



VOYAGER

2022-2-FR02-KA220-YOU-000097283

Уеб приложението VOYAGER

С радост обявяваме, че уеб приложението VOYAGER с играта „Предизвикателство“ вече е готово, заедно с официалното Ръководство за потребителя! Играта VOYAGER Challenge Game е създадена, за да вдъхнови млади хора (14–18 г.) да предприемат действия за опазване на околната среда чрез забавни, отборни предизвикателства. Чрез съчетаване на учене, сътрудничество и доброволчество, играта мотивира младите да изследват теми като:

- екологично отговорен начин на живот,
- намаляване на отпадъците,
- бърза мода,
- Европейския зелен пакт.

В рамките на една седмица участниците ще изпълняват интерактивни задачи, ще събират точки и ще откриват как малките действия могат да доведат до голяма промяна за нашата планета.



Уеб приложението VOYAGER включва 15 подбрани обучителни модула, които представят ключови теми за околната среда чрез видеа, информационни листи и групови предизвикателства. Приложението е достъпно на английски и на езиците на петте партньорски държави: френски, гръцки, български, турски и немски.

Партньори

- Ecocene – Франция
- Pistes Solidaires – Франция
- ESICA – Австрия
- Avrasya Yenilikçi Toplum Derneği – Турция
- Balkan Institute of Innovative Development – България
- Institute of Entrepreneurship Development – Гърция





VOYAGER

2022-2-FR02-KA220-YOU-000097283

Проектна среща в Гърция

Партньорите по VOYAGER се събраха в Гърция през юли за среща, посветена на подготовката на план за действие за разработването на обучителните модули, които са в основата на играта в уеб приложението. Срещата даде възможност да се уточни образователното съдържание, да се изравнят стратегиите и да се гарантира, че предизвикателствата ще бъдат едновременно увлекателни и въздействащи.



Прилагане на играта „Предизвикателство“

Играта VOYAGER Challenge ще бъде внедрена във всички пет партньорски държави през следващите седмици, като ще ангажира групи млади хора заедно с младежки работници. Чрез участието и на младите, и на младежките работници, инициативата гарантира подкрепяща и динамична среда, която насърчава смислен диалог и споделено учене в различни културни контексти. Всяка държава ще адаптира сесиите според своите местни условия, за да се осигури, че играта остава достъпна, увлекателна и въздействаща за всички участници.

Целеви групи

- Млади хора на възраст 15–30 години
- Младежки работници, обучители и лидери
- Екологични обучители
- Младежки и екологични организации и техните членове

