

1st Artykuł internetowy

SELSMINE



Autor: UVA



Artykuł 1: Prezentacja projektu SELsMINE

Mamy przyjemność zaprezentować rozpoczęcie projektu **SELsMINE**, dwuletniej inicjatywy w ramach programu Erasmus+, której celem jest poprawa umiejętności uczenia się społeczno-emocjonalnego (SEL) uczniów szkół średnich poprzez środowisko gry zespołowej w Minecraft.

Umiejętności społeczno-emocjonalne nie tylko poprawiają wyniki w nauce, ale także zwiększają empatię, zmniejszają depresję i stres w trudnych czasach izolacji społecznej, a także są wysoce skuteczne w rozwiązywaniu inicjatyw takich jak przeciwdziałanie zastraszaniu, różnorodność i integracja oraz edukacja specjalna.

Projekt ten pojawia się w kontekście kryzysu, gdzie pandemia COVID-19 dotknęła ponad 1,6 miliarda dzieci i młodzieży w 161 krajach z powodu zamknięcia szkół. Stanowi to prawie 80% zapisanych uczniów na całym świecie. Późne rozpoczęcie roku szkolnego lub całkowite jego przerwanie zakłóca życie wielu dzieci, ich rodziców i nauczycieli.

Głównym celem projektu **SELsMINE** jest podniesienie świadomości na temat wyzwań związanych z kryzysem COVID-19, w zakresie dobrostanu społecznego i emocjonalnego dzieci, poprzez zwrócenie odpowiedniej uwagi na doskonalenie umiejętności SEL jako niezbędnej części programu szkolnego, z odpowiednią ilością czasu przeznaczanego na zajęcia dydaktyczne online.

Projekt ma na celu zmniejszenie negatywnego wpływu pandemii COVID-19 na naukę i edukację w dłuższej perspektywie. Z podwójnym naciskiem, pomagając uczniom i nauczycielom pozostać połączonym i zaangażowanym w kreatywne i wspólne uczenie się na odległość, a także wysiłek w celu zapewnienia, że



wszystkie dzieci mogą utrzymać i rozwijać swoje umiejętności społeczno-emocjonalne.

Promowanie praktyk nauczania i uczenia się umiejętności SEL na poziomie szkoły podstawowej i średniej I stopnia w celu sprostania wyzwaniom związanym z pandemią COVID-19, takim jak zamykanie szkół, fizyczne oddalanie się od miejsca zamieszkania i utrata znajomych środowisk, to jedno z rozwiązań proponowanych przez projekt **SELsMINE**.

Podsumowując, projekt **SELsMINE** jest ekscytującą inicjatywą, która ma na celu rozwiązanie problemów związanych z emocjami społecznymi uczniów szkół średnich podczas pandemii COVID-19 i poprawę ich ogólnego samopoczucia. Oczekuje się, że przy współpracy z nauczycielami, rodzicami i uczniami zaangażowanymi w projekt, poczyni on duże postępy w rozwoju osobistym i akademickim uczestniczących w nim uczniów.

Jest to projekt prowadzony przez sześciu europejskich partnerów: DANMAR Computers, Asserted Knowledge - AKNOW, ATERMON, Digicult, NART - National Association of Resource Teachers oraz Uniwersytet w Valladolid - UVa.

Więcej informacji o projekcie **SELsMINE** można znaleźć na jego oficjalnej stronie internetowej: <http://selsmine.erasmus.site/>.