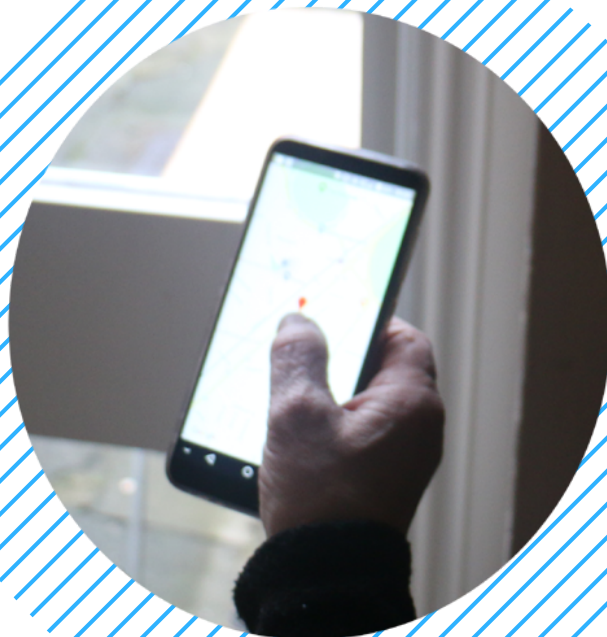




# LoGaSET

**Vietos nustatymu  
grįstas žaidimas kaip  
šiuolaikinis,  
originalus ir  
novatoriškas senjorų  
mokymo(si) metodas**

**PROJEKTO NUMERIS:  
2017-1-PL01-KA204-  
038869**



<http://logaset.eu/>

## **GALITE MUS RASTI**



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



<https://twitter.com/LoGaSET>



<https://www.linkedin.com/company/18440511/>

## **PARTNERIAI**

### **Fundacja Pro Scientia Publica**

Ul. Redycka 3751-169 Wroclaw,  
Poland

E-mail: [proscientiapublica@gmail.com](mailto:proscientiapublica@gmail.com)

### **Kairos Europe Ltd**

20 Brixton Road, London SW9 6BU

Tel.: +44 (0) 02088192140

[www.kairoseurope.co.uk](http://www.kairoseurope.co.uk)

E-mail: [tijana@kairoseurope.co.uk](mailto:tijana@kairoseurope.co.uk)

### **Mykolas Romeris University**

Ateities st. 20, LT-08303 Vilnius,  
Lithuania.

E-mail: [irene@mruni.eu](mailto:irene@mruni.eu)

### **Faculty of Mass media Communication University Ss.Cyril and Methodius in Trnava**

Nám. J. Herdu 2, 917 01 Trnava, Slovak  
Republic

Tel.: +421 33 55 65 424

<http://fmk.ucm.sk/>

E-mail: [dekan.fmk@ucm.sk](mailto:dekan.fmk@ucm.sk)

Šis projektas finansuojamas  
remiant Europos Komisijai. Šis  
leidinys atspindi tik autoriaus  
požiūrį, todėl Komisija negali būti  
laikoma atsakinga už bet kokį jame  
pateikiamos informacijos  
naudojimą



**“Vyresnio amžiaus žmonių naudojimas pasauliniu tinklu gali padėti įgyvendinti visuotines vertybes, įtvirtintas pagrindinėse Europos Sąjungos teisėse - orumas, laisvė, lygybė, solidarumas, pilietinės teisės ir teisingumas”**

*Ewa Frackiewicz (2007), “The influence of the Internet on the activity of senior citizens from the point of view of the i2010 strategy for the building of the information society”, European University Institute in Florence*

## **PAGRINDINIS PROJEKTO TIKSLAS**

yra vystyti vietos nustatymu grįstą žaidimą, kaip ugdymo metodą skirtą senjorams; taip pat specialistams, dirbantiems su vyresnio amžiaus žmonėmis, suteikti naujų žinių, susijusių su vietos nustatymu grįsto žaidimo metodo panaudojimo galimybėmis ugdymo(si) procese

## **PROJEKTAS NUMATO**

- Teikti patrauklesnes programas senjorams, atitinkančias jų poreikius ir lūkesčius
- Tobulinti dėstytojų kvalifikaciją
- Prisidėti prie vietos bendruomenių veiklos efektyvinimo



Erasmus + KA2 strateginės partnerystės suaugusiųjų švietimo projekto koordinatorius



Projekto partneriai

