

Óáþreifanlegur menningararfur til eflingar lykilhæfni einstaklinga í dreifðum byggðum (Þjóðsögur)

3. 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), Búlgarí**

www.itpio.eu

**Nýheimar
þekkingarsetur,
Ísland**

www.nyheimar.is

**TRADIGENIA SL,
Spánn**

www.tradigenia.com

**Inthecity Project
Development, Holland**

www.inthecitystudio.com

„LEGENDS OF TODAY“ FRÆÐSLULEIKUR Á NETINU

Verkefnateymið hefur þróað og hleypt af stokkum „Legends of today“ leikinn, undir forystu Inthecity, samstarfsaðilum verkefnisins frá Hollandi.

„Legends of today“ er fræðandi leikur sem brúar bil þjóðsagna við raunverulegar 21. aldar aðstæður. Leikurinn nýtir þjóðsögur frá Svíþjóð, Íslandi, Búlgaríu og Spáni við þróun fræðsluefnis sem miðar að bæta frumkvöðlahæfileika nemenda og lykilhæfnipætti, en er einnig á sama tíma grundvöllur að persónulegum þroska einstaklinga.

Leikurinn byggir á auðlindastjórnun, úrlausn vandamála, ákvarðanatöku o.fl., þar sem helstu auðlindirnar eru hæfnipættir þjóðsagna persónanna. Leikurinn líkir eftir raunverulegum aðstæðum til að gera nemendum kleift að prófa eigin færni og lærða þekkingu, horfast í augu við ný viðfangsefni námsefnisins og ólíkar aðstæður. Markmið leiksins eru að takast á við umhverfis- og félagsleg vandamál með hjálp staðbundinna þjóðsagna sem eru frægar fyrir einstaka færni sína og hæfileika, þ.e. gagnrýna hugsun, samningagerð, leiðtogahæfni, frumkvöðlahugsun o.s.frv.

Leikurinn samanstendur af tveimur köflum. Í fyrri kaflanum heimsækir leikmaðurinn löndin Ísland, Svíþjóð, Búlgaríu og Spánn, les myndasögur og sögur og kynnist þjóðsagnarpersónunum. Í öðrum kafla sameinast leikmaðurinn og þjóðsagnarpersónurnar til að afstýra yfirvofandi hættu yfir álfunni.

Tilraunaprófanir á leiknum voru skipulagðar í Svíþjóð, Íslandi, Spánni og Búlgaríu, þar sem nemendur og hagaðilar frá dreifbýli og einangruðum svæðum tóku þátt.

Leikurinn „Legends of today“ er ókeypis og aðgengilegur öllum á vefsíðu verkefnisins <https://legends-project.eu> á ensku, sænsku, búlgörsku, íslensku og spænsku.

MARKMIÐ VERKEFNISINS

Meginmarkmið verkefnisins er að auka lykilhæfnipætti 21. aldarinnar og efla þekkingu á ríkri menningararfleið Evrópu og gildum þjóðsagna. Með nýstárlegum náms- og kennsluaðferðum að auka við menntun einstaklinga, færa þá nær menningararfleið þeirra og sameiginlegum gildum Evrópu auk þess að efla persónulegan þroska og atvinnufærni.

ÁHERSLUR VERKEFNISINS

- Að kanna evrópskan menningararf þjóðsagna og samhengi þeirra sem menningar- og hegðunarlíkön til að styðja við námsferlið og þróun lykilhæfnipáttanna.
- Hanna og prófa þjálfunarátætlun fyrir þróun lykilhæfni
- Þróa „Legend of today“ sögutengda stafræna og gagnvirka fræðsluvöru byggða á *gamification* nálgun með efni og verkfærum til að öðlast lykilhæfni og lífsleikni

MARKHÓPAR VERKEFNISINS

- Fullorðnir nemendur í dreifbýli og afskekktum svæðum
- Aðilar og stofnanir í fullorðinsfræðslu sem nýtt geta afurðir verkefnisins til kennslu

Þetta verkefni er unnið með styrk frá Erasmus+, samstarfsáætlun ESB. Útgáfa þessi endurspeglar eingöngu afstöðu höfundar og framkvæmdastjórn ESB ber enga ábyrgð á því hvernig upplýsingar úr henni eru nýttar.