

PROJ. NO: 2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809

READY TEDDY GO!

Co-funded by the
European Union

Erasmus+ KA2 Project

NASZ PROJEKT

Krótkie podsumowanie

Głównym celem projektu „Ready, Teddy, Go!” jest przeszkolenie nauczycieli pracujących w obszarze edukacji specjalnej w zakresie korzystania z rozwiązań nowoczesnych technologii w warunkach klasowych. Dzięki multi-funkcjonalnej aplikacji TEDDY Avatar, prezentującej sylwetkę przyjaznego misia, i wyposażonej w komendy głosowe czy ruchowe, uczniowie z większą motywacją i chęcią będą nabywali podstawowe umiejętności i kompetencje. W rezultacie, wzmocnią oni kompetencje komunikacyjne, umiejętność rozwiązywania problemów, przy jednoczesnym pokonywaniu własnych słabości.

REZULTAT 1

E-kompendium

Nasz pierwszy rezultat jest już gotowy! E-kompendium to lista istniejących rozwiązań terapeutycznych, praktyk i metod, które mogą wzmocnić i usprawnić rekomendowaną ścieżkę terapeutyczną oraz proces kształcenia dzieci z niepełnosprawnością intelektualną. Publikacja zawiera także 12 studium przypadku, które zostały opracowane w oparciu o ścisłą współpracę organizacji partnerskich, rodziców, praktyków, nauczycieli edukacji specjalnej oraz ekspertów. Kluczowym elementem publikacji jest opis wybranych terapii, nierzadko podpartych naukowymi dowodami, przeszkód czy wyzwań, z jakimi mierzy się rodzina dziecka z niepełnosprawnością.

E-kompendium możesz znaleźć tutaj

W TYM NUMERZE

- Rezultat 1
- TPMs
- Nasze kolejne kroki
- Partnerzy



TRANSNARODOWE SPOTKANIA PROJEKTOWE

Drugie spotkanie projektowe – Turyn

W dn. 6-7 czerwca 2022 roku partnerzy uczestniczyli w transnarodowym spotkaniu projektowym w Turynie, we Włoszech. Wraz z organizacją goszczącą, Istituto dei Sordi di Torino, wyznaczyliśmy milowe kroki w projekcie, analizowaliśmy zadania partnerów dotyczące Rezultatu 2, w ramach którego stworzymy materiały dydaktyczne dla nauczycieli edukacji specjalnej. Specjalny Przewodnik ma na celu wzmocnić ich kompetencje i wiedzę w zakresie różnorodności technik pracy z dziećmi ze spektrum autyzmu, wzmocnienia roli rodziców, aby społeczne i komunikacyjne kompetencje dziecka rozwijały się jeszcze efektywniej.

Partnerzy deliberowali również nad funkcjonalnością TEDDY Avatara, formą prezencji jego ruchów, wyrazu twarzy czy mimiki.



Trzecie spotkanie projektowe – Reus

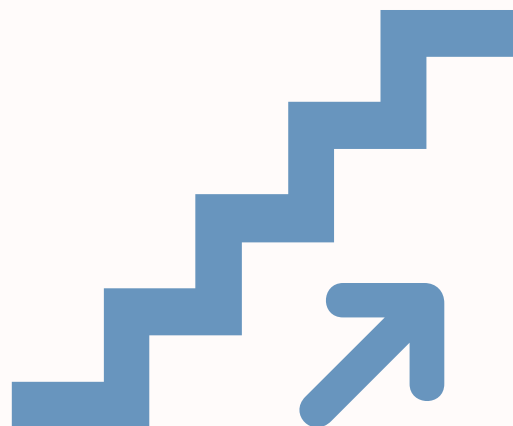
W dn. 14-15 listopada 2022 odbyło się trzecie transnarodowe spotkanie projektowe w Reus, w Hiszpanii, koordynowane przez Open Europe. Głównym tematem spotkania było dalsze opracowanie Rezultatu 2, czyli Przewodnika i sposobu, w jaki materiały dydaktyczne mają zostać przetestowane przez nauczyciel edukacji specjalnej. Przedmiotem dyskusji był także postęp w projektowaniu aplikacji TEDDY Avatar, zawartość merytoryczna strony www projektu, e-platforma (R4), upowszechnianie oraz bieżąca ewaluacja projektu.



NASZE KOLEJNE KROKI

Rezultat 2 – Szkolenie online

Rezultat 2, czyli szkolenie online, jest dedykowany edukatorom, pracownikom społecznym, rodzicom i nauczycielom edukacji specjalnej. W ramach kursu szkoleniowego partnerzy przygotowują materiały dydaktyczne, a następnie je przetłumaczą na języki narodowe. Na etapie pilotażu materiały te zostaną ocenione przez 5 praktyków w każdym kraju partnerskim. Na podstawie otrzymanego feedbacku zasoby te zostaną udoskonalone, i umieszczone na e-platformie.



Teddy Avatar



Aplikacja TEDDY Avatar ma na celu rozwój społecznych, obywatelskich i cyfrowych kompetencji wśród uczniów o SPE w wieku 9-14 lat. Poszczególne funkcje Avatara mogą zostać zakodowane przez nauczycieli. Sam projekt aplikacji jest już zakończony. Na tym etapie przyjazny miś wyraża emocje, potrafi też liczyć. Następnym krokiem jest stworzenie narzędzia, które umożliwi edukatorom opracowanie własnych scenariuszy zajęć.

NASI PARTNERZY:



WIĘCEJ O NASZYM PROJEKCIE

Website: <https://readyteddygo.eu/en>



@ReadyTeddyGoProject