

NEWSLETTER NR. 3 – MAJ 2021



Witamy w 3. newsletterze projektu GAME-CHANGER!

Co ostatnio osiągnęliśmy!

Kompendium WebQuestu i Program Doskonalenia Zawodowego są już gotowe!

W ciągu ostatnich kilku miesięcy, partnerzy GAME-CHANGER ukończyli zestaw WebQuestów jako innowacyjne i angażujące doświadczenie edukacyjne, pomagające użytkownikom zwiększyć ich umiejętności krytycznego i kreatywnego myślenia. Ostateczne Kompendium Przedsiębiorczości IO1-WebQuest zostało poddane wzajemnej weryfikacji i składa się z 30 indywidualnych WebQuestów obejmujących trzy obszary kompetencji: Ideas & Opportunities, Into Action oraz Resources. Są one teraz dostępne na stronie internetowej naszego projektu:

<https://gamechanger-project.eu/en/webquest-categories/>



Dodatkowo, partnerzy GAME-CHANGER opracowali również program szkolenia stacjonarnego IO2 oraz podręcznik dla uczących się. Pierwsza część tego programu wprowadza WebQuest opracowany w celu wspierania nabywania kluczowych umiejętności przedsiębiorczych, podczas gdy druga część zawiera wszystkie wymagane treści nauczania. Ten program szkoleniowy jest dostępny do pobrania, jak również w formacie Flipping Book i można go znaleźć tutaj: <https://gamechanger-project.eu/en/training-programme/>

Już wkrótce: Szkolenia pilotażowe dla osób pracujących z młodzieżą!

Po zakończeniu programu szkolenia stacjonarnego i podręcznika dla uczących się, nadszedł wreszcie czas, aby wdrożyć szkolenia pilotażowe dla jednej z naszych grup docelowych: osób pracujących z młodzieżą! Są oni głównymi pośrednikami pomagającymi budować kompetencje przedsiębiorcze uczniów. Szkolenia pilotażowe zostaną wkrótce przeprowadzone we wszystkich krajach partnerskich, w których uczestniczyć będzie po pięciu pracowników młodzieżowych.

Wirtualne szkolenie w kwietniu 2021 r.

W związku z wciąż szalejącą pandemią wirusa COVID-19 i ograniczeniami w podróżowaniu, zdecydowano o przeniesieniu szkolenia C1 do przestrzeni cyfrowej. Odbyło się ono 27 kwietnia 2021 roku za pośrednictwem Zoom, gdzie uczestnicy zostali przeszkoleni w zakresie obu rezultatów intelektualnych opracowanych w ramach projektu.

Po tym jak odpowiedzialni partnerzy przedstawili wprowadzenie zarówno do Kompendium IO1 WebQuest, jak i do IO2- Programu szkolenia i Podręcznika dla uczestników, szkolenie zostało uzupełnione o kilka praktycznych działań, tworząc w ten sposób interaktywne doświadczenie edukacyjne dla wszystkich uczestników. Pożądane cele szkoleniowe zostały w pełni osiągnięte, umożliwiając uczestnikom przejście do fazy pilotażu w ścisłej współpracy z ich organizacjami partnerskimi.

Chociaż to szkolenie musiało odbyć się online, mamy wielką nadzieję, że sytuacja pandemiczna ulegnie znacznej poprawie w ciągu najbliższych tygodni, tak aby nadchodzące szkolenia pilotażowe, jak również wydarzenia promujące mogły ponownie odbyć się twarzą w twarz!

Skontaktuj się z nami!



Partnerstwo Projektu 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.

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

