

NEWSLETTER 1



Progetto Erasmus+
ONLINE:
insegnamento e
formazione di giovani
studenti sui
DigCompConsumers
attraverso le sfide

Il progetto mira a offrire opportunità di apprendimento innovative agli insegnanti delle scuole secondarie inferiori per rafforzare le loro competenze chiave sull'argomento al fine di migliorare finalmente le competenze digitali degli studenti (di età compresa tra 11 e 14 anni) per accedere e utilizzare le tecnologie digitali come le piattaforme di e-commerce attraverso sfide basate sul cliente e casi di studio.



**COSA
FACCIAMO
?**



I NOSTRI OBIETTIVI

FAI SCELTE
CONSAPEVOLI
ONLINE NEI
MARKET PLACE
DIGITALI



COMPNDERE LE
PRATICHE DI
MARKETING E
PUBBLICITÀ DIGITALI

GESTIRE LE
OPERAZIONI
FINANZIARIE
ONLINE



OPERARE ONLINE IN
SICUREZZA (EVITARE CHE
SIA VITTIMA DI FRODI O DI
PRATICHE DI MARKETING
ONLINE INGANNEVOLI)



COMPNDERE LA
PROPRIA IMPRONTA
DIGITALE MENTRE AGIRE
ONLINE (ES. RACCOLTA
DATI DIGITALI)



KICK OFF MEETING A MILANO

31 marzo 2023



il 31 marzo 2023 si è svolto il Project Online Kick Off Meeting e abbiamo avuto la possibilità di incontrare, finalmente faccia a faccia, tutti i membri del progetto. Durante questo incontro abbiamo discusso della struttura generale del progetto, delle varie attività che dovremo implementare durante i 24 mesi di vita del progetto e abbiamo anche avuto la possibilità di conoscerci e di stabilire un legame molto forte che ci aiuta per condurre senza intoppi le diverse attività che dobbiamo completare.



L'ambiente di apprendimento ONLINE sarà il secondo risultato sviluppato dai partner del progetto. L'ambiente di apprendimento online sarà fornito come risorsa educativa aperta e ospiterà opportunità di microapprendimento per gli insegnanti, scenari da implementare in classe attraverso la metodologia basata sul cliente e una comunità di pratica.

Il progetto fornirà una comunità online accessibile agli utenti anche attraverso un'applicazione mobile che ospiterà un pacchetto di insegnamento e apprendimento e una comunità di co-creazione. Infatti, gli insegnanti e i loro studenti, le ONG che si occupano del comportamento dei consumatori, possono co-creare sfide per mantenere viva la comunità e formare gli studenti sugli ultimi cambiamenti dei servizi di e-commerce online.

-
-
-
-
-



La comunità di pratica infatti garantirà un ambiente di apprendimento collaborativo tra insegnanti di diverse materie e sarà anche utile per rispondere alle continue sfide affrontate dai consumatori nei mercati elettronici.

-
-
-
-

CHI SIAMO



Institut za moderno obrazovanje
Institute for Contemporary Education



SEGUICI



<http://progetto-online.eu/>



[ONLINE.Progetto](#)



[online_project_eu](#)



Co-funded by
the European Union