

Oynayarak AB'yi Keşfetmek!

EUPlay

Haber Bülteni 1 Kasım 2022



Proje

EUplay , "OYNAYARAK AB'Yİ KEŞFETMEK ", eğitimcilerin öğrencilerin ilgisini çekebileceği, onlara ulaşabileceği ve öğrencilerin Avrupa Birliği bağlamını, AB değerlerini anlamalarına yardımcı olabileceği ve ardından kültürel kimliklerini ve kültürel farkındalıklarını geliştirebileceği yeni dijital araçlar geliştirmeyi amaçlayan, AB tarafından finanse edilen iki yıllık bir projedir. EUplay konsorsiyumunu altı ortak oluşturuyor : Szkola Podstawowa , Proszowicach , Polonya; E-School Eğitim Grubu, Karditsa , Yunanistan; Formative Footprint, Valladolid, İspanya; Eurospeak Limited, Dublin, İrlanda; Damasistem , Ankara, Türkiye; ve, STANDO LTD, Lefkoşa, Kıbrıs.

Çıktılar

EUPlay projesi aracılığıyla aşağıdaki sonuçların elde edilmesi beklenmektedir: Öğretmenlerin Eğitim 4.0'ın ne olduğunu, Endüstri 4.0 ile nasıl bağlantılı olduğunu ve öğretme ve öğrenme yöntemlerini gelecekte ihtiyaç duyulan becerilerle uyumlu hale getirmenin önemini anlamaları için bir çerçeve sağlamayı amaçlayan Öğretmen Eğitimi 4.0 Kılavuzu. Ayrıca aşağıdaki çıktıların uygulanmasına zemin hazırlamayı amaçlamaktadır.

.AB'nin ne olduğunu, ne yaptığını, AB değerlerini ve AB'nin oluşumunun arkasındaki itici güç olan önemli liderlerin biyografilerini açıklayan Avrupa Birliği Tarihini sunacak olan EUPlay dijital interaktif kitap ortak bir Avrupa alanına ait olma duygusunu pekiştirecek olan EUPlay Treasure Hunt Dijital Oyunu .

Tüm proje çıktılarını barındıracak EUPlay e-öğrenme platformu .

İlerleme

Ortaklar şimdiye kadar iki Ulusötesi Proje Toplantısında bir araya geldiler: Mayıs ayında Yunanistan'ın Karditsa kentinde projenin temellerinin tartışıldığı yer: zaman çizelgesi, hedefler, görevler ve en önemlisi birbirini tanımak; ve Ağustos'ta Proszowice'de (Krakow), Polonya'da, burada projenin ilerleyişini tartıştılar ve proje faaliyetlerinin sonraki adımlarını ve sonuçlarını planladılar. O zamandan beri ortaklar, projenin ilerleyişini ve yaklaşan eylemleri tartışmak için ayda bir kez çevrimiçi olarak toplanıyor. Yaz boyunca her bir ortak, eğitimcilerin ve BT uzmanlarının dijital araçları kullanma ihtiyaçlarını sorgulamak için kendi ülkelerinde odak grupları düzenledi. Odak grup görüşmeleri, katılımcıların dijital araçlarla ilgili görüşleri, bilgileri, algıları, öğretim eğilimleri ve endişeleri ile ilgili sorulardan oluşmuştur. Bu veriler, EUPlay dijital etkileşimli kitabının ve EUPlay Treasure Hunt Dijital Oyununun geliştirilmesi için kullanılacaktır. Sonraki adımlarımız , AB'nin ne olduğunu ve ne yaptığını açıklayacak, tarihini sunacak, AB değerlerini sergileyecek ve AB oluşumunun arkasındaki itici güç olan önemli liderlerin biyografilerini tanıttıkları EUPlay dijital etkileşimli kitabının içeriğini geliştirmek !

Amaç



Proje süresince eğitimciler, öğrencileri dijital sistemlerin tüm endüstrilerde yaygın olduğu bir dünyaya hazırlamanın önemine ilişkin anlayışlarını geliştirecekler. Bu dijital araçların, genç Avrupalıların Avrupa genelinde değişim ve artan gerilim döneminde AB hakkında daha fazla bilgi edinmeleri için ilgi çekici bir platform sağlayacağı umulmaktadır.

Logo



Burada görüldüğü gibi proje logomuzu sunmaktan gurur duyuyoruz!

Güncelleme



Bizi Facebook'ta takip ederek projeye ilgili güncellemeler için bizi izlemeye devam edin. Ayrıca projenin gelişimi hakkında daha fazla haber için web sitemizi ziyaret edebilirsiniz.!

<https://euplay.eu/>



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

