

PROJ. NO: 2021-1-PL01-KA220-SCH-000027809

READY TEDDY GO!



Projekt KA2 Erasmus+

AWATAR TEDDY - FINALNY WYGLĄD

W końcowej fazie projektu RTG, awatarowi TEDDY, który spełnił swoją misję, towarzyszy obszerny Przewodnik multimedialny. Jest nieocenionym źródłem informacji dla nauczycieli pracujących z dziećmi w spektrum autyzmu i lekką niepełnosprawnością intelektualną, i podobnie jak pozostałe rezultaty projektu dostępny jest w 6 językach pod adresem:

https://readyteddygo.eu/docs/en/RTG_MultimediaGuidebook.pdf,

Przewodnik zawiera osiem gotowych scenariuszy lekcji, specjalnie dostosowanych do zapewnienia włączających i skutecznych doświadczeń edukacyjnych. Każdy plan lekcji jest starannie skonstruowany tak, aby wykorzystywać innowacyjną aplikację TEDDY Awatar, służącą jako narzędzie dla nauczycieli w ich pracy z dziećmi autystycznymi. Awatar TEDDY oferuje unikalne funkcjonalności, które mogą pomóc dzieciom ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) w codziennym życiu. Co więcej, Podręcznik (<https://readyteddygo.eu/docs/en/TeddyManual.pdf>), również dostępny w 6 językach, może pomóc każdemu krok po kroku w obsłudze aplikacji. Szczegółowo omawia funkcjonalności aplikacji, dostarczając szczegółowych instrukcji i spostrzeżeń na temat wykorzystania możliwości TEDDY Awatara.

Dostęp do aplikacji możesz uzyskać pod adresem <http://teddy.roboterapia.eu/> lub poprzez e-platformę naszego projektu. Z pomocą Forum (<https://readyteddygo.eu/en/platform>) możesz przekazać nam swoje opinie na temat zastosowania aplikacji jako metody nauczania.

Po pomyślnym zakończeniu pilotażu zespół programistów Politechniki Łódzkiej poświęcił się wdrażaniu zaawansowanych scenariuszy do aplikacji. Ulepszenia te miały na celu rozszerzenie użyteczności aplikacji, zapewniając, że pozostanie ona nieocenionym źródłem wsparcia dla dzieci ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi.

Co-funded by the
European Union

W TYM WYDANIU

- Awatar Teddy finalny wygląd
- Pilotaż
- Konferencje
- Końcowy TPM

Darmowa
e-platforma

PILOTAŻ

Partnerzy projektu RTG przeprowadzili pilotażowe testy awatara TEDDY, który został specjalnie zaprojektowany dla uczniów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi (SPE) w wieku 9–14 lat. Celem pilotażu była ocena skuteczności, przyjazności dla użytkownika i przydatności aplikacji. Partnerzy projektu prowadzili pilotaż podczas spotkań osobistych lub sesji online. W działania zaangażowani byli zarówno edukatorzy, jak i uczniowie SPE. Uczestnicy mogli zapoznać się z awatarem TEDDY oraz Przewodnikiem Multimedialnym. Dziękujemy za cenne informacje zwrotne od użytkowników końcowych.



Każda sesja pilotażowa trwała ok. 45 minut. Nauczyciele zostali najpierw zapoznani z aplikacją TEDDY awatar i jej funkcjami, a następnie odbyły się praktyczne sesje z uczniami. Informacje zwrotne zebrano poprzez ankiety i bezpośrednie obserwacje. Skupiono się na ocenie łatwości korzystania z aplikacji, przydatności zawartych scenariuszy i zebraniu sugestii dotyczących ulepszeń. Ogólne opinie były pozytywne, pomimo pewnej krytyki dotyczącej poziomu poszczególnych scenariuszy i sugestii opracowania bardziej zróżnicowanych planów lekcji. Nauczyciele docenili przygotowane szkolenia i zasoby, uznając wpływ, jaki awatar TEDDY może mieć na doświadczenia edukacyjne uczniów ze specjalnymi potrzebami.

KONFERENCJE

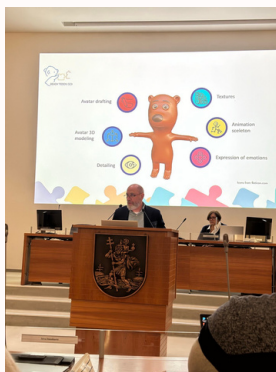
Konferencje w krajach partnerskich (ME) miały na celu promowanie osiągnięć projektu i odkrywanie jego zastosowań w edukacji specjalnej. Wydarzenia te posłużyły zainteresowanym stronom, w tym nauczycielom, terapeutom i rodzinom osób ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi do zapoznania się z innowacyjną aplikacją TEDDY Avatar i zrozumienia jej potencjalnych korzyści dla uczniów z SPE. Sesje zazwyczaj obejmowały prezentacje szczegółowo opisujące cele projektu, grupy docelowe i wyniki, a także praktyczne warsztaty, które zapewniały praktyczne doświadczenia z awatarem TEDDY i demonstrowały jego zastosowanie w placówkach edukacyjnych.



Uczestnicy mieli okazję do dyskusji i wymiany poglądów na temat edukacji włączającej, dodatkowo wzbogacając swoje doświadczenie. Promocja za pośrednictwem różnych kanałów, w tym mediów społecznościowych i bezpośredniego kontaktu, zapewniła szerokie grono odbiorców. Informacje zwrotne na temat prezentacji i samego projektu były ogólnie pozytywne, a uczestnicy wyrazili entuzjazm dla innowacyjnego podejścia. Spotkania nie tylko podkreśliły praktyczne zastosowania wyników projektu Ready Teddy Go! ale także zacieśniły powiązania między uczestnikami dając szansę na przyszłą współpracę w zakresie udoskonalania edukacji specjalnej poprzez innowacje technologiczne.

KOŃCOWE SPOTKANIE MIĘDZYNARODOWE

Końcowe międzynarodowe spotkanie projektowe (TPM) odbyło się w dniach 13 i 14 grudnia 2023 r. w Wilnie, a gospodarzem było Vilniaus Viltis. Spotkanie to było dla wszystkich partnerów projektu kluczowym momentem do omówienia ostatnich nierozstrzygniętych spraw i zaplanowania działania prowadzących do zakończenia projektu. Program obejmował kompleksowy przegląd aplikacji webowej TEDDY Avatar, postęp projektu, ocenę kursu online oraz ocenę strategii zapewnienia jakości projektu i zarządzania ryzykiem. Dyskusja ta umożliwiła wspólną refleksję na temat wyników projektu i przyszłych kierunków rozwoju. Spotkanie zapewniło także platformę do rozstrzygającego dialogu pomiędzy wszystkimi partnerami, podczas którego podzielono się pomysłami dotyczącymi trwałości i wzmocnienia wpływu projektu, a także potencjalnymi drogami jego kontynuacji. Drugiego dnia odbyła się lokalna konferencja w sali posiedzeń Urzędu Miasta Wilna., podczas której każdy z partnerów przedstawił swoje wnioski z fazy pilotażowej, podkreślił osiągnięcia projektu i przygotował grunt pod przyszłe inicjatywy. Głos zabierali także przedstawiciele rządu i organizacji społecznych zajmujących się osobami z niepełnosprawnościami. Spotkanie to nie tylko stanowiło kulminację działań projektu, ale także położyło podwaliny pod dalsze rozpowszechnianie i zastosowanie wyników projektu w dziedzinie edukacji specjalnej.



KONSORCJUM:



<https://readyteddygo.eu/en>



@ReadyTeddyGoProject

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w niej zawartość merytoryczną.