



PAKOHAASTEITA LAAJA-ALAISEN OSAAMISEN KEHITTÄMISEKSI - XCAPE UUTISKIRJE 2

SISÄLTÖ

Toimintamme pandemian aikana



Mitä olemme tehneet?



Tulevat toimenpiteet



HEI JA TERVETULOA XCAPE PROJEKTIN PARIIN!

XCAPE-projekti kehittää ja tuottaa kattavan **digitaalisten pakohaasteiden sarjan**, jonka tavoite on innostaa koulutuksessa marginaaliin jääneitä rakentamaan luovaa ja kriittistä ajattelua haastelähtöisen oppimisympäristön avulla.

Projektin tavoitteet ovat:

- Edistää luovaa ja kriittistä ajattelua.
- Kannustaa kehittämään luovaa ja kriittistä ajattelua ammattikoulutuksessa
- Tukea ammatillisen koulutuksen ohjaajia hyödyntämään mobiilioppimisen mahdollisuuksia
- Edistää yrittäjähenkisyyttä eurooppalaisten nuorten keskuudessa

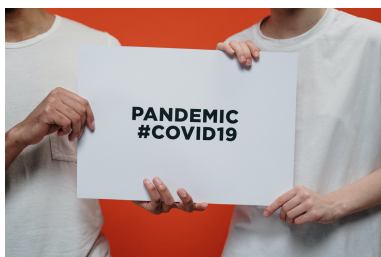
Projektilla on kolme keskeistä tuotosta:

- IO1: Digitaaliset pakoresurssit
- IO2: Täydennyskoulutusohjelma ja käsikirja
- IO3: Verkko-oppimisportaali



MITÄ OLEMME TEHNEET?

Hieman kansainvälisen tapaamisemme jälkeen – joka järjestettiin Suomessa, Joensuussa, helmikuussa 2020 – asetettiin voimaan rajoitustoimenpiteitä Covid19 -viruksen torjuntaan liittyen ympäri Eurooppaa.



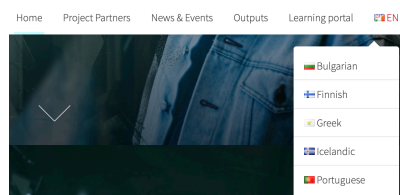
Työskennellessään etätoimistoilta, XCAPE-projektin partnerit **jatkoivat työkentelyään** kehittääkseen projektin tuotokset annettuihin määräpäiviin mennessä.

Digitaalisten pakoresurssien prototyypit (IO1) **ovat nyt valmiina kumppaneidemme arvioitaviksi sekä käännettäviksi** kaikille partnerikielille. Uskomme, että palautteen kerääminen tuotoksista yhteistyökumppaneiltamme on äärimmäisen tärkeää, jotta voimme saavuttaa mahdollisimman hyvän laadun tuotoksillamme.

Täydennyskoulutusohjelma (IO2) on valmis, ja sen viimeistelty versio julkaistaan ja käännetään kaikkien partnerimaiden kielille pian.

Verko-oppimisportaalia (IO3) kehitetään parhaillaan, jotta kaikki oppimisresurssit voidaan esittää siellä dynaamisella ja innostavalla tavalla, joka houkuttelee kohderyhmää projektin pariin.

Projektin verkkosivut on nyt käännetty kaikille partnerimaiden kielille! Tutustu sivuihimme osoitteessa <https://xcape.online>



Valloillaan olevasta pandemiatilanteesta johtuen projektipartnerit **keskustelevat erilaisista vaihtoehdoista järjestää seuraava tapaaminen** sekä mahdollisuuksista järjestää **kansainvälinen koulutuspäivä, joka järjestetään Islannissa joulukuussa 2020.**

Sillä välin voit pysyä mukana XCAPEN uusimmista toimenpiteistä seuraamalla meitä Facebookissa!

Klikkaa **tästä** itsesi XCAPEN nettisivuille!

Äläkä unohda seurata meitä **Facebookissa!**



Be the first of your friends to like this



Did you know....

That gamification traces its origins to educational psychology and what motivates people to learn? Sometimes, finding the resolve and perseverance to complete a difficult task can be tough. Gamification motivates people by making the process more enjoyable. As a person engages more with a course or project, their positive feelings towards the experience increase and they're more likely to continue engaging on