

NEWSLETTER NR. 2 – SIERPIEŃ 2020

GAME CHANGER

Witamy w Newsletterze 2 projektu GAME-CHANGER!

Co udało się osiągnąć!

30 WebQuestów w trakcie!

WebQuesty to usystematyzowane doświadczenie edukacyjne wykorzystujące linki do podstawowych zasobów sieci World Wide Web oraz autentyczne zadanie motywujące uczących się do badania otwartego pytania w celu rozwoju indywidualnej wiedzy specjalistycznej. W ramach IO1, 30 WebQuestów zostanie opracowanych w oparciu o [Entrepreneurship Competence Framework- EntreComp](#).

Podobnie jak reszta świata, zespół projektowy GAME-CHANGER przez ostatnie pięć miesięcy zmagał się ze skutkami globalnej pandemii COVID-19. Partnerzy projektu GAME-CHANGER opracowali 30 WebQuestów i przedstawili je do wzajemnej weryfikacji. Te WebQuesty będą ostatecznie dostępne na stronie internetowej projektu: <https://gamechanger-project.eu/en/> w najbliższym czasie.



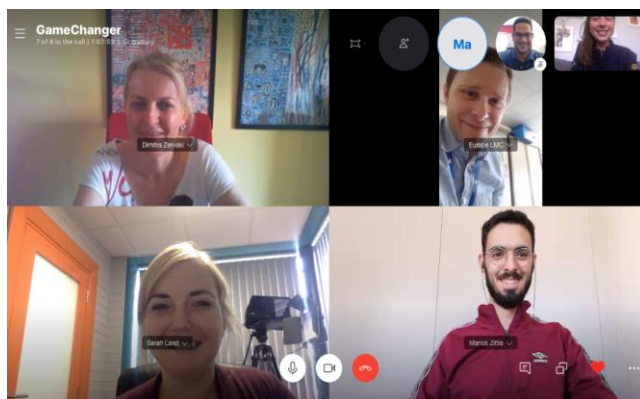
Program Szkolenia w Miejscu Pracy w trakcie!

Głównym celem programu IO2 jest wspieranie osób pracujących z młodzieżą w rozwijaniu nowych kompetencji zawodowych, które umożliwią im wykorzystanie potencjału edukacji online, opartej na wyzwaniach, w celu budowania przedsiębiorczych cech osób uczących się. Zostanie to osiągnięte poprzez opracowanie programu doskonalenia zawodowego dostosowanego do indywidualnych potrzeb. Program ten będzie również zawierał instrukcje opracowywania zasobów WebQuest, tak aby pracownicy młodzieżowi mogli rozwijać swoje własne zasoby oparte na wyzwaniach. W tym kontekście stworzono już propozycję wartości zawierającą efekty uczenia się tego produktu, a partnerzy pracują nad rozwojem treści.

Spotkanie online GAME-CHANGER!

Zgodnie z zaleceniami niemieckiej Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i wymogami niemieckiego rządu zdecydowano o przełożeniu planowanego spotkania w Dreźnie, w Niemczech (25-26 marca 2020 roku), z powodu kryzysu związanego z koronawirusem. Utrzymywanie kontaktu za pośrednictwem poczty elektronicznej i Skype pomogło partnerom projektu pozostać w kontakcie i wzajemnie się wspierać w tym bezprecedensowym czasie. I tak, 1 lipca odbyło się spotkanie Skype z udziałem wszystkich partnerów, na którym omówiono postępy w realizacji projektu..

Podkreślono fakt, że w sierpniu 2020 partnerzy zgodnie z planem ukończą ćwiczenie Impact+ rezultatu IO2 – Program szkolenia w miejscu pracy i podręcznik. W odniesieniu do strony internetowej projektu i platformy e-learning, partnerzy zgodzili się, że



proponowany przez INNOVADE LI projekt dotyczący cyfrowej wersji WebQuestów jest praktyczny i przyjazny dla użytkownika, a także przyjazny dla urządzeń mobilnych.

Partnerzy zdecydowali się ściśle monitorować sytuację dotyczącą pandemii COVID-19 i w zależności od czasu całkowitego zniesienia blokady, przełożyć 2. spotkanie w sprawie projektu w Dreźnie w Niemczech, prawdopodobnie na przełomie listopada i grudnia 2020 r., w celu spotkania i omówienia postępów w realizacji projektu.

Skontaktuj się z nami!



Partnerstwo GAME-CHANGER



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.

Numer projektu:
2019-1-UK01-KA205-060429