



READY TEDDY, GO!

EL PROYECTO

El proyecto Ready Teddy Go! se centra en los alumnos con NEE que a menudo son excluidos de las clases escolares tradicionales y enviados a clases especiales dentro del mismo centro o a un colegio especial. Incluso en los casos en que se les incluye en las clases ordinarias, cuando son mayores son discriminados en la mayoría de los aspectos de la vida. En la sociedad, no tienen tantos amigos ni tantas oportunidades de hacerlos, y en su vida profesional no tienen tantas oportunidades como en la educación.

Para contrarrestar los riesgos que puede entrañar esta discriminación, el proyecto pretende desarrollar estas competencias clave y aumentar los conocimientos mediante un enfoque innovador. Para ello, desarrollaremos un avatar TEDDY equipado con un sistema multimodular que responda a las necesidades de aprendizaje y enseñanza diagnosticadas de los jóvenes estudiantes con NEE. Ayudará a desarrollar sus habilidades y a potenciar sus cualidades.



OBJETIVOS

- Promover la inclusión y la diversidad en todos los ámbitos de la educación.
- Abordar la transformación digital desarrollando la preparación digital y una mayor adaptabilidad y capacidad de los profesores/educadores de niños con NEE
- Desarrollar las habilidades sociales/cívicas y de alfabetización digital de los profesores de niños con NEE.

SOCIOS



Politechnika Lodzka



Fundacja Instytut Re-Integracji Społecznej



Fondazione Istituto dei Sordi di Torino ONLUS



A & A Emphasys Interactive Solutions Ltd.



Associació Programes Educatius Open Europe



e-Nable Greece



Sutrikusio intelekto žmonių globos bendrija "Vilniaus Viltis"

CONTACTA



www.readyteddygo.eu



<https://www.facebook.com/ReadyTeddyGoProject>

GRUPO OBJETIVO

- Escuelas/centros especiales, padres y educadores.
- Municipios, ONG y medios de comunicación.
- ONG/asociaciones/centros orientados al uso de herramientas digitales en el trabajo con alumnos con NEE.
- Niños con autismo, discapacidad intelectual o dificultades especiales de aprendizaje.

RESULTADOS DEL PROYECTO

1. **E-Compendio:** una lista de soluciones y prácticas existentes utilizadas en los países socios para promover las competencias clave de los alumnos con NEE.
2. **Curso de formación en línea** para profesores/educadores de niños con NEE que resume las conclusiones extraídas de las prácticas del (e-)compendio e incluye directrices y consejos para los padres.
3. **TEDDY Avatar:** aplicación destinada a fomentar el desarrollo de las competencias sociales, cívicas y digitales de los alumnos con NEE de 9 a 14 años. El profesor puede codificar las características específicas de la herramienta relacionadas con el apoyo a las necesidades educativas diagnosticadas.
4. **Plataforma electrónica:** proporciona materiales de aprendizaje y enseñanza, herramientas, métodos, metodologías y recopilación de todos los resultados del proyecto y otros recursos, con un espacio interactivo para que los usuarios compartan experiencias y buenas prácticas.

