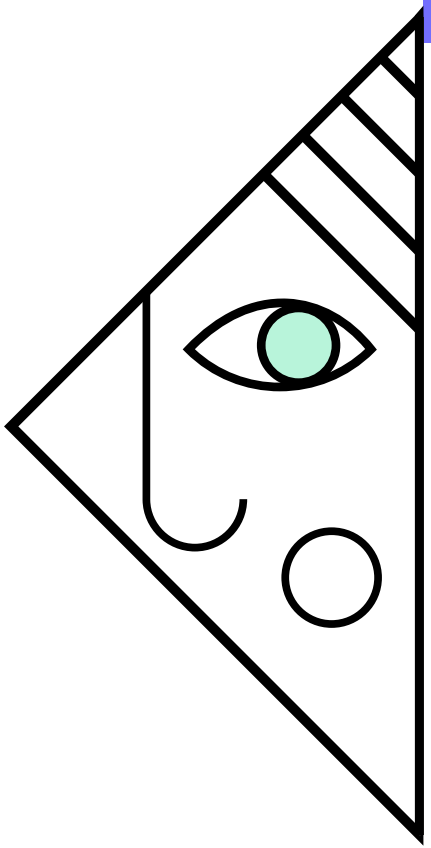

Contáctanos:

www.gvets.eu GVETS info@gvets.eu

Socios:

MENEDÉK HUNGARIAN ASSOCIATION FOR MIGRANTS
www.menedek.hu

Center for Social Innovation
www.csicy.com

ITAINNOVA INSTITUTO TECNOLÓGICO DE ARAGÓN
www.itainnova.es

DIVERSITY DEVELOPMENT GROUP
www.diversitygroup.lt/en/

aidglobal Ação e Integração para o Desenvolvimento Global
www.aidglobal.org

ASIS
www.iasismed.eu

OXFAM Italia
www.oxfamitalia.org

Funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Este proyecto ha sido financiado con el apoyo de la Comisión Europea. Esta publicación (comunicación) refleja únicamente las opiniones del autor, y la Comisión no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información aquí incluida. [Número de proyecto: 2017-1-HU01-KA202-035927]

GVETS

Introducción de la gamificación en la formación ocupacional y continua para profesionales y trabajadores sociales en el campo de la protección y apoyo de niños migrantes

Acerca del proyecto

GVETS es un proyecto Erasmus+ que tiene como objetivo desarrollar un programa gamificado e interdisciplinario de desarrollo de competencias **para profesionales que trabajan con niños en entornos migratorios,** con el fin de mejorar sus habilidades y fortalecer su papel en la protección de los niños.

La gamificación en la formación continua para los profesionales del apoyo infantil implica el despliegue de la experimentación, la resolución de problemas, la comunicación y el trabajo en red, el pensamiento crítico, la contextualización y la transferibilidad del conocimiento en el campo.

Objetivos del proyecto

Desarrollo de una plataforma de formación online para la mejora de las habilidades y competencias de los profesionales que trabajan con niños en entornos migratorios.

Desarrollo e implementación de una formación mixta con expertos internacionales y Apps bajo una perspectiva multidisciplinar y acreditada a través del EQF, ECVET y EQAVET.

Proporcionar métodos pedagógicos innovadores en la formación profesional, guías de buenas prácticas y estrategias para el uso de herramientas digitales y entornos de aprendizaje innovadores.

Empoderar a todas las partes interesadas para que utilicen prácticas y recursos de Formación Profesional y continua innovadores basados en las TIC potenciando nuevas habilidades en nuevos mercados.

Proporcionar métodos y herramientas vigentes para evaluar la adquisición de habilidades, el reconocimiento y su validación.