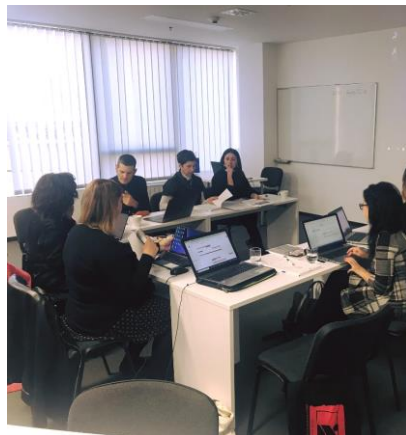


Držimo Vas informiranima

Proteklih 6 mjeseci bili smo zaposleni sa razvojem naše knjižnice od 32 webquest izazova kojima ćemo uvesti mlade ljude u [bogato kulturno nasljeđe Europe](#), a istovremeno razvijajući ključne vještine i promičući aktivno građanstvo širom Europe.

Ako su dobro osmišljeni, naši webquest izazovi omogućit će mladim ljudima kako naučiti raditi zajedno, razmišljati kreativno, i naravno, kako koristiti tehnologiju. U mjesecu studenom testirati ćemo naše prototipove webquest izazova s našim lokalnim „stakeholder“ grupama kako bi osigurali relevantan sadržaj za našu ciljnu skupinu, da oni odgovaraju svrsi i da su u osnovi „dobro dizajnirani“. Ako želite dati doprinos ovom procesu, obratite se svom lokalnom partneru na projektu ili nam se pridružite putem Facebooka.



3. Projektni sastanak

3. projektni sastanak održao se 9. i 10. listopada u Zagrebu gdje je domaćin bio Callidus. Bio je to raspored prepun aktivnosti kojima smo se pripremali za sljedeću fazu gdje se okrećemo treningu naših edukatora za odrasle osobe.

SLJEDEĆI KORACI:

Program stručnog treninga za edukatore odraslih, proizveden u sklopu Game of Phones projekta, sadržavat će ukupno 50 sati učenja i izložit će trenere i nastavnike novim konceptima učenja temeljenog na izazovima, podržavati ih u stvaranju vlastitih resursa i „igranju“ s projektnim resursima na transnacionalnom treningu koji se planira održati u Irskoj početkom 2020. godine; financiran od strane Erasmus +, ovaj trening omogućuje stručnjacima iz cijele Europe da se osposobljavaju, razmjenjuju i dijele svoja nastavnička iskustva s drugim kolegama.

Korištenje digitalnih značaka za motiviranje mladih osoba

Digitalne značke mogu pomoći edukatorima kod praćenja napretka svojih učenika. Ove značke također mogu učenicima poslužiti kao alat vrednovanja njihovih postignuća u učenju – posebno za izvanškolske aktivnosti u kojima ne postoje formalne kvalifikacije. Digitalne značke nude potencijal za gamificiranje učenja čime motiviraju učenike da se poboljšavaju usvajanjem novih vještina ili postizanjem novih dostignuća; iz tog razloga **Game of Phones** projekt nudi digitalne značke onim mladim osobama koje završavaju webquest izazove stječući vještine u područjima kao što su digitalizacija, timski rad, komunikacija, kritičko razmišljanje, itd. „Obrazovanje i osposobljavanje sve više se nude u novim oblicima i od strane različitih pružatelja usluga, osobito kroz korištenje digitalnih tehnologija i platformi. Jednako tako, vještine, iskustva i postignuća u učenju priznaju se u različitim oblicima, na primjer digitalnim značkama. One se također koriste kod vještina stečenih neformalnim obrazovanjem, poput rada s mladima (Stranica 18). Pročitajte cijeli dokument prijedloga Europske komisije o zajedničkom okviru za pružanje boljih usluga vještina i kvalifikacija (Europass)“. Trenutno istražujemo i otkrivamo najbolji pristup koji ćemo zatim primijeniti u smislu stvaranja našeg sustava digitalnih značaka, a tijekom sljedeća dva mjeseca FFE će voditi ovu aktivnost i raditi zajedno s našim tehničkim partnerom CARDET.



IO1 Zbirka Webquest resursa za rad s mladim osobama



IO2 Program stručnog treninga i Priručnik za edukatore odraslih



IO3 Internet portal za učenje u kojem se nalaze svi naši resursi za učenje webquest izazova

Prati nas

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

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

2. Newsletter

Reintegracija NEET skupine

Cilj projekta je osmisлити i razviti odgojno-obrazovnu intervenciju temeljenu na izazovima s ciljem ponovnog uključivanja NEET skupine te im pružiti podršku u izgradnji vještina i kompetencija za pomoć u njihovoj ponovnoj integraciji u obrazovanje ili zapošljavanje.



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

Europska komisija podržava nastanak ovog članka, ali ne preuzima odgovornost za sadržaj koji odražava stavove samog autora i komisija se ne može smatrati odgovornom za bilo kakvo korištenje podataka koji se u njima nalaze. [Broj projekta: 2018-1-IE01-KA204-038788].