

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



NEWSLETTER N.1 – 31.05.2019

Acción n. 2018-1-UK01-KA204-048177

realizado en el marco del

Programa Erasmus Plus KA2 Asociaciones

Estratégicas para la educación de adultos - Innovación



"Promoting Computational Thinking, Coding and Entrepreneurial skills in Adult Education based on experiential learning scenarios targeting IoT processes in the Food & Agriculture Industry" (ACTiFE)

<https://actife.eu/>

El Consorcio ACTiFE

El Consorcio de ACTiFE está compuesto por las siguientes 5 organizaciones todas ellas diferentes y muy competentes:

- 1) CIVIC – Coordinador (Reino Unido)
- 2) EDUACT (Grecia)
- 3) FYG Consultores (España)
- 4) University of Thessaly (Grecia)
- 5) GODESK SRL (Italia)

Debajo el logo de todos los socios



[Fotos del segundo meeting transnacional en Edimburgo]

Co-ordinador

CIVIC

Partners



UNIVERSITY OF
THESSALY



GODESK

¿Por qué este Proyecto es innovador?

ACTiFE es innovador en terminos de:

1) Idea principal

El proyecto desarrolla escenarios de aprendizaje que combinan los principios del pensamiento computacional, el espíritu emprendedor y la orientación profesional para permitir a los jóvenes alinear su ambición con las necesidades reales del mercado.

2) Metodologías de aprendizaje

El proyecto promueve escenarios de aprendizaje experimental "práctico" y un papel activo en la industria de la alimentación y la agricultura a través de juegos digitales que atraen y retienen el interés de los estudiantes.

3) Objetivos educativos

El proyecto adapta las prácticas de formación a las necesidades reales del mercado, actualizando las prácticas y los planes de estudio de la educación de adultos mediante la utilización de tecnologías educativas (juegos serios, codificación, etc.).

4) Diseño pedagógico

El proyecto introduce un enfoque de aprendizaje colaborativo a través del pensamiento computacional para promover las habilidades emprendedoras.

5) Implementación técnica

El proyecto pretende desarrollar un juego serio para ordenadores de sobremesa y tabletas en el que se animará a los alumnos a diseñar y sintetizar soluciones que respondan a necesidades profesionales específicas.

Proyecto

El Proyecto ACTiFE tiene como objetivo aumentar el atractivo y el sentido de la creatividad a través de procesos relacionados con la codificación, el pensamiento computacional y el "Internet de las cosas" entre adultos, así como la creencia de que las habilidades innovadoras y la tecnología de vanguardia pueden ayudar a dar forma y ofrecer planes empresariales sólidos y eficientes en el campo de la agrotecnología y la producción de alimentos.

Objetivos del proyecto

Los objetivos del Proyecto son:

- animar a los estudiantes a pensar críticamente para generar soluciones "inteligentes" y responsables
- desarrollar juegos serios basados en escenarios que desafíen a los estudiantes a introducir soluciones del mundo real a través de la codificación y la innovación
- ayudar a educadores a facilitar la integración de los métodos e instrumentos propuestos en las prácticas pedagógicas existentes
- intercambiar recomendaciones de buenas prácticas para promover la adopción de los resultados de los proyectos

Síguenos

Puedes seguirnos también en la página oficial de Facebook
<https://www.facebook.com/Actife-1094673174035223/>

Advertencia



Erasmus+

Esta newsletter ha sido financiada con el apoyo del programa ERASMUS+ de la Comisión Europea. Los contenidos reflejan únicamente las opiniones de los autores, y la Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en los mismos.