stále obtížné předat jim zájem o kulturu.

Pokud jde o nedostatečnou dostupnost kultury pro lidi s různými omezeními, peníze jsou samozřejmě problém, je opravdu těžké ušetřit peníze na kulturu, když nemůžete zajistit základní výdaje pro Vás a Vaši rodinu. Ale to není jediná překážka. Dalšími překážkami jsou zdraví, doprava, negramotnost a nedostatečný přístup k technologiím, kde se odehrává tolik kulturních inovací. **Kultura musí být inkluzivní**, jinak se rychle změní ve svůj opak: sektářství. Evropa je již dlouho místem setkávání mnoha kultur, jazyků, národů a náboženství. To je to, co znamená být „sjednocený v rozmanitosti“. Respektování rozmanitosti ostatních je prvním krokem k tomu, aby komunita měla smysl.

Během literární rešerše vyplynula další zajímavá skutečnost: **výukové materiály** by měly být navrženy **interaktivním způsobem** (pokud možno **online**). **Jazyk** použitý v těchto materiálech by měl být **jednoduchý a jasný**. Forma těchto výukových materiálů by měla být zajímavá a

moderní formou – formou videí, krátkých filmů na nových platformách jako je TikTok. To je důvod, proč jsme se rozhodli vytvořit online kurzy na platformě **bit academy EU**, kterou poskytuje **MILES Learning GmbH** (podrobné informace o této platformě naleznete v kapitole 5 Výukové metody a média).

Trenéři by také uvítali **praktické cvičení s krátkými aktivitami** nebo **diskusními podněty**, které slouží především k pouhé **zábavě a networkingu**. Nejprve strukturované se základními znalostmi v jednotce a poté, pokud je zájem, je přidána větší hloubka. To je důvod, proč jsme se rozhodli vytvořit **interaktivní haptickou deskovou hru týkající se evropské kultury** (podrobné informace o této hře naleznete v kapitole 5 Výukové metody a média).

Závěrem lze říci, že po celé Evropě můžeme najít opravdu zajímavé projekty a opatření, která jsou realizována ve prospěch nebo zpřístupnění a začlenění kultury pro lidi postižené omezeními. Jak jsme již zmínili, nestačí k úplnému vyřešení aktuálního problému, ale přesto můžeme mít za to, že se ubírá správným směrem.

K dispozici jsou další způsoby, jak získat více kultury uměním než návštěvou muzea.

Už není nebo možná nikdy nebylo nutné navštěvovat muzeum nebo divadlo, abyste získali více kultury. Máme tendenci na to zapomínat, ale umění je všude kolem nás. Najdeme ho v architektuře, street art, přírodním umění nebo i dnes na našem smartphonu s digitálním uměním. Můžeme také zmínit knihy, kino, média, jídlo.... „Na rozdíl od toho, čemu obvykle věříme, umění není něco krásného, co můžeme vidět, ale perspektiva, ze které můžeme zpochybňovat a transformovat realitu. Umění je jednou z mnoha forem, které myšlení přijímá a odvolává se na jiné dimenze, které věda a technika nemohou přijmout z čisté racionality“.

Z hmatatelnějšího hlediska největší volně přístupnou sbírku online uměleckých děl nabízí internetový gigant Google na svých stránkách Google Cultural Institute. Návštěvníky platformy čeká digitální přístup ke sbírkám, procházky po muzeích s Google Street View a virtuální „výstavy“, které spojují obrázky, videa a texty. (<https://artsandculture.google.com/?hl=de>)

Na základě všech výzkumných zjištění a pro rozšíření této nabídky bezplatných materiálů pro kulturní vzdělávání se projektové konsorcium rozhodlo vytvořit učební materiály a haptickou

deskovou hru pro studenty s nízkou kvalifikací. Přehled struktury a obsahu těchto učebních materiálů a hry naleznete v následujícím textu.

4.1 VÝUKOVÉ MATERIÁLY

Následujících **10 jednotek** bylo vybráno po dohodě celého partnerského konsorcia v rámci prvního mezinárodního projektového setkání v Grazu v září 2022.

4.1.1 KULTURA A TY

- Kultura – co to vlastně je?
- Jak je kultura vnímána?
- Jak kultura ovlivňuje společnost?
- Kultura – proč znovu?

4.1.1 KULTURA V EVROPĚ – DŘÍVE A DNES

- Evropská Unie - naše komunita
- Evropská Unie - jak vše začalo a proč je tak důležitá
- Evropská Unie - co nás spojuje
- Co je moje kultura?

4.1.3 EVROPSKÁ KULTURA - OD VÝCHODU NA JIH

- Kulturní symboly - od Východu na Jih
- Vyjádření kultury - od Východu na Jih
- Žití kulturou - od Východu na Jih
- Kultura – a kam teď?

4.1.4 JSI HLADOVÝ PO KULTUŘE? JÍDLO JE KULT!

- Spolu chutná lépe
- Jídlo a zvyky od Severu k Jihu
- Zábavná fakta – od švestkového nákypu po tresku
- Proměny kultury stravování



4.1.5 POSUŇME SE - KULTURA V POHYBU

- Kultura v pohybu
- Divadlo – mnohem více než TV
- Tanec – od lidového tance po hip hop

4.1.6 KULTURA V OBRAZECH

- Výtvarné umění
- Známá díla – od tradičních po moderní
- Pokračuj a vytvoř to

4.1.7 KULTURA VE SLOVECH

- Literatura – Umění ve slovech
- Četba – dobrodružství v mysli
- Papír je trpělivý (Papír se nečervená)

4.1.8 ZVUK KULTURY

- Hudba a kultura
- Variace tónů
- Hraj na hudební nástroj!

4.1.9 KULTURA A NÁBOŽENSTVÍ

- Náboženství v Evropě
- Náboženství v EU – co nás spojuje

4.1.10 KULTURNÍ ETIKETA JAKO OTVÍRÁK DVEŘÍ

- Řeč těla v EU
- Společné principy etikety
- Chování v EU – rozdílní a stejně tak podobní
- Život a práce v Evropě – nejdůležitější pravidla etikety



Učební materiály by měly povzbuzovat studenty, aby zažili kulturu a sami kulturu utvářeli. Podle souhrnných výsledků rozhovorů by měly být všechny materiály co nejvíce praktické. Proto do těchto materiálů zařadíme také mnoho videí a animací, protože kultura je téma, které musí studenti zažít, a k tomu je potřeba mnoho vizuálních materiálů.

Průměrná délka výuky v každém modulu se odhaduje na cca. 2 hodiny, ale tuto dobu přizpůsobíme odborníkům a studentům a určení obsahu.

4.2 DESKOVÁ HRA

Haptická desková hra o evropské kultuře, která odkazuje na vyvinuté výukové materiály a je možné ji stáhnout a vytisknout a lze ji použít v mnoha různých vzdělávacích kontextech, ale zejména ve vzdělávání dospělých.

Cílovou skupinou hry jsou opět mladí dospělí studenti (18-35 let) s různými handicapami a doplňkově i dospělí pedagogové, kteří chtějí tuto hru zařadit do své výuky.

Výstupem je, že studenti mohou zažít kulturu, lépe porozumět evropské kultuře a vědí o podobnostech a rozdílech mezi různými evropskými zeměmi. Hrou se tak mladí dospělí a pedagogové naučí kulturu a zároveň se budou bavit.

Materiály:

- 1 Deska
 - 2 Kostky,
 - 6 Barevných koleček,
 - 24 Mincí nebo výher,
 - 120 Kartiček: 30 červených karet (Umění), 30 zelených karet (Geografie), 30 modrých karet (Historie), 30 žlutých karet (Kultura EU)
- 12 Interaktivních otázek

Jsou zde zahrnuty 4 hlavní oblasti:

1- **Kultura EU** (Gastronomie, tradice, víra, folklór, apod.)
2- **Umění** (Památky, obrazová díla, sochařství, kino, architektura, apod.)
3- **Historie** (Dějiny Evropy a našich zemí, relevantní historie (Pád Berlínské zdi, vznik Evropské unie, Středomoří, Řím, Řecko, průmyslový věk atd.)

4- **Geografie** (Geografie Evropy, hranice, země, apod.)

Minimální počet hráčů bude 2, maximum je otevřené (6 jednotlivců nebo skupina hráčů).

Prostřednictvím desky, která představuje mapu Evropy, bude cílem získat kopii „mincí“ v hodnotě 20, 50, 1 Euro a 2 Eura, které jsou umístěny v určitých polích ceny (mince se liší barvou nebo obrázky, které představují Umění, Geografii, Historii a Kulturu EU).

Jakmile má hráč všechny 4 mince, přejde na poslední pole, kde bude čelit poslední zkoušce, a pokud to udělá správně, vyhraje.

Každý hráč může začít na jiném místě na mapě nebo desce a bude postupovat, házet kostkami a procházet políčky, v závislosti na barvě políčka, na kterém stojí, bude položena otázka odpovídající této barvě / tématu/okruhu/oblasti, pokud bude odpovídat správně, dokud neuspěje, pokud skončí na políčku odpovídající každé eurominci (budou 4 krabice s obrázkem 20, 50, 1 a 2 eura) a trefí se, dokončí svůj cíl.

Jakmile získáte 4 mince, přejdete na poslední pole, jakmile neodpovíte správně, musíte odpovědět na 4 otázky, jednu z každé oblasti/tématu/okruhu. Pokud neuhodnete správně, budete znovu čekat, až na vás přijde řada. Poté můžete odpovědět na tři otázky, pokud dojde na třetí pokus, odpovíte na 2 otázky, a pokud se dostane na čtvrtý pokus, odpovíte na jednu otázku.

30 otázek bude zpracováno podle kulturních témat/okruhů/oblastí (Umění, Historie, Geografie a Kultura EU). Kromě toho bude k dispozici 12 interaktivních otázek (3 otázky z každého kulturního tématu/okruhu/oblasti), každá otázka bude mít odkaz a budete mít přístup k videu s obrázky a položenou otázkou.

5 VÝUKOVÉ MATERIÁLY A MÉDIA

Výukové materiály a haptická desková hra jsou vytvořeny za účelem rozvoje kompetencí dospělých studentů týkajících se kulturní participace a kultury obecně.

Obsahy jsou navrženy tak, aby je mohli používat vzdělavatelé dospělých v rámci osobního setkání, ale lze je použít také jako obsah pro samouky. Pro práci s těmito materiály jsou také vhodná nastavení smíšené výuky. Při plánování této metody byly brány v úvahu následující aspekty:

- učení prostřednictvím výukové platformy umožňuje samoorganizované učení s vysokým stupněm autonomie
- podporuje vlastní kompetence, tj. schopnost jednat zodpovědně za sebe
- hra by se měla hrát ve skupině tváří v tvář, protože to bude studenty motivovat a povzbudí je, aby si promluvili s ostatními kolegy
- školitelé nebo učitelé mohou volitelně působit jako facilitátoři učení
- díky vysokému stupni individualizace a flexibility je obsah vhodný pro cílovou skupinu dospělých s nízkou kvalifikací

5.1 KOMPETENČNÍ ORIENTACE

Návrh projektu zaměřený na kompetence je optimální pro nabízení individuálního získávání kompetencí. Kromě technické způsobilosti by to mělo zahrnovat také rozšíření kompetencí k učení a základních digitálních dovedností. Veškerý obsah je připraven tak, aby byl přímo použitelný a použitelný pro každého studenta. Pokud jde o orientaci na kompetence, sleduje se následující zastřešující výsledek učení:

- Studenti jsou schopni pochopit, jakým způsobem mohou nově nabyté znalosti využít ve svém osobním každodenním životě.
- Umí uplatnit nově nabyté znalosti v běžném životě.
- Tento pocit úspěchu vede k motivaci, síle vůle a orientaci na cíl a má pozitivní vliv na výkonnost při učení a na úspěšnost učení a zkoušení.
- Studenti mohou samostatně získávat, strukturovat, používat a správně interpretovat znalosti a informace potřebné k řešení úkolu. Tímto způsobem získávají kompetence

k rozvoji a implementaci strategií učení (kompetence k učení), která jim umožňuje zapojit se do celoživotního učení.

- Studenti se učí, že sami mohou proaktivně ovlivňovat dosažení svých cílů a jsou schopni formovat získávání znalostí tím, že přebírají osobní odpovědnost. Tím se zvyšuje sebeúcta a schopnost sebeřízení, sebemotivace a sebereflexe.

5.2 KOMUNIKACE A PODPORA VZDĚLAVATELE DOSPĚLÝCH

Myšlenka vytvoření učebního obsahu spočívá v tom, že materiály a hru používají pedagogové dospělých společně se svými studenty. To znamená, že je důležité, aby existoval učitel nebo školitel, který studenty vede a podporuje, zejména pro cílovou skupinu dospělých studentů s různými omezeními.

Proto by bylo důležité nabídnout studentům určité možnosti pro výměnu a diskuse o obsahu, stejně jako pro požádání o pomoc, když mají nějaké problémy. Několik nápadů, jak podpořit výměnu studentů, lze nalézt v dalším výsledku projektu – v konceptu workshopu.

Za účelem podpory vzdělávacích aktivit dospělých je vychovatel dospělých odpovědný za to, aby je podporoval při posilování jejich motivace, např. poskytnutím jasných pokynů nebo dobrým vysvětlením materiálů a výukové platformy. Kromě toho by mělo být studentům umožněno naučit se obsah, který potřebují a preferují, učit se individuálním tempem.

Jedna věc, která by zde měla být také zmíněna, je, že je důležité komunikovat se studenty a podporovat je, ale pouze do určité míry. Pomocí těchto materiálů by si dospělí měli rozvíjet kompetence a sebedůvěru k samostatnému učení a měli by být motivováni k účasti na dalších programech celoživotního vzdělávání v budoucnu. Proto si musí zvyknout pracovat/učit se samostatně a v případě potřeby požádat o pomoc.

5.3 MÉDIA

U těchto materiálů lze pro přístup k obsahu použít různá média. Jsou poskytovány prostřednictvím webových stránek projektu: <https://www.cultureisyou.com/en>

Tam lze materiály stáhnout, vytisknout a poté použít v rámci osobního setkání. Kromě toho je lze nalézt na e-learningové platformě bit academy EU, kterou provozuje rakouská organizace MILES Learning GmbH.

Learning Progress

Completion	44 of 65	67%
Success	24 of 49	48%
Time (learning)	4 hours 8 minutes	

Content Units

- Sustainable Fashion
 - Introduction
 - Nowadays fashion industry
 - Exercise 1
 - Exercise 2
 - Exercise 3
 - The Fast Fashion Boom
 - Exercise 1
 - Exercise 2
 - Exercise 3
 - Phase Report
 - The environmental challenge
 - Exercise 1
 - Exercise 2
 - Exercise 3
 - Exercise 4
 - Phase Report
 - Sustainable Fashion
 - Exercise 1
 - Exercise 2
 - Exercise 3
 - Summary
- Basic Textile Science
- The Lifecycle of Textiles
- Recommendations for Sustainable Clothing
- Terminology

Sub-chapters

Assessment Activities

Kurz je určen pro individuální výuku. Studenti si mohou vybrat, kterou jednotku a/nebo podkapitolu by se chtěli učit. Aby si ověřili úspěšnost učení, mohou provést některé hodnotící aktivity. Platforma je navržena tak, aby byla velmi snadno pochopitelná a použitelná. Obsahuje mnoho grafiky, videí a animací s cílem posílit motivaci studentů. Lze tedy zaručit, že naše cílová skupina dospělých s nízkou kvalifikací je také schopna se s platformou učit – alespoň s podporou učitele nebo školitele.

Pro přístup ke kurzům potřebují studenti pouze digitální zařízení (počítač, notebook, tablet nebo chytrý telefon) a připojení k internetu.

Facebookový účet (<https://www.facebook.com/people/Culture-Is-You/100086739879308/>), Instagramový účet (<https://www.instagram.com/cultureisyou/>) a videa na YouTube budou samozřejmě odkazovány na webové stránky projektu a na webové stránky všech partnerů projektu.

Kromě toho budou všichni partneři šířit informace o projektu na svých sociálních médiích.

V souladu s požadavkem otevřeného přístupu Erasmus+ budou výsledky projektu zpřístupněny jako open source na platformě Erasmus+ Project Result Platform, aby mohly být

výsledky využívány cílovými skupinami po celém světě. Všechny výsledky zůstanou dostupné online jako open source po dobu nejméně 5 let po ukončení projektu.

V souladu s požadavkem Erasmus+ na otevřený přístup budou výsledky projektu zpřístupněny jako open source na platformě EPALE, aby mohly být výsledky využívány cílovými skupinami po celém světě. Všechny výsledky zůstanou dostupné online jako open source po dobu nejméně 5 let po ukončení projektu.

6 DOPORUČENÁ LITERATURA

- Second Chance Schools - the Results of a European Pilot Project (Report), European Commission, Directorate-General for Education and Culture, 2001, ISBN 92-894-1235-6 18
- Josef Vochozka: Škola druhé šance, příklady dobré praxe ze Švédska (Second Chance School, examples of good practice from Sweden) EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ISBN
- Manual for Second Chance School Tutors, EDUCA INTERNATIONAL, o.p.s. ESF OPLZZ, project no. CZ.1.04/5.1-01/77.00165

Navštivte nás na



www.cultureisyou.com



/cultureisyou/



profile.php?id=100086739879308



Co-funded by
the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.