



REthinking
EDUcation COmpetencies.
Expertise, best practices
and teaching in Digital Era



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Project number: 2020-KA201-0354A5AF



DiTES



OMNIA



INCOMMA CONSULTING



REthinking
EDUcation COmpetencies.
Expertise, best practices
and teaching in Digital Era

email: re-educo@unilink.it

<http://re-educo.eu/>



HANKKEEN TAVOITTEET

RE-EDUCO-projekti rohkaisee kokeilemaan ja jakamaan uudenlaisia digitaalisia lähestymistapoja ja menetelmiä oppimisen tukena.

Projektin päätavoitteet ovat:

- tarjota oppilaitoksille, opiskelijoille ja innovatiivisille työelämätoimijoille toimintakehys, joka auttaa ymmärtämään digitaalisen teknologian potentiaalin ja riskit;
- se vahvistaa digitaalisen toimintakulttuurin roolia kasvun ja muutoksen tukena ja nuorten valintojen mahdollistajana yksityis- ja työelämässä;
- edistää uusien oppimisympäristöjen ja pedagogiikan kehittymistä;
- rohkaista jakamaan materiaaleja ja ideoita kansainvälisissä yhteisöissä;
- jakaa toimivia malleja ja luoda uusia integroituja digitaalisia opetusnäkökulmia;
- tarjota päättäjille informatiivinen viitekehys, jota he voivat hyödyntää kehittäessään käyttäjä- ja ihmisiystävällistä digitaalista kulttuuriympäristöä.

KOHDERYHMÄT

Hankkeen kohderyhmät ovat:

- Opettajat
- Opiskelijat
- Yliopistot ja muut oppilaitokset

TULOKSET

101

TARVEANALYYSI: AKTIIVINEN KANSALAIJUUS DIGITAALIYHTEISKUNNASSA

Tämä tulos kartoittaa koulutuksen viitekehystä digitaalisen yhteiskunnan ja kansalaistaitojen kehittämiseen.

102

OPETUKSEN, OPPIMISEN JA TAITOJEN KEHITTÄMISEN HUIPPUOSAAMINEN

Tämä tulos tarjoaa kansainvälisen online-oppimisyhteisön digitaalisuuden haasteisiin; Alliance 4 Digital challenge Community (All4DigCha).

Tämän digitaalisen yhteisön tavoitteena on Euroopan laajuinen laadukas digitaalinen oppimisyhteisö.

103

KOULUKILPAILU: IDEASTA DIGITAALISEEN START-UPIIN

Tämän tuotoksen tarkoituksena on luoda uutta yhteistyötä, verkostoitumista, mukaan lukien verkostojen luominen ja strategiat ja koulun vertaisoppiminen kilpailun avulla: ideatutkimuksesta digitaalisiin start-upeihin. Kokemus, joka kykenee luomaan positiivista yhteistyötä koulun, yliopiston ja työelämän keskuudessa tuottamalla innovatiivisia projekti- ja yrittäjyysideoita.

104

AKTIIVINEN OPPIMINEN DIGITAALISIIN INNOVAATIOIHIN

Tämä tulos laajentaa oppimisen/opetuksen/ koulutuksen materiaaleja digitaalisista innovatiivisista tietotaidoista ja pätevyyksistä. Koulutuksen tavoitteena on yhdenmukaistaa opiskelijoiden osaamisen taso tukemalla heitä saavuttamaan tarvittavat taidot, jotta he pystyvät esittämään projektejaan innovatiivisilla tavoilla.

105

HANKKEEN TULOSTEN JA IDEOIDEN ESITTELY

Non-formaalin oppimisen metodoglogiat ja ohjeet.