

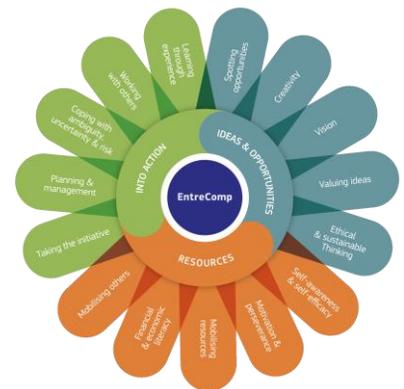
NEWSLETTER NR. 2 – AUGUST 2020

GAME CHANGER

Willkommen zum 2. Newsletter des GAME-CHANGER-Projekts! Was wir kürzlich erreicht haben! 30 WebQuests im Entstehen!

WebQuests sind strukturierte Lernerfahrungen, die Links zu wichtigen Ressourcen im World Wide Web und eine originelle Aufgabe verwenden. Sie motivieren die Lernenden dazu, sich mit einer Fragestellung zu beschäftigen, um so individuelles Know-how zu entwickeln. Im Rahmen des IO1, dem "WebQuest Compendium of Entrepreneurship Skills Development Challenges", werden 30 WebQuests auf Basis des [Referenzrahmen für unternehmerische Kompetenz \(EntreComp\)](#) der EU entwickelt.

Wie der Rest der Welt war auch das GAME-CHANGER-Projektteam in den letzten fünf Monaten mit den Auswirkungen der globalen COVID-19-Pandemie konfrontiert. Sicher bei sich zu Hause haben die GAME-CHANGER-Partner die 30 WebQuests erstellt und zur Begutachtung durch Fachkollegen eingereicht. Diese WebQuests werden in den kommenden Monaten auf der Website des Projekts unter <https://gamechanger-project.eu/en/> verfügbar sein.



Das Hauptziel des IO2-Fortbildungsprogramms und des Lernendenhandbuchs besteht darin, JugendarbeiterInnen vor Ort bei der Entwicklung neuer Fachkompetenzen zu unterstützen. Dies soll sie in die Lage versetzen die unternehmerischen Fähigkeiten der Lernenden zu fördern indem sie das Potenzial einer auf Herausforderungen basierenden Online-Bildung nutzen. Dies soll durch die Konzeption und Entwicklung eines maßgeschneiderten Fortbildungsprogramms erreicht werden. Dieses Programm wird auch Anleitungen zur Entwicklung einer WebQuest-Lernressource bieten, so dass engagierte JugendarbeiterInnen ihre eigenen herausforderungsbasierten Ressourcen entwickeln können. In diesem Zusammenhang wurde die eigentliche Leistung, die Lernergebnisse dieses Outputs, bereits erstellt, und die Partner arbeiten an der Entwicklung der Inhalte.

Das GAME-CHANGER Online-Treffen!

In Übereinstimmung mit den Empfehlungen der Deutschen Nationalagentur für das Programm Erasmus+ und den Anforderungen der deutschen Regierung wurde beschlossen, das geplante transnationale Treffen in Dresden, Deutschland (25.-26. März 2020), aufgrund der Coronavirus-Krise in Europa zu verschieben. Wie überall anders auch, half die Kontaktpflege per E-Mail und Skype den Projektpartnern, in dieser beispiellosen Zeit in Verbindung zu bleiben und sich gegenseitig zu unterstützen. So fand am 1. Juli ein Skype-Treffen zur Diskussion der Fortschritte des laufenden Projekts zwischen allen Partnern statt.

Unter anderem wurde die Tatsache hervorgehoben, dass die Partner die Impact+ Übung des IO2 - Fortbildungsprogramms und des Lernendenhandbuchs abgeschlossen haben und beschlossen, dass die erste Wirkungsanalyse des Projekts im August 2020 stattfinden wird.



In Bezug auf die Website und die E-Learning-Plattform waren sich die Partner einig, dass das von CARDET vorgeschlagene Design der digitalen Version der WebQuests sowohl praktisch und benutzerfreundlich als auch handyfreundlich ist.

Die Partner beschlossen, die Situation in Bezug auf die COVID-19-Pandemie genau zu beobachten. Je nach Zeitpunkt der vollständigen Aufhebung der Kontakt-Einschränkungen, wurde vereinbart, das 2. transnationale Projekttreffen in Dresden, Deutschland, voraussichtlich auf November/Dezember 2020 zu verschieben.

Kontaktiere uns!



Die GAME-CHANGER Partnerschaft



Kofinanziert durch das
Programm Erasmus+
der Europäischen Union



Die Unterstützung der Europäischen Kommission für die Erstellung dieser Veröffentlichung stellt keine Billigung des Inhalts dar, welcher nur die Ansichten der Verfasser wiedergibt, und die Kommission kann nicht für eine etwaige Verwendung der darin enthaltenen Informationen haftbar gemacht werden.

Project Reference:
2019-1-UK01-KA205-060429