

Partnerzy projektu

- **Uniwersytet w Patras**

Znany na arenie międzynarodowej uniwersytet publiczny w Patras (Grecja)

- **p-consulting.gr**

Firma informatyczna i szkoleniowa w Patras (Grecja)

- **Errotu**

MŚP w San Sebastian (Hiszpania) zajmujące się architekturą i tematem starzejącego się społeczeństwa

- **COMCY**

Organizacja pozarządowa zajmująca się szkoleniami, badaniami i rozwojem (Cypr)

- **DIMOTIKO SCHOLEIO AGIAS NAPAS-ANTONI TSOKKOU**

Wielokulturowa szkoła podstawowa w Agia Napa (Cypr)

- **FSLI**

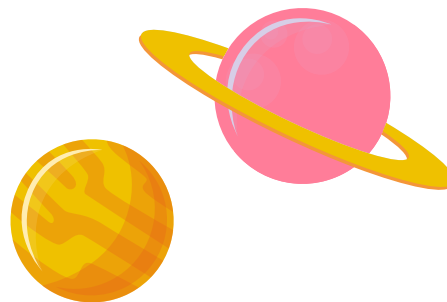
Największa organizacja związkowa w sektorze edukacji (Rumunia)

- **Fundacja OIC Poland**

Instytucja szkoleniowa działająca na rzecz rozwoju ekonomicznego i społecznego (Polska)

- **Centro San Viator**

Centrum Edukacyjne (Hiszpania)



Rozpoczynamy projekt iLearn4Health! Gry i narzędzia wspierające edukację zdrowotną!

Zeskanuj kod, aby
dowiedzieć się więcej!



Dofinansowane przez
Unię Europejską

Publikacja została zrealizowana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko jej autorów i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jej zawartość merytoryczną.

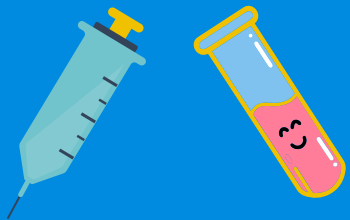


i-Learn 4 Health

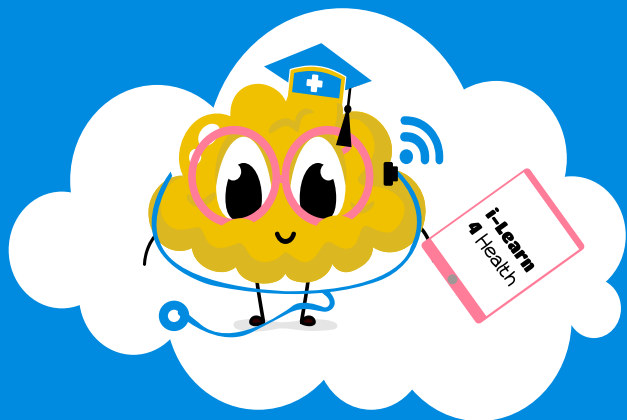


ilearn4health.eu

Proj.no: 2021-1-EL01-KA220-SCH-000034496



Projekt **iLearn4Health** ma na celu wsparcie realizacji edukacji zdrowotnej w szkołach podstawowych, poprzez opracowanie i zastosowanie innowacyjnych narzędzi cyfrowych. Rozwój kultury zdrowotnej oraz kreatywnego podejścia do nauczania, otwierają drogę do wysokiej jakości edukacji zdalnej, która w obecnych czasach jest nieunikniona.



Cele

- Umożliwienie nauczycielom (i dzieciom) zgłębiania wiedzy o zdrowiu, z odniesieniem do tradycyjnej i współczesnej koncepcji zdrowia.
- Wsparcie nauczycieli w zapewnianiu wysokiej jakości edukacji zdrowotnej poprzez wdrożenie programów nauczania opartych na tej koncepcji.
- Promowanie metody Digital Game-Based Learning (DGBL) (edukacja oparta na grach cyfrowych) w szkołach podstawowych.

Rezultaty projektu

Elektroniczne Narzędzie Diagnostyczne

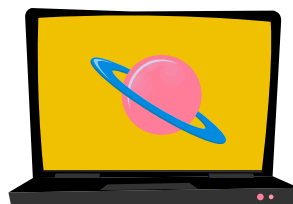
Narzędzie służy do badania skuteczności edukacji opartej na grach cyfrowych podczas pracy z dziećmi. Narzędzie to będzie dostępne na wszystkich urządzeniach elektronicznych. Pod koniec badania Narzędzie wygeneruje raport opisujący skuteczność edukacji opartej na grach cyfrowych dla uczniów szkół podstawowych.

Cyfrowe Gry Edukacyjne

Sześć gier z animacjami i grafikami dla dzieci w wieku 6-12 lat zostanie stworzonych w ramach metodologii G.A.M.E.D. (diGital educAtional gaMe dEvelopment methoDology). Gry skupiać się będą na edukacji zdrowotnej i promowaniu zdrowego stylu życia. Z gier będzie można korzystać na wszystkich urządzeniach elektronicznych. Istnieje także możliwość pobrania ich.

Szkolenie online

Ostatnim rezultatem projektu jest szkolenie online dla nauczycieli/dyrektorów szkół podstawowych. Szkolenie ma na celu promocję zdrowia i edukacji zdrowotnej u dzieci w wieku 6-12 lat. Uczestnicy szkolenia dowiedzą się więcej na temat edukacji zdrowotnej i tematów powiązanych z DGBL, takich jak zdrowie publiczne oraz jak uczyć dzieci na temat zdrowia w zależności od ich wieku.



Grupy docelowe

- Nauczyciele i dyrektorzy szkół podstawowych
- Dzieci w wieku 6-12 lat i organizacje rodzicielskie
- Stowarzyszenia nauczycieli szkół podstawowych
- Eksperti/specjaliści w dziedzinie edukacji opartej na grach cyfrowych
- Eksperti/specjaliści w dziedzinie edukacji dzieci
- Eksperti/specjaliści w dziedzinie edukacji zdrowotnej
- Studenci studiów podyplomowych z zakresu nauk pedagogicznych