

Digital Competences and Intercultural Values in e-Learning Environments

Pridobitev digitalnih spretnosti pri odraslih nad 55 let ter priseljenci in begunci je cilj mednarodnega projekta E-Civeles. Šest držav sestavlja mednarodni konzorcij projekta: Španija (University of Malaga), Nemčija (BIBA), Madžarska (Trebag), Italija (ULE), Portugalska (USE) in Slovenija (INTEGRA).

Projekt

Koordinacija Univerze v Malagi, projekt prejema evropsko financiranje v okviru programa Erasmus +. Njegov cilj je odgovoriti na izziv za specifično prebivalstvo, katerega rast v bližnji prihodnosti je jasna. Skupni dejavnik, ki združuje starejše ljudi in priseljence ali begunce, je, da imajo vsi večje težave pri pridobivanju digitalnih veščin.

Predstavljajo tudi potrebo po izboljšanju drugih vrst spretnosti, kot so geospatialne spretnosti, kognitivna stimulacija (pri ljudeh +55) ali ukaz tujih jezikov (priseljencev), med drugim. V zvezi z digitalnim razkorakom so potrebni usklajeni ukrepi za vključitev prebivalstva, ki je izpostavljeno tveganju socialne izključenosti v svetu IKT, cilj v skladu z ukrepom 61 Digitalne agende strategije 2020.

Inovacije

Cilj E-Civeles je ustvariti vrsto inovativnih gradiv in virov, ki spodbujajo pridobitev zgoraj omenjenih veščin in so namenjeni, prvič, učnemu osebju ali facilitatorjem posebnega segmenta prebivalstva, ki spodbuja izboljšanje izobraževanja, vendar brez pozabiti sami študente kot končne upravičence projekta. Še več, druge zainteresirane strani iz izobraževalnih, političnih in upravnih področij

od javnega in zasebnega sektorja. Da bi dosegli zastavljene cilje, ki bi lahko bili povzeti, bi lahko bili izboljšanje digitalnih kompetenc, spodbuda socialnega vključevanja in spodbujanje učiteljev pri uporabi TIC-a, se bo ustvaril niz virov, motivacija bo temeljni motor. V ta namen bo uporaba IKT z igrivega vidika - "gamifikacija" - okrepljena z ustvarjanjem sklopa video iger, vgrajenih v virtualno platformo, z drugimi viri podpore in komunikacijskimi orodji, ki spodbujajo aktivno udeležbo uporabnikov.

Naslednji sestanek

Prvo srečanje je potekalo v Malagi in gostilo učitelji in profesorji Malage. Pozdravili smo tudi predstavnike civilnih organizacij, da bi slišali svoje glasove o projektu možnih smeri. Naslednje transnacionalno srečanje bo potekalo v Sloveniji, kjer bodo partnerji izboljšali cilje in naslednje korake v skladu z rezultati zaključene raziskovalne faze projekta.

Kaj je naslednje?

Če vas zanima naš razvoj ali želite izvedeti več o projektu, obiščite našo spletno stran na naslovu www.e-civeles.eu

Srečanje e-Civeles v Málaga, Španija (november 2017)



3D modeli zgodovinskih mest

Jedro naših video iger bo izvajanje štirih zgodovinskih mestnih središč, kjer se bodo igralci morali usmeriti po ulicah in trgih v centru mesta, da bi našli glavne spomenike. Igralci se bodo lahko seznanili s zgodovinskim časovnim premikom mesta, se soočili z različnimi minigami in rešili končno sojenje pred potovanjem v naslednjo državo.

Te igre bodo lahko na voljo v naši platformi za e-učenje, kjer bodo našli tudi druge pomembne materiale, kot so podatkovna baza z že obstoječimi igrami iz vseh držav, ki sodelujejo v projektu, priročnik za uporabnike in priročnik, ki vključuje učni načrt, med ostalimi.

The cities to visit through these video games will be: Evora (Portugal), Antequera (Málaga), Udine (Italia) and Velenje (Slovenia).

Razširjanje

Za delitev naše vizije je za nas zelo pomembno. Projekt je bil predstavljen na različnih konferencah in seminarjih, npr. v tretjem. Mednarodna konferenca o digitalni humanistični umetnosti HDH2017 v Malagi (Španija), tretja. Mednarodna konferenca o komunikaciji in digitalnih medijih v Seville (Španija) ali četrtem. Srečanje Nacionalnega združenja U3A v Palmi (Španija) .,

Z veseljem sporočamo, da je naš projekt prepoznani s pečatom evropskega leta kulturne dediščine 2018.