

NEURO-GUIDE

BIULETYN

INFORMACYJNY 2

Marzec, 2019 r

WITAMY W DRUGIM BIULETYNIE PROJEKTU NEURO- GUIDE.

Dowiedzą się Państwo więcej o:

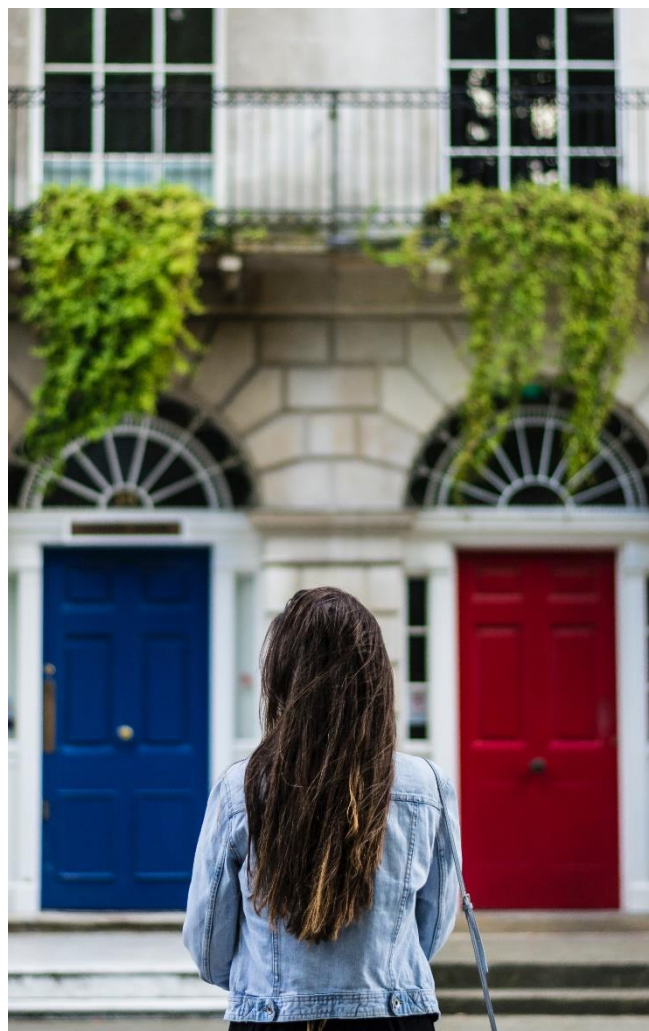
- Ostatnie postępy w projekcie
- Drugie międzynarodowe spotkanie partnerskie
- Rezultaty intelektualne w projekcie
- Nasze plany na przyszłość

CO ZOSTAŁO ZROBIONE?

Pierwszą częścią zadań w Neuro-Guide Project jest projektowanie IO1 Kompendium zasobów dla edukacyjnych gier Escape Room.

W ostatnich miesiącach, partnerzy intensywnie pracują nad rozwojem pierwszego online escape roomu. Każdy z partnerów zaprojektował pierwszą część zasobów. Podczas drugiego spotkania partnerskiego zorganizowanego na Cyprze, zaprezentowaliśmy naszą pracę i prowadziliśmy szeroko zakrojoną dyskusję i analizę funkcjonalności naszych pomysłów.

Od tego czasu, **Neuro-Guide tworzy innowacyjne podejście do sposobu uczenia się/nauczania**, poświęciliśmy istotną ilość czasu na uzgodnienie ostatecznego kształtu zasobów szkoleniowych. Celem naszych dyskusji było upewnienie się, że każdy partner otrzyma wyraźne wskazówki na temat tworzenia zasobów o wysokiej wartości edukacyjnej i merytorycznej.



Zasoby opracowane w ramach pierwszego rezultatu dotyczą dwóch kluczowych dziedzin wiedzy: krytycznego i kreatywnego myślenia oraz ducha przedsiębiorczości. Dodatkowo, jesteśmy gotowi, aby zająć się umiejętnościami kompetencji cyfrowych i świadomości kulturowej.

Neuro-Guide w swojej pierwszym rezultacie jest skierowane przede wszystkim młodych ludzi na marginesie społeczeństwa i gospodarki, zwłaszcza tych, którzy zmagali się z trudnościami w toku swej edukacji. Konsorcjum partnerów pragnie mieć wpływ na kształtowanie przydatnych umiejętności wśród tej grupy poprzez zaangażowanie ich w naukę podczas gry.

drugie MIĘDZYNARODOWE spotkanie partnerskie

SPOTKANIE W NIKOZJI, CYPR



Drugie międzynarodowe spotkanie partnerskie projektu Neuro-Guide odbyło się w dniach 26 – 27 lutego, 2019 w Nikozji na Cyprze.

Obecnie projekt Neuro-Guide zbliża się do fazy rozwoju kompendium zasobów EO Online IO1. Duża część spotkania poświęcona była prezentacji i dyskusji na temat prac, które partnerstwo dotychczas uczyniło, aby stworzyć cenne zasoby edukacyjne, które jednocześnie będą atrakcyjne dla młodych, zmarginalizowanych uczniów.

Nasz zespół rozpoczął również planowanie prac przy drugim rezultacie projektu Neuro-Guide, który będzie obejmował stworzenie programu doskonalenia zawodowego skierowanego do nauczycieli VET, mającego na celu zapewnienie im umiejętności pełnego wykorzystania potencjału innowacyjnych zasobów edukacyjnych Escape Room w codziennej praktyce nauczania.

Nasz zespół z przyjemnością gościł przedstawiciela Narodowej Agencji Erasmus+ w Portugalii, który obserwował naszą pracę podczas spotkania i przekazał nam wskazówki, które jeszcze bardziej poprawią naszą współpracę w ramach Projektu.

CO NADCHODZI DALEJ?

Najbliższe miesiące zostaną wypełnione ciężką pracą poświęconą ukończeniu kompendium zasobów Online Escape Room. **Zespół Neuro-Guide planuje w pełni rozwinąć wszystkie zasoby edukacyjne do lutego 2020 roku.**

W kolejnych miesiącach skupimy się na opracowaniu dostosowanego do indywidualnych potrzeb programu szkoleniowego, który zapozna nauczycieli VET z nowymi metodami niezbędnymi do korzystania z tych zasobów. Program doskonalenia zawodowego będzie dostępny online jako podręcznik i jako flip-book do użytku online. Neuro-Guide stworzy również dynamiczne środowisko online, które zapewni natychmiastowy dostęp do wszystkich produkowanych zasobów.

NASTĘPNE spotkanie partnerskie i szkolenie

Trzecie międzynarodowe spotkanie w projekcie Neuro-Guide odbędzie się w dniach 4 – 5 września, 2019 w Rzeszowie, w Polsce.

Grudniu w Irlandii zespół neuro-Guide zamierza zorganizować szkolenie dla specjalistów w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego. Szkolenie będzie świetną możliwością dzielenia się doświadczeniami, uczenia się od siebie nawzajem i tworzenia nowych relacji zawodowych.



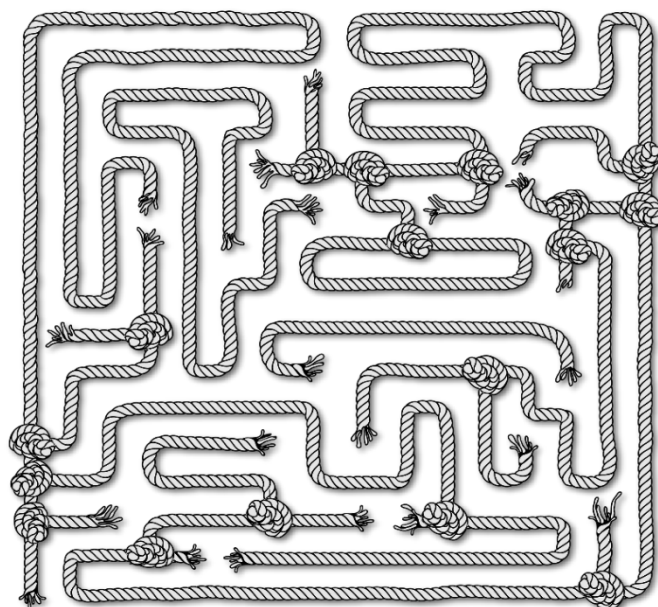
Rezultaty w NEURO-Guide

IO1: ONLINE ESCAPE KOMPENDIUM ZASOBÓW

Neuro-Guide opracuje zestaw 32 Escape Roomów do nauki online. Partnerzy zapewnią odpowiedniość zasobów dla wszystkich zmarginalizowanych młodych uczniów, rozwijając je na czterech poziomach umiejętności. Młodzi ludzie, będą mieli możliwość stworzenia portfolio online jako zapis osiągnięć w nauce, gdzie za każde ukończone wyzwanie uzyskają odpowiednią odznakę Mozilli.

IO2: PROGRAM SZKOLEŃ IN-SERVICE I PODRĘCZNIK

Zaprojektowany na zamówienie program doskonalenia zawodowego będzie miał na celu przygotowanie nauczycieli VET do efektywnego wykorzystania opracowanych i oferowanych przez Neuro-Guide innowacyjnych wyzwań Escape Room w ich regularnych działaniach szkoleniowych. Dedykowany podręcznik będzie miał na celu sprostanie konkretnym wyzwaniom, jakie nowe, multimedialne i interaktywne zasoby mogą stać się narzędziami w codziennej pracy nauczycieli. Celem jest również wspieranie ich ciągłego rozwoju zawodowego.



IO3: INTERNETOWY PORTAL EDUKACYJNY

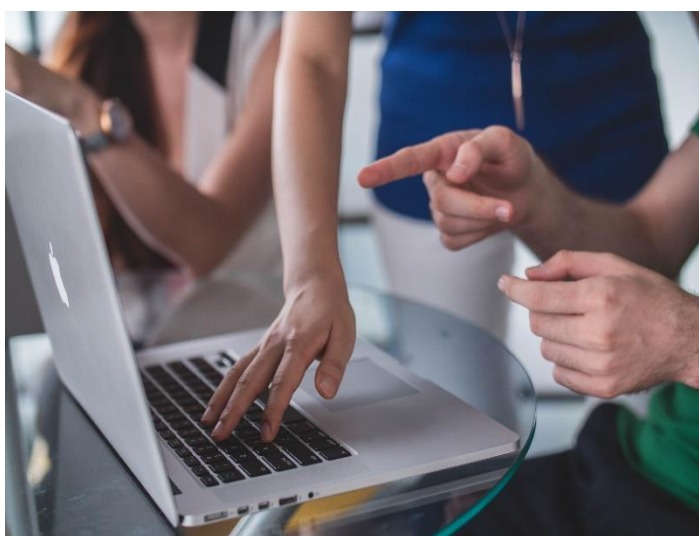
Neuro-Guide zaoferuje dedykowane środowisko do nauki online w formie portalu e-learningowego. Platforma przyjazna uczniom i nauczycielom będzie wspierać szeroki zakres innowacyjnych produktów internetowych. Portal e-learningowy zapewni stały i bezpośredni dostęp do wszystkich opracowanych zasobów edukacyjnych do Escape Roomów w trybie online, a także do programu szkoleniowego dla nauczycieli VET. Wszystkie standardowe i oczekiwane funkcje, zagwarantować mają pełną możliwość przepływu docelowych użytkowników z mediów społecznościowych do zasobów edukacyjnych portalu.

GDZIE MOŻNA NAS ZNALEŹĆ?

ABY DOWIEDZIEĆ SIĘ WIĘCEJ O PROJEKCIE
ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ INTERNETOWĄ I
DOŁĄCZ DO NAS NA FACEBOOK!

 www.neuroguide.eu

 [https://www.facebook.com/
NEUROGUIDEProject/](https://www.facebook.com/NEUROGUIDEProject/)



Europejska Komisja w sprawie wsparcia finansowego dla produkcji tej publikacji nie stanowi poparcia dla treści, które odzwierciedlają jedynie autorów, a komisja ponosi odpowiedzialność za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji w nim zawartych.

