

# CASINO NEWSLETTER

AUSGABE  
NR.5

THE VET-IFICATION OF ONLINE GAMING THROUGH INNOVATIVE CHALLENGE BASED LEARNING

## DAS PROJEKT WIRD ABGESCHLOSSEN

Das CASINO-Projekt (VET-ification of online gaming through innovative challenge based learning) hat einen innovativen Ansatz vorgeschlagen, der darauf abzielt, die NEET-Zielgruppe in die Bildung und den Arbeitsmarkt einzubinden, indem digitale Breakouts als Mittel zur Verbesserung ihrer Fähigkeiten in den Bereichen Lesen und Schreiben, Zahlenverständnis, kritisches und kreatives Denken, Eigeninitiative, Lernen zu lernen und digitale und technologiebasierte Kompetenz eingesetzt werden.

Zwei Jahre lang hat die Partnerschaft an der Entwicklung dieser Ressourcen, an einem Schulungsprogramm für Pädagogen, die ihre Fähigkeiten und Kenntnisse für den Online-Unterricht verbessern wollen, und an einer Online-Plattform gearbeitet, die all diese Materialien für die gesamte Gemeinschaft zugänglich macht.

## DANKE!

Wir möchten allen Partnern für die von ihnen geleistete Arbeit und ihre Teamarbeit sowie allen Beteiligten danken, die das Projekt unterstützt und dazu beigetragen haben, die Qualität und den Bekanntheitsgrad von CASINO zu steigern.

**AGFE**   
[www.agfe95.eu](http://www.agfe95.eu)

**INFODEF**   
[www.infodef.es](http://www.infodef.es)

**FIP**   
[www.futureinperspective.com](http://www.futureinperspective.com)

**CARDET**   
[www.cardet.org](http://www.cardet.org)

**FHB**   
[www.skillsellevationfhb.com](http://www.skillsellevationfhb.com)

**RIGHTCHALLENGE**   
[www.rightchallenge.org](http://www.rightchallenge.org)

**CALLIDUS**   
[www.ustanovacallidus.hr](http://www.ustanovacallidus.hr)

**SIC**   
[www.socin.lt](http://www.socin.lt)

## VERANSTALTUNGEN

In den letzten Monaten haben die CASINO-Partner verschiedene Veranstaltungen in allen beteiligten Ländern organisiert.

### • Pilotereignisse

Diese Veranstaltungen dienten dazu, die CASINO-Materialien zu testen, etwaige technische Probleme zu finden und zu beurteilen, wie gut sie bei den Zielgruppenmitgliedern ankommen.

### • Pop-up Gaming Hubs

In den Pop-up Gaming Hubs präsentierten die Partner das Projekt und die Ergebnisse den Mitgliedern der Zielgruppen, den Interessenvertretern und der allgemeinen Gemeinschaft.

## PROJEKTERGEBNISSE

 [www.casinoprojectmoooc.eu](http://www.casinoprojectmoooc.eu)

Über den CASINO MOOC haben Sie freien Zugang zu den Projektergebnissen. Hier können Sie diese finden:

- **Ein Kompendium digitaler Breakout-Herausforderungen.** Wenn Sie mehr lernen und Ihre Attraktivität in der Arbeitswelt steigern möchten, sollten Sie diese Lernspiele ausprobieren.
- **Ein Schulungsprogramm für Berufsbildungsexperten.** Wenn Sie ein Bildungsexperte sind, können Sie an unserem Kurs über Online-Lernen teilnehmen. Sie können etwas über Online-Lehrmittel lernen, wie Sie Ressourcen für das Online-Lernen erstellen und wie Sie digitale Breakouts mit Ihren Lernenden nutzen können.

## FOLGEN SIE UNS

 [www.casino-project.eu](http://www.casino-project.eu)

 [@casinoproject](https://www.facebook.com/casinoproject)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

Project Number: 2020-1-FR01-KA226-VET-094951