



6. NYHEDSBREV

6. TRANSNATIONALE MØDE MELLEM SPAHC PROJEKT-PARTNERE

Iława, 22. -23. Maj 2018

Polen

SPAHCO - 6. TRANSNATIONALE MØDE

Det sjette og også det sidste møde i Spahco-projektet fandt sted fra den 22. til 23. maj 2018. Mødet var arrangeret af Iława Kommune (Polen), Psykologisk Kulturcenter i samarbejde med Primærskole nr. 1 i Iława.



DAG 1

Den første dag startede med et møde i rådhuset i Iława med borgmesteren Adam Żyliński. Under mødet forklarede borgmesteren indsatsområder i Iławas Kommune og besvarede nogle spørgsmål om byen. Det er et skønt sted for turisme, især for sejlere og naturelskere. Et andet aktiv i byen er åbenhed fra den lokale byråds side for internationalt samarbejde, hvilket fører til forskellige internationale projekter. Efter mødet så repræsentanter for projektlandene det historiske rådhusårn, hvorfra der er en fantastisk udsigt over byen.

Næste punkt på dagsordenen var et besøg i Primary School nr. 1 i Iława. Partnerne blev mødt af skolens leder, Aleksandra Skubij, der organiserede et workshopmøde med over 30 studerende.

Efter en kort introduktion af SPAHCO-projektet og dets mål var deltagerne i værkstedet opdelt i 4 grupper. Hver gruppe bestod af repræsentanter for projektet, som var ansvarlige for at introducere

de studerende for ulemper og fordele ved at bruge digitale medier i deres lande og for at præsentere voksnes synspunkter. Det var en meget nyttig oplevelse for eleverne ikke kun med hensyn til at kende vaner i forhold til brugen af digitale medier i andre lande, men også med hensyn til at praktisere deres engelsktalende færdigheder. I slutningen præsenterede repræsentanter for hver gruppe deres syn på teknologien.



De mest almindelige udsagn:

1. Positive:

- adgang til flere oplysninger
- lettere kommunikation
- shopping online
- underholdning
- sport-apps
- navigation
- adgang til flere venskaber
- kontakt med gamle venner
- tjene penge
- arbejde hjemmefra
- du kan lære bedre
- interaktiv udveksling af information og ide

2. Negative:

- spild af tid og penge
- begrænser din orientering
- fake news
- nem adgang til ulovlige ting
- afhængighed af forbindelser til mennesker
- cyber -mobning

- glemmer offline kilder
- skaber falske virkeligheder af mennesker

Dagens sidste stop var et besøg hos Psykouddannelsesscentret i Ilawa, der arbejder med:

- hjælp til at modvirke forskellige former for afhængighed og familievold,
- forebyggende klasser for børn og teenagere fra Ilawas skoler,
- organisering af forebyggende sommerlejre,
- samarbejde med ngo'er,
- organisering af workshops for fagfolk og
- projekter til forbedring af forældrefærdigheder.



Under mødet præsenterede centrets leder, Krzysztof Panfil partnerne for institutionens metode til at arbejde med brug af psykoaktive stoffer blandt de unge i distriktet. Mere information:

www.spahco.eu/documents/#documents.



Ved dagens afslutning afholdt de italienske partnere, der er ansvarlige for udarbejdelsen af projektets App og online-spil, en workshop for projektpartnerne. Gruppearbejdet var rettet mod konsolidering af online spilindhold og også oversættelse af spillet til projektsproget. Projektpartneren drøftede også den næste opdatering af appen.

DAG 2

Dag 2 startede med et krydstogt gennem Elblągkanalen. Kanalen er en del af et ornitologisk naturreservat på søen Druzno. Flere oplysninger: <http://www.zegluga.com.pl/>



Tilbage i Ilawa, præsenterede projektlederen, Isabel Serna de endelige datoer for gennemførelse af projektetopgaverne. Hun nævnte også betydningen af at organisere multiplier eventen, der formidler projektets output (applikation og online spil). Den skal senest organiseres i september eller oktober 2018. Arrangementet retter sig mod personer, der arbejder med børn, teenagere og familier og tilbyder dem moderne digitalt værktøj, der understøtter deres daglige arbejde.

Mod dagens slutning drøftede partnerne de sidste detaljer i vejledningen til voksenundervisere. Det vil bestå af beskrivelsen af

app, online spil (fordele og ulemper, måder at holde børn væk fra upassende indhold osv.) og partneres bedste praksis. Takket være det, bliver brugeren fortrolig med de enkelte projektpartneres arbejde, og det vil udgøre en god kilde til modeladfærd.



Afslutningsvis opsummerede hvert projektland projektet i lyset af den multiplifier event, der skal finde sted i oktober for at fremme output for at formidle projektets resultater for fagfolk, der arbejder med voksne og samarbejder med familier. Hensigten er at de skal gøres er bekendt med effekter og resultaterne af det internationale samarbejde og resultaterne fra Erasmus+ projektet - "Stærkere forældre - sundere samfund".

Disse produkter er:

1. GROW TOGETHER – APP

Grow Together er en app oprettet af SPAHCO-projektpartnerne for enhver person, der gerne vil udvide deres viden inden for områder som opdragelse af børn, sund livsstil, måder at anvende familiens fritid på, og det vil også være et kommunikationsværktøj til folk i lokalsamfundet. De detaljerede oplysninger om app, kan findes i vejledningen, der downloades fra projektets hjemmeside: <http://www.spahco.eu/#project>.

App'en er gratis. Den opretholdes på syv sprog i henhold til deltagerlandene. Du kan downloade det fra Google Play eller App Store ved at skrive "Grow Together" i søgeafsnittet, ved at scanne QR-koden eller fra projektet <http://www.spahco.eu/#project>.



2. GROW TOGETHER – ONLINE GAME

Spillet går ud på at udføre opgaver i fællesskab. Det er en perfekt kombination af virtuel verden, hvor vi samler point for at udføre opgaver og et rigtigt liv, hvor vi styrker vores familiebånd. Det er et godt værktøj til at aktivere familier til at bruge digitale medier på forskellig måde. De detaljerede oplysninger om spillet, som du kan finde i vejledningen, der downloades fra projektets hjemmeside <http://www.spahco.eu/#project>.

Spillet er gratis. Der er otte sprog til rådighed. Du kan downloade det fra Google Play eller App Store ved at skrive "Grow Together" i søgeafsnittet, ved at scanne QR-koden eller fra projektet <http://www.spahco.eu/#project>.



3. GUIDEN

Vejledningen består af flere sektioner: En detaljeret beskrivelse af SPAHCO-projektet, dets mål og hvordan blev de opnået, manuel til spillet og applikationen. En beskrivelse i detaljer formålet med app og spillet. I vejledningen finder du også eksempler på bedste praksis hos projektpartnerne. Værd at nævne er historien om Guliver, der er skabt af de kroatiske partnere. Du kan downloade det fra www.spahco.eu. Guiden kan downloades her: www.spahco.eu/#project.

Mere information om projektet:

- <https://www.facebook.com/StrongerParents/>
- www.spahco.eu





Denne publikation er udarbejdet i projektet "SPAHC" inden for rammerne af det europæiske program "Erasmus+ KA2 strategiske partnerskaber for voksenuddannelse". Dette projekt er finansieret med støtte fra Europa Kommissionen. Denne publikation repræsenterer alene forfatterens synspunkter, og Kommissionen kan ikke holdes ansvarlig for enhver brug, der kan gøres af oplysningerne heri.
Projekt kode: 2016-1-ES01-KA204-025099