

www.eagleproject.net

Educate the Educators: Facilitate Adult educators to apply the principles of Andragogy via the use of the Game-Based Simulation learning



EAGLE

Educate the Educators: Facilitate Adult educators to apply the principles of Andragogy via the use of the Game-Based Simulation learning



ИНСТИТУТЪТ ЗА
СОЦИАЛНИ И
СИНДИКАЛНИ
ИЗСЛЕДВАНИЯ

ИССИО
www.issi.knsb-bg.org



фондация на бизнеса за образованието

BUSINESS FOUNDATION FOR EDUCATION
www.fbo.bg



SMARTUP[®]
Systematic Management

SMARTUP
www.smartupsystem.com



CTI ΔΙΟΦΑΝΤΟΣ
www.westgate.gr



EUROOPAS
www.euroopas.com



ALL DIGITAL
www.all-digital.org



www.facebook.com/eagle.erasmus

www.linkedin.com/company/eagle-erasmus-project

www.eagleproject.net



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project No: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.
Project No: 2023-1-BG01-KA220-ADU-000160099

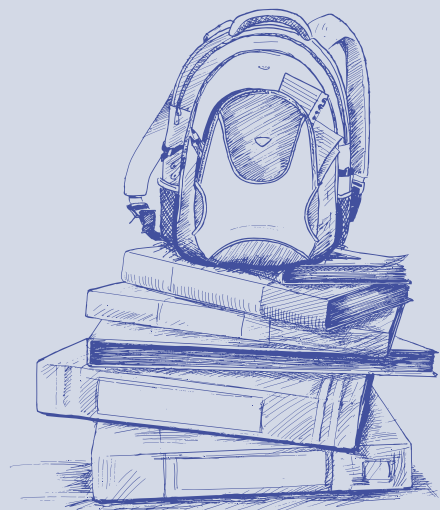


ПРЕДИСТОРИЯ НА ПРОЕКТА

EAGLE: "Обучение на преподавателите: Подпомагане на учителите на възрастни в прилагането на методите на андрагогиката чрез използване на симулации, базирани на игри" е двугодишно партньорство за сътрудничество в областта на обучението на възрастни по програма "Еразъм+", чиято цел е да се въведат иновации в обучението на възрастни чрез разработване на образователно съдържание, ориентирано към учащите, като се използват симулации, базирани на игри, които включват принципите на андрагогиката в образователния опит, като насърчават възрастните учащи да постигат целите си в обучението чрез ангажиращи и мотивиращи методики. Проектът се реализира в многонационално и високо експертно партньорство, включващо експерти в областта на дигиталните технологии и образованието.

ЦЕЛЕВИ ГРУПИ

- Преподаватели за възрастни.
- Учащи се възрастни.
- Обучители и преподаватели, които участват или се интересуват от обучение чрез игри и иновативни методики.
- Потенциални заинтересовани страни, като образователни институции и създатели на политики.
- В хода на разработването на проекта ще бъдат идентифицирани допълнителни заинтересовани страни и потенциални целеви групи, с които ще бъде установен контакт.



ЦЕЛИ НА ПРОЕКТА

По време на двугодишното изпълнение на проекта EAGLE в партньорство ще бъдат разработени следните продукти и постигнати резултати на проекта:

- Многоезичен и многофункционален уебсайт на проекта на английски, български, гръцки, естонски и френски език.
- Модули за обучение EAGLE - задълбочена програма за обучение, включваща принципите на андрагогиката както в нови, така и в съществуващи възможности за обучение на възрастни, предназначена да подпомогне учителите да въвеждат иновации в обучението на възрастни, като обхваща 3 основни теми: "Зелени умения и устойчивост", "Права на служителите при работа от разстояние" и "Дигитални умения за преподаватели на възрастни".
- Образователни сценарии EAGLE - методологическо ръководство за включване на обучението чрез игри в образователните предложения и възможности за учене, включващо документирано ръководство за прилагане на методологиите на обучение базирано на игри, както и 6 сценария на обучение базирано на игри, разработени на базата на ключови теми от проекта, включващи принципите на андрагогиката в обучението и образованието чрез игри.
- Платформа EAGLE 3D - авангардна, персонализирана среда за обучение в 3D виртуален свят, която включва разработените в проекта възможности за обучение в 3D виртуален свят, позволявайки на преподавателите и обучаемите да се запознаят с разработените модули за обучение и да проверят знанията си чрез сценариите за обучение, базирани на игри в рамките на проекта, подобрявайки капацитета на учителите да предоставят и включват методологии за обучение, базирани на игри, и андрагогика в своите учебни програми.
- Наръчник за 3D платформата, съдържащ методически указания за внедряване на 3D платформата, както и на всички образователни възможности на проекта, в учебните програми за образование и обучение на възрастни. Освен това в проекта ще бъдат включени 120 преподаватели на възрастни, които ще тестват платформата и продуктите в нея с цел подобряването и.
- Събития за разпространение и мултиплициране, включително заключителна конференция по проекта в Брюксел, за да се осигури популяризиране на разработените по проекта методологии и образователни възможности и висока степен на устойчивост на проекта.