

NOTATKA PRASOWA NR 5

OSTATNIE WYDARZENIE UPOWSZECHNIAJĄCE W HISZPANII

W dniu 24 września w Hiszpanii odbyło się ostatnie wydarzenie upowszechniające w ramach projektu STRATAGAME.

Chociaż wydarzenie miało się początkowo odbyć stacjonarnie, ostatnie ograniczenia i obawy związane z COVID-19 uniemożliwiły jego organizację w takiej formie i zamiast tego przeprowadzono wydarzenie online. Uczestniczyło w nim ok. 45 osób, w tym trzech przedstawicieli dwóch hiszpańskich organizatorów w konsorcjum, MEUS i INNOHUB.

W ramach głównych rezultatów wydarzenia brało w nim udział także trzech hiszpańskich uczestników działania STRATAGAME Learning, Training and Teaching. Mieli oni możliwość przedstawienia wglądu w projekt z punktu widzenia ucznia lub nauczyciela. Miało to bardzo pozytywny wpływ na zwiększenie zainteresowania rezultatami i produktami projektu wśród uczestników, a niektórzy z nich wyrazili chęć wypróbowania części produktów projektu podczas kolejnego kursu akademickiego.

Uczestnicy stwierdzili również, że udział w wydarzeniu online nie był tak angażujący, jak by to było w formie stacjonarnej. Zgodzono się jednak, że struktura produktów STRATAGAME, a szczególnie fakt, że gra odbywa się w Internecie, ułatwiła ich wykorzystanie na zajęciach online, które prawdopodobnie staną się obowiązującą formą edukacji w tym nowym kursie. Nauczyciele i trenerzy uczestniczący w wydarzeniu podkreślili pozytywny wpływ produktów projektu.

W ramach podsumowania wydarzenia odbyła się krótka debata dotycząca roli gier w przyszłości edukacji. Uwagi od uczestników były w większości w tym samym tonie, podkreślając użyteczność gier dla zaangażowania uczniów, którzy będą często brać udział w zajęciach online.

Najważniejsze rezultaty projektu

- internetowy test autodiagnostyczny do oceny pięciu najważniejszych umiejętności miękkich najbardziej pożądanym na rynku pracy: komunikacja, praca zespołowa, elastyczność / zdolność przystosowania się, myślenie twórcze i rozwiązywanie problemów
- interaktywna gra internetowa mająca na celu rozwój pięciu umiejętności miękkich w sposób atrakcyjny i równie skuteczny

- cyfrowy przewodnik dla nauczycieli po metodach dydaktycznych w celu uwzględnienia testu diagnostycznego i gry internetowej o umiejętnościach miękkich w programie nauczania ich szkoły

Konsorcjum

Projekt nosi nazwę „**Strategiczne Partnerstwo na rzecz Budowy Umiejętności Miękkich poprzez Grywalizację**”, akronim - STRATAGAME, i jest współfinansowany w programie Erasmus+, Partnerstwa Strategiczne, Kluczowe działanie 2, sektor: Program kształcenia i szkolenia zawodowego, w ramach umowy nr: 2018-1-RO01-KA202-049112 z Rumuńską Agencją Krajową. Okres realizacji wynosi 24 miesiące, od 1 października 2018 r. do 30 września 2020 r., a budżet wynosi 187 216 euro.

Projekt realizuje partnerstwo europejskie, w skład którego wchodzi rumuńskie ASOCIATIA CENTRUL DE DEZVOLTARE ARAD (lider) i sześć innych podmiotów z Włoch (Med.O.R.O. scarl), Hiszpanii (MARKEUT SKILLS SOCIEDAD LIMITADA i ASOCIACIÓN VALENCIA INNO HUB), Polski (STOWARZYSZENIE NA RZECZ INNOWACJI I EDUKACJI I DANMAR COMPUTERS SP Z O.O) oraz Turcji (MKV INTERNATIONAL CONSULTING TRAINING AND TRADE COMPANY LIMITED).



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



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



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



Asociación 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 ten powstał dzięki wsparciu finansowemu Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie poglądy jej autora, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za wykorzystanie informacji w niej zawartych.