

Legends - Þjóðsögur

Óáþreifanlegur menningararfur til eflingar lykilhæfni einstaklinga í dreifðum byggðum

1. Fréttabréf

Verkefni: Erasmus+ Samstarfsverkefni á sviði fullorðins fræðslu, Key Action 2

Verkefni nr.: 2020-1-SE01-KA204-077908

Tímabil: 2020-10-01 – 2022-09-30

Þátttakendur

CFL Söderhamn,
Svíþjóð

www.cfl.se

Institute for Training
of Personnel in
International
Organizations
(ITPIO), Búlgaría

www.itpio.eu

Nýheimar
þekkingarsetur,
Ísland

www.nyheimar.is

TRADIGENIA SL,
Spánn

www.tradigenia.com

Inthecity Project
Development, Holland

www.inthecitystudio.com

UM VERKEFNIÐ

Eftir því sem nútíma samfélög og hagkerfi taka breytingum m.a. sökum alþjóðavæðingar og tækniþrífara, treysta þau sífellt meira á vel menntað og hæft fólk. Persónulegur þroski, atvinnufærni og félagsleg þátttaka eru lykilþættir fyrir vöxt, atvinnu- og samfélagsþátttöku og eru mikilvæg þemu innan evrópska menntunarsvæðisins.

Meginmarkmið verkefnisins er að auka þá hæfni fullorðinna einstaklinga sem máli skiptir á 21. öldinni (leiðtogar, virkir samfélagsþegnar, frumkvöðlar, persónulegur þroski, hæfni til að tileinka sér nýja hluti, menningarvitund, tjáning og tæknikunnátta) og efla þannig þekkingu einstaklinga á ríkri menningararfleið Evrópu og gildum þeirra. Verður það gert með því að beita nýstárlegum náms- og kennsluaðferðum og auka þannig við menntun einstaklinga, færa þá nær menningararfleið þeirra, sögunni og sameiginlegum gildum Evrópu og efla persónulegan þroska og atvinnufærni.

MARKMIÐ VERKEFNISINS

Verkefnið þjóðsögur leitast við að þróa og innleiða aðferðarfræði, til að efla lykilhæfni fullorðinna, með því að skoða óáþreifanlegan menningararf, þjóðsögur og goðsagnir í Evrópu. Markhópurinn eru fullorðnir einstaklingar í dreifbýli sem búa við landfræðilegar, efnahagslegar og/eða menningarlegar hindrar til þess að stunda nám. Verkefnið býður upp á nýstárlega aðferðafræði og efni, með því að tengja saman þjóðsögur og goðsagnir við lykilhæfni fullorðinna.

HELSTU VERKEFNI

- Kanna evrópska menningararfleið, svo sem goðsagnir og þjóðsögur, og setja í samhengi við menningu og atferli, sem styður við lærdómsferlið og þróun lykilhæfni.
- Hanna og prófa námsefni til að þróa lykilhæfni.
- Útgáfa „Goðsögn nútímans“ - stafrænt og gagnvirkt fræðsluefni í formi tölvuleiks, spilarar öðlast verkfæri til að efla lykilhæfni og lífsleikni sem eykur um leið stafræna- og tæknilega hæfni þeirra.

HELSTU MARKHÓPAR VERKEFNISINS

- Fullorðnir einstaklingar í dreifbýli.
- Fræðsluaðilar í fullorðinsfræðslu.

NÚVERANDI VERKEFNI

Fyrirhugað var að upphafsfundur þátttakenda í verkefninu færi fram í Hornafirði en vegna Covid-19 fór fundurinn fram á netinu þann 12. október 2020 og tókst afar vel. Þátttakendur í verkefninu eru reynslumiklir, starfa á fjölbreyttum sviðum og eru fullir tilhlökkunar.

Vinna er hafin við fyrsta verkþátt verkefnisins sem stýrt er af Tradigenia SL, spænskum þátttakanda verkefnisins. Þessi verkþáttur mun nýtast sem hagnýtur grunnur við þróun seinni verkþátta og er áætlað að þessi hluti verkefnisins verði kláraður í lok mars 2021.

Nýheimar þekkingarsetur nýtir þjóðsögur sem flestir þekkjast um þrumuguðinn Þór og Sæmund fróða inn í verkefnið en þeir eru báðir úrræðagóðar og hugrakkar hetjur.