

Κρατώντας σας ενήμερους

Τους τελευταίους έξι μήνες ασχολούμαστε με την ανάπτυξη της βιβλιοθήκης μας η οποία περιλαμβάνει 32 webquests που θα εντάξουν τους νέους στην [πλούσια πολιτιστική κληρονομιά της Ευρώπης](#), αναπτύσσοντας ταυτόχρονα βασικές δεξιότητες και προωθώντας την ενεργό συμμετοχή των πολιτών στην Ευρώπη.

Τα Webquests μας θα επιτρέψουν στους νέους να μάθουν πώς να συνεργάζονται, να σκέφτονται δημιουργικά και φυσικά πως να χρησιμοποιούν την τεχνολογία.

Τον Νοέμβριο, θα δοκιμάσουμε τα webquests μας με τις ομάδες ενδιαφερομένων μας για να διασφαλίσουμε ότι το περιεχόμενο είναι συναφές με τις ομάδες-στόχους μας, κατάλληλο για τους σκοπούς μας και ουσιαστικά "καλά σχεδιασμένο". Αν θέλατε να συνεισφέρετε σε αυτή τη διαδικασία, παρακαλούμε επικοινωνήστε με το info@cardet.org



3^η Συνάντηση του Προγράμματος

Η 3^η συνάντηση του προγράμματος έγινε στο Ζάγκρεμπ στις 9 και 10 του Οκτώβρη και διοργανώθηκε από το Callidus. Περιλάμβανε αρκετές δραστηριότητες που μας προετοίμασαν για την επόμενη φάση που αφορά στην εκπαίδευση των εκπαιδευτών ενηλίκων

ΕΠΟΜΕΝΑ ΒΗΜΑΤΑ:

Το Game of Phones In-Service Training Programme for Adult Educators θα περιλαμβάνει 50 ώρες εκπαίδευσης και θα εκθέσει τους εκπαιδευτές και τους εκπαιδευτικούς σε νέες έννοιες στη μάθηση μέσω προκλήσεων, θα τους υποστηρίξει να δημιουργήσουν τους δικούς τους πόρους και να «παίξουν» με τους πόρους του προγράμματος σε μια διακρατική εκπαιδευτική δραστηριότητα που προγραμματίζεται στην Ιρλανδία στις αρχές του 2020. Αυτό το πρόγραμμα χρηματοδοτείται από το Erasmus+, και θα δώσει την ευκαιρία σε επαγγελματίες από όλη την Ευρώπη να εκπαιδεύουν και να μοιραστούν πρακτικές διδασκαλίας με συναδέλφους τους.

Χρησιμοποιώντας ψηφιακά σήματα (badges) για την παρακίνηση των νέων

Τα ψηφιακά badges μπορούν να βοηθήσουν τους εκπαιδευτικούς να παρακολουθούν την πρόοδο των μαθητών τους. Μπορούν επίσης να εξοπλίσουν τους εκπαιδευόμενους με ένα εργαλείο που θα τους βοηθά να αναγνωρίσουν τα επιτεύγματά τους και να δείξουν τι μαθαίνουν - ειδικά για εξωσχολικές δραστηριότητες όπου δεν υπάρχουν επίσημα προσόντα. Τα badges μπορούν να παίξουν ρόλο στη μάθηση, ενθαρρύνοντας έτσι τους εκπαιδευόμενους να βελτιωθούν καθώς αποκτούν νέες δεξιότητες ή επιτεύγματα. Γι' αυτό, **Game of Phones** προσφέρει ψηφιακά σήματα στους νέους που ολοκληρώνουν τα webquests μας και αποκτούν ψηφιακές δεξιότητες και δεξιότητες στην ομαδική εργασία, την επικοινωνία, την κριτική σκέψη κλπ. «Η εκπαίδευση και η κατάρτιση προσφέρονται όλο και περισσότερο σε νέες μορφές και από διάφορους παρόχους, ιδίως μέσω της χρήσης ψηφιακών τεχνολογιών και πλατφορμών. Επίσης, οι δεξιότητες, οι εμπειρίες και τα επιτεύγματα της μάθησης αναγνωρίζονται με διάφορες μορφές. Διαβάστε το πλήρες κείμενο της πρότασης της Ευρωπαϊκής Επιτροπής σχετικά με ένα κοινό πλαίσιο για την παροχή καλύτερων υπηρεσιών για δεξιότητες και επαγγελματικά προσόντα (Eurpass). Στην παρούσα φάση ερευνούμε και εξερευνούμε την καλύτερη προσέγγιση για να υιοθετήσουμε όσον αφορά τη δημιουργία των ψηφιακών συστημάτων σήματα μας και μέσα στους επόμενους δύο μήνες η FFE και το CARDET θα εργαστούν για το σκοπό αυτό.



IO1 Συλλογή των πόρων για τα Webquest για την εργασία με Νέους



IO2 Πρόγραμμα ενδοϋπηρεσιακής κατάρτισης και Εγχειρίδιο για εκπαιδευτικούς ενηλίκων



IO3 Online Learning Portal όπου φιλοξενούνται όλοι οι πόροι μάθησης και τα webquests μας

Ακολουθήστε μας

<https://gameofphonesproject.eu/en/>

<https://www.facebook.com/gameofphonesproject>

Ενημερωτικό Δελτίο 2

Επανάταξη των ΕΕΑΚ

Στόχος του έργου είναι να σχεδιάσει και να αναπτύξει μια εκπαιδευτική παρεμβάση βασισμένη στην πρόκληση, με στόχο την επανάταξη των ΕΕΑΚ και την υποστήριξη τους στη δημιουργία δεξιοτήτων και ικανοτήτων για την επανεκπαίδευση τους στην εκπαίδευση ή την απασχόληση.

GAME ON PHONES



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Η υποστήριξη της Ευρωπαϊκής Επιτροπής για την υλοποίηση αυτής της δημοσίευσης δεν αποτελεί έγκριση του περιεχομένου που αντικατοπτρίζει μόνο τις απόψεις των δημιουργών και η Επιτροπή δεν μπορεί να θεωρηθεί υπεύθυνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτήν. [Αριθμός Έργου: 2018-1-IE01-KA204-038788]