

El Proyecto BE-COMS promueve la ciudadanía Europea, la cultura digital y las competencias para la enseñanza y el aprendizaje en la era digital.

Los grupos objetivos principales del proyecto BE-COMS son: escuelas, personal de enseñanza (profesores, educadores y formadores) y estudiantes

ACTIVIDADES

A1 - Talleres sobre buenas prácticas para profesores, educadores y formadores

2 Talleres de:

1. Modelo de Enseñanza – Aprendizaje: compartir prácticas para mejorar las metodologías digitales y las competencias para la enseñanza.
2. Metodologías de Enseñanza/Aprendizaje para la participación y la inclusión: compartir las mejores prácticas sobre métodos innovadores y atractivos para promover la inclusión de las personas desfavorecidas.

A2 - EDU HUB – Comunidad de prácticas para directores de centros escolares, profesores, educadores y formadores

EDU HUB promueve la inclusión de personas, instituciones y países con menos recursos y oportunidades a través de:

- El desarrollo de una red entre diferentes instituciones educativas y educadores
- Difusión de buenas prácticas
- La recogida de ideas orientadas a la innovación social, inclusión y la ciudadanía activa.

A3 - Peer Labs dirigidos a profesores y estudiantes para compartir ideas, metodologías y herramientas innovadoras

PEER LABS DIRIGIDOS A PROFESORES EN:

- Soluciones digitales para el aprendizaje, inclusión y la igualdad
- La experiencia de un entorno de simulación sobre competencias digitales: el proyecto Erasmus+ DIG4LIFE
- Nuevas metodologías para gamificar la enseñanza
- El co-diseño de un guion gráfico para la gamificación del aprendizaje

PEER LABS PARA ESTUDIANTES EN:

- La autoevaluación de competencias digitales a través de Dig4Life Serious Game
- Un discurso testimonial sobre la empleabilidad para la generación Z
- Hackathon: “Cuidado con la brecha! ... entre la escuela y la vida/trabajo”

A4 - Contamination Labs – HYBRID Lab sobre el desarrollo de metodologías pedagógicas y transformación digital

El Lab promueve el encuentro y formación de los participantes y tiene como objetivo apoyar las ideas creativas y sostenibles sobre tecnologías digitales en la práctica del enseñanza-aprendizaje

