

Κρατώντας σας ενήμερους

Τους τελευταίους έξι μήνες ασχολούμαστε με την ανάπτυξη της βιβλιοθήκης μας η οποία περιλαμβάνει 32 webquests που θα εντάσσονται στους 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 πώς 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 «παιξουν» 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 εκπαιδευθούν 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 (Europass). 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.



Keeping you informed

Over the last six months, we have been busy developing our library of 32 webquests that will introduce young people to the [rich cultural heritage of Europe](#) whilst developing key skills and promoting active citizenship across Europe.

If well-designed, our Webquests will allow young people to learn how to work together, think creatively, and use technology, of course.

In November, we will be testing and trialing our prototype webquests with our local stakeholder groups to ensure the content is relevant to our target groups, fit for purpose and essentially "well-designed". If you could like to make a contribution to this process, please contact your local project partner or join us via Facebook.



3rd Project Meeting

The 3rd project meeting was held in Zagreb on 9th and 10th of October and was hosted by Callidus. It was a jam-packed schedule of activities, preparing us for our next phase which turns to the training of our adult educators.

NEXT STEPS:

The Game of Phones **In-Service Training Programme for Adult Educators** will comprise a total of 50 hours of learning and will expose trainers and teachers to new concepts in challenge-based learning, support them to create their own resources and to "play" with the project resources at a transnational training activity planned for Ireland in early 2020; funded by Erasmus+ this training will allow professionals from across Europe to train, exchange and share their teaching practices with fellow professionals.

Using Digital Badges to motivate Young People

Digital badges can help educators track their students' progress. These badges can also equip learners with a tool to acknowledge their accomplishments and show what they are learning – especially for out-of-school settings where there are no formal qualifications. Digital badges offer the potential to gamify learning thus motivating learners to level-up as they achieve new skills or accomplishments; it is for this reason that the **Game of Phones** project will offer digital badges to young people who complete our webquests gaining skills in areas such as digital, teamwork, communication, critical thinking, etc. "Education and training is increasingly offered in new forms and settings by a variety of providers, particularly through use of digital technologies and platforms. Equally, skills, experiences and learning achievements are acknowledged in different forms for example digital open badges. They are also known and used for skills gained through non-formal learning such as youth work" (Page 18). Read the full document of the European Commission proposal on a common framework for the provision of better services for skills and qualifications (Europass)'. We are currently researching and exploring the best approach to adopt in terms of creating our digital badge systems and over the next two months, FFE will lead this activity and work alongside our technical partner CARDET.



Ακολουθήστε μας

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

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

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

Ενημερωτικό Δελτίο 2



Επανάσταση των ΕΕΑΚ

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

GAME
OF
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]



Follow us

IO1 Compendium of Webquest Resources to work with Young People

IO2 In-service Training Programme and Handbook for Adult Educators

IO3 Online Learning Portal hosting all our learning resources and webquests

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

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

2 Newsletter



Reintegration of NEETs

The objective of the project is to design and develop a bespoke challenge-based educational intervention aimed at re-engaging NEETs and supporting them to build skills and competences to assist their reintegration to education or employment.

GAME
OF
PHONES



Co-funded by the Erasmus+ Programme of 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. [Project Number: 2018-1-IE01-KA204-038788]