

NEWSLETTER NR. 3 – MAI 2021



Willkommen zum 3. Newsletter des GAME-CHANGER-Projekts!

Was wir kürzlich erreicht haben!

WebQuest-Sammlung sowie Fortbildungsprogramm & Lernendenhandbuch sind startklar!

Im Verlauf der vergangenen Monate haben die GAME-CHANGER-Partner das sogenannte WebQuest Compendium – eine Sammlung innovativer und motivierender Lernressourcen - fertiggestellt, um Lernende dabei zu unterstützen, ihr kritisches und kreatives Denkvermögen weiterzuentwickeln. Die finale IO1-WebQuests wurden von FachkollegInnen begutachtet und beinhalten nun insgesamt 30 einzelne WebQuests, die drei Kompetenzbereiche abdecken: *Ideen & Chancen*, *In Aktion treten* und *Ressourcen*. Sie sind nun auf unserer Projektwebseite verfügbar: <https://gamechanger-project.eu/en/webquest-categories/>



Außerdem haben die GAME-CHANGER-Partner das IO2-Fortbildungsprogramm & Lernendenhandbuch entwickelt. Der erste Teil dieses Handbuchs enthält eine Einführung in die Entwicklung von WebQuests, die sich zur Aneignung unternehmerischer Skills eignen, während der zweite Teil ergänzende Selbstlernressourcen bereitstellt. Dieses Handbuch kann unter folgendem Link heruntergeladen oder als Flipbook abgerufen werden: <https://gamechanger-project.eu/en/training-programme/>

Nächster Schritt: Pilotschulungen für JugendarbeiterInnen!

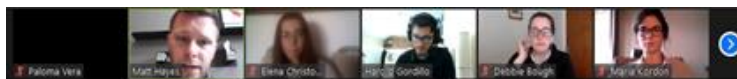
Durch die Fertigstellung des Fortbildungsprogramms & Lernendenhandbuchs ist es nun endlich an der Zeit, Pilotschulungen für eine unserer Hauptzielgruppen zu veranstalten: JugendarbeiterInnen! Als VermittlerInnen werden sie eine Schlüsselrolle dabei einnehmen, die unternehmerischen Fähigkeiten der Lernenden auszubauen. In allen Partnerländern werden zeitnah Pilotschulungen mit je fünf JugendarbeiterInnen durchgeführt werden.

Virtuelle Schulung im April 2021

Da die Coronapandemie noch nicht abgeklungen ist und Reisebeschränkungen weiterhin bestehen, hat das Konsortium entschieden, das C1 Training im digitalen Raum zu veranstalten. Es fand am 27. April 2021 via Zoom statt, wobei Teilnehmenden beide Intellectual Outputs vorgestellt wurden, die im Verlauf des Projekts entwickelt wurden.

Nachdem VertreterInnen der jeweils verantwortlichen Partnerorganisationen Einführungen in die IO1-WebQuest-Sammlung sowie das IO2-Fortbildungsprogramm vorgestellt hatten, wurde die Schulung durch praktische Aktivitäten ergänzt. Insgesamt wurde so eine interaktive Lernerfahrung für alle Teilnehmenden geschaffen. Die gesetzten Lernziele wurden vollständig erfüllt, sodass die Teilnehmenden nun in enger Abstimmung mit ihren jeweiligen Partnerorganisationen in die Pilotschulungsphase des Projekts übergehen können.

Auch wenn diese Schulung online stattfinden musste, sind wir aktuell optimistisch, dass sich die Pandemielage in den nächsten Wochen stark verbessern wird, sodass die anstehenden Trainings und Events hoffentlich wieder face-to-face stattfinden dürfen!



Kontaktiere uns!



Die GAME-CHANGER-Partnerschaft



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



Projektreferenz:
2019-1-UK01-KA205-060429