

PARTENERIAT

 Ajuntament de Guadassuar (Spania)

 Asociación Empresarial L'alqueria
Projectes Educatius (Spania)

 Pixel (Italia)

 CIPAT (Italia)

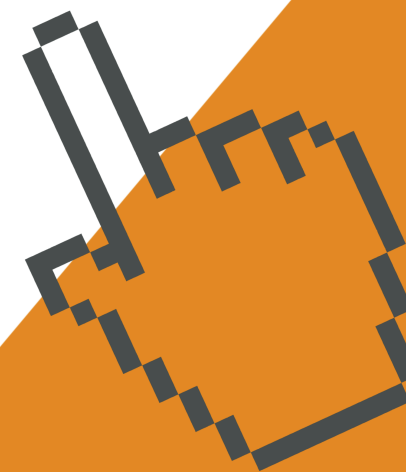
 University of Peloponnese (Grecia)

 6o Gymnasio Patras (Grecia)

 EuroEd (Romania)

IDEAS

ideas.pixel-online.org



PENTRU ALTE INFORMAȚII CONTACTAȚI



Rosa Almela

Ajuntament de Guadassuar
Guadassuar, Spania

Tel: +34 962 570000 / e-mail: mrosalmela@gmail.com



Andreea Ionel

Fundatia EuroEd
Iasi, Romania

Tel. +40747086984 / e-mail: andreea.cleminte@euroed.ro

PROJECT NUMBER:
2021-1-ES01-K220-SCH-000034434



Funded by
the European Union

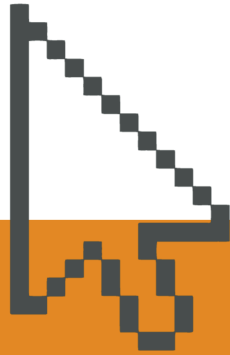
The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

INCLUSIVE DIGITAL EDUCATION AT SCHOOL

PROJECT NUMBER:
2021-1-ES01-K220-SCH-000034434

IV CONTEXT

Pandemia Covid a crescut nevoile instituțiilor educaționale și, în special, a școlilor de a folosi tehnologiile digitale pentru a oferi tuturor accesul la educație.



SCOP

Principalele obiective ale proiectului sunt:

- Pregătirea profesorilor pentru noi modalități de predare, învățare și comunicare pentru elevii cu risc de excludere, a căror situație s-a înrăutățit în urma pandemiei
- Dezvoltarea capacității de a folosi metodologii digitale inovatoare care să garanteze accesul la educație și șanse egale tuturor elevilor
- Creșterea conștientizării potențialului tehnologiilor digitale în ceea ce privește promovarea incluziunii în școli

GRUPURI ŢINTĂ

Proiectul se adresează:

- Directorilor de școală
- Profesorilor
- Elevilor



REZULTATELE PROIECTULUI

Principalele rezultate ale proiectului sunt:

- Ghid metodologic pentru promovarea incluziunii în școală
- Bază de date privind resurse pentru promovarea incluziunii la nivel de gimnaziu și liceu
- Un curs online pentru profesori care să-i ajute:
 - să identifice și să acceseze resurse digitale de calitate pentru promovarea incluziunii
 - să le implementeze și să le folosească în mediul online sau blended
 - să creeze resurse digitale noi ce promovează incluziunea