



ESCAPE FOR DEMOCRACY

1. UUDISKIRI

Detsember 2022

Virtuaalsete põgenemistubade arendamine

Projekti "Escape for Democracy" ehk E4D tegevuste, st nelja partnerriigi demokraatlikku osalust käsitleva nüüdisaegse uurimistö analüüsi; partnerriikide headest tavadest, mis põhinevad mängulisusel ja noorte kodanikuhariduse seostamisel mitteformaalharidusega, lähtumise ning kolme digitaalse haridusliku põgenemistoa loomise lõpptulemuseks on terviklik e-õppe lahendus.

Moodulid, mis on varustatud käsiraamatuga,, rikastatud 6 inspireeriva põgenemistoa stsenaariumi ning vahendite nimekirjaga, kodanikuõpetuse tööriistade ja materjalide väljatöötamiseks, tutvustavad uuenduslikku noorsootöö lähenemisviisi, mis ühendab digitaalse mängustamise meetodika ja mitteformaalhariduse filosoofia. E4D rojekti tulemused pakuvad kogu Euroopa Liidus noortele uusi õppimisvõimalusi ning inspiratsiooni ja suuniseid noortele praktikutele kõikjal, et edendada noorte demokraatlikku osalust.



MIKS DEMOKRAATLIK OSALEMINE?

lash Eurobaromeetri uuringust (2019) selgus, et noorte osalus poliitilistel valimistel on alates 2014. aastast märkimisväärselt suurenenud, kuid siiski kõidavad traditsioonilised, st esindusdemokraatial põhinevad osalusvormid nooremat põlvkonda vähem, kui vanemat. Eriliselt tuli see esile aga Horvaatias, Bulgaarias ja Hispaanias.

Noorte teadmiste tugevdamine ELis on liidu tuleviku jaoks ülioluline. Sotsiaalsete ja kultuuridevaheliste pädevuste, kriitilise mõtlemise ja meediapädevuse arendamine on noorte demokraatliku arengu nurgakivi ELis.

E4D projekt pakub võimalusi noorte osalemiseks demokraatlikus elus, sotsiaalses ja kodanikuaktiivsuses mitteformaalse õppe kaudu.



<https://web.facebook.com/escapefordemocracy>



<https://escapefordemocracy.com/>



Co-funded by
the European Union

Projekti Kood: 2021-2-ES02-KA210-YOU-000048071

Projekti E4D kaasrahastab Euroopa Liidu programm ERASMUS+, mida rakendatakse maist 2022 kuni maini 2024. See väljaanne kajastab autorite seisukohti ja Euroopa Komisjoni ei saa pidada vastutavaks sisalduva teabe eest.

1. UUDISKIRI

Detsember 2022

KOORDINAATOR



Miks mängustamine on õppimisel kasulik?

Mängud arendavad kriitilist mõtlemist, mälu, analüüsivõimet ja kiiremat reaktsiooni. Mängud on suurepärased ka orienteerumis-, suhtlemis- ja arusaamisoskuste parandamiseks.

Mängud ühendavad mitmeid meetodeid ja keskkondi, pakkudes seega teadmisi peaaegu igal võimalikul viisil!

Seetõttu valiti ka õppevahendiks mängulisuse meetodi ehk põgenemistoad!

PROJEKTI PARTNERID



1. rahvusvaheliste partnerite kohtumine: 5. ja 6. juulil 2022

Projekti "Escape For Democracy" veab eest Hispaania organisatsioon Asociación Europa 2020, mille partneriteks on Horvaatiast Kalimera Solutions Croatia, Eestist Viimsi Noortekeskus ning Bulgaariast WalkTogether.

Projekti eesmärk on edendada noorte kodanikuaktiivsust, eelkõige demokraatias, digitehnoloogiate abil. Samuti on eesmärk jagada noortega teadmisi projektipartnerite rollide kohta oma riigis ja maailmas, tehes samal ajal midagi lõbusat ja harivat.

Projekti avakoosolek toimus Horvaatias, kus sõlmiti kokkulepped, kavandati tulevased sammud, määrati ülesanded jne. Lisaks toimusid ka harivad ja lõbusad tegevused - kohaliku toidu proovimine, riigi ajaloo tutvumine ning kaunite looduskeskkondade külastamine. Lähiajal jagatakse taas projekti kohta lisateavet, mistõttu püsige lainel!

 <https://web.facebook.com/escapefordemocracy>

 <https://escapefordemocracy.com/>



Co-funded by
the European Union

Projekti Kood: 2021-2-ES02-KA210-YOU-000048071

Projekti E4D kaasrahastab Euroopa Liidu programm ERASMUS+, mida rakendatakse maist 2022 kuni maini 2024. See väljaanne kajastab autorite seisukohti ja Euroopa Komisjoni ei saa pidada vastutavaks sisalduva teabe eest.