

Verfolge unsere Fortschritte

Mobile Lernspiel-App

- Nach dem erfolgreich umgesetzten Projektergebnis, bei dem wir den BeWEEN-Lehrplan erstellt, Unterrichtsmaterialien/Trainings für Lehrkräfte erstellt und Pilottests durchgeführt haben, begannen wir mit der Entwicklung einer mobilen Lernspiel-App.
- Das Ziel der App ist es, die Gesundheit, das Wohlbefinden und den Umweltschutz der SchülerInnen im Zusammenhang mit der Nutzung digitaler Geräte zu stärken.
- Der Verlauf der Entwicklung des mobilen Lernspiels:
 - Entwicklung eines Bewertungssystems für Abzeichen
 - Sammlung und Entwicklung von Lerninhalten
 - Design und Entwicklung der mobilen Lernspiel-App
 - Übersetzung der mobilen Lernspiel-App
 - Pilottest, Anpassungen und endgültige Veröffentlichung
- Die leitende Organisation für dieses Projektergebnis ist Future Needs, mit der wir alle Phasen der Entwicklung des Handyspiels erfolgreich durchlaufen haben.
- Derzeit befinden wir uns in der letzten Phase, dem Pilottest des mobilen Lernspiels.

Über das Projekt

Der Name des Projekts aus dem ERASMUS+ Programm verbirgt sich in einem symbolischen Akronym - BeWEEN, was so viel bedeutet wie "Be well and green when digital" („Im digitalen Kontext gesünder und grüner agieren“). Das Projekt gehört zum Aktionstyp KA220-SCH- Kooperationspartnerschaften in Schulen und findet im Bereich der Schulbildung statt.



BeWEEN

Partnerorganisationen

Centrum für Frieden, Gewaltfreiheit und Menschenrechte - Osijek
Universität Wien
Nationale Technische Universität von Athen
Future Needs Management Consulting Ltd.
Zentrum für technische Kultur Rijeka

BeWEENs Beitrag

- **Verbesserung des Niveaus der digitalen Schlüsselkompetenzen und -fähigkeiten von Lehrer*innen, mit dem Ziel, dieses Wissen an die Schüler*innen weiterzugeben.**
- **Förderung und Stärkung des lebenslangen Lernens im europäischen Raum, indem BeWEEN zur Verbreitung, Vervielfältigung und Replizierung der Nutzung europäischer Transparenz- und Anerkennungsinstrumente beiträgt.**
- **Auswirkung auf die EU-Politik in Bezug auf die sichere und verantwortungsvolle Nutzung digitaler Technologien.**



BE WELL AND GREEN WHEN DIGITAL

Die nächsten Schritte

Einführung in das Spiel für junge Lernende

- In den nächsten zwei Monaten der Projektdurchführung werden die Partnerorganisationen das mobile Lernspiel bei jungen Lernenden bewerben. Das Ziel ist es, so viele Downloads wie möglich zu erreichen, mindestens 150 pro Partnerorganisation.
- Durch das Testen des mobilen Lernspiels werden die Partnerorganisationen über den Fragebogen in der App Feedback erhalten, auf dessen Grundlage die endgültigen Anpassungen vorgenommen werden und die endgültige Version der Anwendung veröffentlicht wird, die im Google Play Store und auf der Website erhältlich sein wird.

Multiplikator-Event

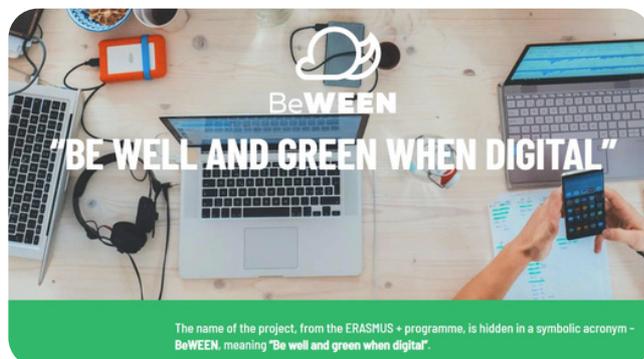
- Im letzten Monat des Projekts wird in allen Partnerländern eine Online-Multiplikator-Veranstaltung stattfinden.
- Das Hauptziel ist es, das Projekt und die Projektergebnisse LehrerInnen, StudentInnen, Personen, die mit jungen Menschen arbeiten, Ausbildern, öffentlichen Einrichtungen und politischen Entscheidungsträgern, relevanten Organisationen und Nichtregierungsorganisationen sowie Hochschuleinrichtungen vorzustellen und wertvolles Feedback von den genannten VeranstaltungsteilnehmerInnen zu sammeln.

Fünftes transnationales Meeting

- Dieses Treffen findet parallel zu Multiplikator-Veranstaltungen statt.



FOLLOW US ON:
www.beween.eu



Bereits stattgefundene transnationale Partnertreffen

- Erstes transnationales Treffen - ONLINE
- Zweites transnationales Treffen - Athen (Griechenland)
- Drittes transnationales Treffen - Wien (Österreich)
- Viertes transnationales Treffen - Rijeka (Kroatien)

Bei den gemeinsamen Treffen werden Meilensteine und die Qualität des Projekts überwacht und die nächsten Schritte geplant.



STAY TUNED!