

DRUGA I OSTATNI KOMUNIKAT PRASOWY

PROJEKT STRATAGAME ZAKOŃCZONY SUKCESEM

Po dwóch latach pracy, zakończył się projekt STRATAGAME, realizowany przy wsparciu programu Erasmus+ przez partnerstwo składające się z 7 podmiotów należących do 5 krajów europejskich: rumuńskiego koordynatora ASOCIATIA CENTRUL DE DEZVOLTARE ARAD oraz partnerów z Włoch (Med. ORO scarl), z Hiszpanii (MARKEUT SKILLS SOCIEDAD LIMITADA i ASOCIACIÓN VALENCIA INNO HUB), z Polski (STOWARZYSZENIE NA RZECZ INNOWACJI I EDUKACJI oraz DANMAR COMPUTERS) i z Turcji (MKV INTERNATIONAL CONSULTING AND TRAINING COMPANY LIMITED).

Podstawowym celem STRATAGAME jest wspieranie młodych uczniów w najbardziej „wydajnym” poszukiwaniu możliwości zawodowych, bezpośrednio angażując świat szkolny i szerzej edukację zawodową, STRATAGAME koncentruje się na działaniach mających na celu pomoc młodym ludziom w zdobywaniu i rozwijaniu tzw. umiejętności miękkich, czyli umiejętności przekrojowych, które są szczególnie ważne dla bardziej optymalnego dostępu do rynku pracy, a jednocześnie przyczyniają się do rozwoju zawodowego nauczycieli w zakresie znajomości odpowiednich metodologii, włączających do programów nauczania uczniów certyfikację ich umiejętności miękkich.

Dzięki projektowi STRATAGAME powstały zatem następujące rezultaty:

- **Test diagnostyczny**, złożony z zestawu pytań psychometrycznych, który ma na celu zarysowanie oceny poziomu kompetencji młodzieży w 5 kluczowych umiejętnościach miękkich;
- **interaktywna gra online**, która rozwija 5 umiejętności miękkich w sposób atrakcyjny dla użytkownika ale jednocześnie efektywny;
- **przewodniki online**, które wspierają narzędzia przekazywane nauczycielom wraz z notatkami dydaktycznymi związanymi z grami online oraz nowe scenariusze do wykorzystania w klasie.

Wszystkie trzy z tych produktów zostały przetestowane i ocenione w 5 krajach uczestniczących w programie przez aż 209 uczniów i 247 nauczycieli i ekspertów ds. szkoleń / doradztwa. Wypełnili oni odpowiednie kwestionariusze ewaluacyjne dotyczące ważności Testu, Gry i Przewodnika, a wyniki wykryte w każdym z krajów uczestniczących w projekcie są naprawdę zachęcające. Wszyscy ankietowani bardzo docenili jakość i skuteczność tych rezultatów, a co za tym idzie, ich zdolność do osiągnięcia odpowiednich celów założonych w projekcie STRATAGAME.

Kolejnym ważnym momentem projektu, który miał miejsce w jego końcowej fazie, było innowacyjne szkolenie, w którym wzięło udział 13 nauczycieli i 12 uczniów z 5 uczestniczących krajów. Działanie, o którym mowa, powinno być odbyć się w Walencji w maju, ale ze względu na ograniczenia nałożone przez COVID-19, zostało przeprojektowane i wdrożone w trybie online, angażując uczestników bardzo intensywnie przez 3 godziny dziennie i pięć dni, od 21 do 25 września 2020. Podczas zajęć

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.

zaprezentowano, skomentowano, przedyskutowano i „przetestowano” 5 umiejętności miękkich opracowanych w ramach projektu Stratagame i pomimo wirtualnego trybu pracy, wszyscy uczestnicy byli bardzo zaangażowani w działania interaktywne i docenili zasadność tego doświadczenia, które pozwoliło im lepiej poznać siebie, porównać się z innymi w kontekście międzynarodowym i poprawić poziom swoich umiejętności miękkich. I tak, podczas gdy nauczyciele będą mieli teraz do dyspozycji skuteczne narzędzia do integracji swoich programów edukacyjnych, uczniowie będą mieli większe możliwości wejścia na rynek pracy, również dzięki uzyskaniu certyfikatu Europass-Mobilność. Ten eksperymentalny format szkoleń on-line udowodnił zatem swoją istotność, a także możliwość jego powielania, a w końcu jest on kolejnym „nieoficjalnym” wynikiem projektu Stratagame.

Zarówno Test, Gra, jak i Przewodnik są dostępne na stronie internetowej projektu <https://stratagame.erasmus.site/> w języku angielskim, a także w odpowiednich językach 5 krajów uczestniczących w projekcie.

Wszyscy partnerzy promowali projekt Stratagame również poprzez wydarzenia organizowane w swoich krajach z udziałem stowarzyszonych szkół partnerskich i ośrodków szkoleniowych i będą pracować nad rozpowszechnianiem wyników projektu w szerszym kontekście związanym ze światem edukacji, szkoleń i przedsiębiorczości.



ASOCIAȚIA CENTRUL
DE DEZVOLTARE ARAD
Arad, Rumunia
www.aradcda.ro/en/



Med.O.R.O. scarl, Włochy
www.medoroscarl.eu



Markeut Skills Societat
Limitada, Hiszpania
<http://meuskills.eu/>



Asociaci3n Valencia
INNO HUB, Hiszpania
<http://valenciainnohub.com/en>



Stowarzyszenie Na
Rzecz Innowacji I
Edukacji, Polska



DANMAR COMPUTERS
SP Z O.O., Polska
www.danmar-computers.com.pl



MKV International
Consulting Training and
Trade Company Limited,
Turcja
www.mkv-consulting.com

Projekt nosi nazwę **Strategic Partnership for Soft Skills Building through Gamification** (Partnerstwo strategiczne na rzecz budowania kompetencji miękkich poprzez gamifikację) z akronimem **STRATAGAME** i jest współfinansowany w ramach programu Erasmus+, Partnerstwo strategiczne, Działanie kluczowe 2, Sektor: Program kształcenia i szkolenia zawodowego, w ramach umowy nr: 2018-1-RO01-KA202-049112 z Rumuńską Agencją Narodową. Okres realizacji wynosi 24 miesiące, od 1.10.2018 r. do 30.09.2020 r.

Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Projekt lub publikacja odzwierciedlają jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.