



VOYAGER

2022-2-FR02-KA220-YOU-000097283

VOYAGER Web Uygulaması

VOYAGER web uygulamasının ve Challenge Game'in resmi Kullanıcı Kılavuzu'nun artık hazır olduğunu duyurmaktan heyecan duyuyoruz! VOYAGER Challenge Game, gençleri (14-18 yaş arası) eğlenceli ve takım tabanlı zorluklarla çevre için harekete geçmeye teşvik etmek üzere tasarlanmıştır. Öğrenme, iş birliği ve gönüllülüğü bir araya getiren oyun, gençlerin ekolojik olarak akıllı yaşam, atık azaltma, hızlı moda ve AB Yeşil Mutabakatı gibi konuları keşfetmelerini sağlar. Bir hafta boyunca katılımcılar etkileşimli zorlukları tamamlayacak, puan kazanacak ve küçük eylemlerin gezegenimiz için nasıl büyük bir fark yaratabileceğini keşfedecekler.

Bize katılın, oynayın ve daha sürdürülebilir bir gelecek inşa etmenin bir parçası olun!



VOYAGER web uygulaması, videolar, bilgi sayfaları ve takım çalışmaları aracılığıyla temel çevre konularını tanıtan, özenle seçilmiş 15 öğrenme materyali içerir. Uygulama İngilizce ve beş ortak ülkenin dillerinde (Fransızca, Yunanca, Bulgarca, Türkçe ve Almanca) mevcuttur.

Ortaklık

- Ekosen-Fransa
- Dayanışma Yolları-Fransa
- ESICA-Avusturya
- Avrasya Yenilikçi Toplum Derneği-Türkiye
- Balkan Yenilikçi Kalkınma Enstitüsü-Bulgaristan
- Girişimcilik Geliştirme Enstitüsü-Yunanistan





VOYAGER

2022-2-FR02-KA220-YOU-000097283

Yunanistan'da proje toplantısı

VOYAGER ortakları, web uygulaması oyununun özünü oluşturan öğrenme öğelerinin geliştirilmesine yönelik eylem planını hazırlamaya adanmış bir proje toplantısı için geçen Temmuz ayında Yunanistan'da bir araya geldi. Bu toplantı, eğitim içeriğini geliştirmeyi, stratejileri uyumlu hale getirmeyi ve yarışmaların hem ilgi çekici hem de etkili olmasını sağlamayı mümkün kıldı.



Meydan okuma oyunu uygulaması

VOYAGER meydan okuma oyunu, önümüzdeki haftalarda beş ortak ülkenin tamamında hayata geçirilecek ve gençlik çalışanlarıyla birlikte genç grupları da bir araya getirecek. Hem gençleri hem de gençlik çalışanlarını dahil eden girişim, destekleyici ve dinamik bir ortam sağlayarak farklı kültürel bağlamlarda anlamlı diyalogu ve paylaşımlı öğrenmeyi teşvik edecek. Her ülke, oturumları kendi yerel ortamlarına uyarlayarak oyunun tüm katılımcılar için erişilebilir, ilgi çekici ve etkili kalmasını sağlayacak.

Hedef Gruplar

- 15-30 yaş arası gençler
- Gençlik çalışanları, eğitmenler, liderler
- Çevre eğitimcileri
- Gençlik ve çevre örgütleri ve üyeleri

