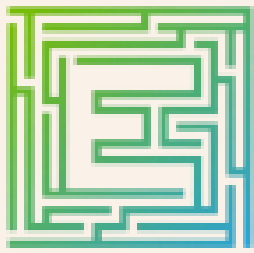




Co-funded by
the European Union



E-SCAPE



E-SCAPE

MULTIPLICATION PRZEWODNIK

SPIS TREŚCI

E-SCAPE jest projektem w ramach programu Erasmus+.

Ten projekt jest finansowany przy wsparciu programu Erasmus+ Unii Europejskiej. Nr projektu: 2021-1-BG01-KA220-HED-000035886.

01

WPROWADZENIE

02

**STRUKTURA BADANIA
PILOTAŻOWEGO**

03

**PRZEGLĄD KRAJOWY I
WPŁYW NA UCZESTNIKÓW**

04

WNIOSKI

Sfinansowane ze środków UE. Wyrażone poglądy i opinie są jedynie opiniami autora lub autorów i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy i opinie Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Unia Europejska ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.

1 - WPROWADZENIE

W dzisiejszym szybko ewoluującym świecie, w którym cyfryzacja przekształca różne aspekty naszego życia, umiejętności miękkie stają się coraz ważniejsze. Gwarantują one nie tylko dobrą orientację we wszystkich aspektach życia, ale także ułatwiają dostęp do świata zatrudnienia i umożliwiają jednostkom podejmowanie świadomych decyzji dotyczących ich osobistych ścieżek.

Umiejętności miękkie to ogólne umiejętności, których większość pracodawców poszukuje podczas rekrutacji i które są potrzebne na większości stanowisk. Są one czasami nazywane przez pracodawców umiejętnościami zbywalnymi lub umiejętnościami zwiększającymi szanse na zatrudnienie. Umiejętności miękkie zdobywamy w różnych momentach życia. Harmonijne połączenie umiejętności twardych i miękkich jest zatem kluczem do rozwoju w tym szybko zmieniającym się świecie.

Podczas gdy cyfryzacja poczyniła znaczne postępy we wspieraniu usług poradnictwa dla studentów, którzy wkraczają w świat zatrudnienia, oczywiste jest, że wciąż jest wiele do zrobienia. Potencjał narzędzi i technologii cyfrowych pozostaje w dużej mierze niewykorzystany i kluczowe znaczenie ma dalsze inwestowanie w ich rozwój i wdrażanie.

Głównym celem projektu E-SCAPE jest zaprojektowanie i zastosowanie podejścia pedagogicznego, które skupi się na identyfikacji wybranych "możliwych do nauczenia" pożądanych umiejętności miękkich, ich wzbogaceniu o źródła akademickie, a także przypadki z życia wzięte oraz ich włączeniu do procesu nauczania w szkolnictwie wyższym za pomocą uczenia się poprzez gry.

Celem niniejszego dokumentu jest podsumowanie wyników naszej oceny wpływu, przegląd wyników oceny treści projektu przeprowadzonej we wszystkich krajach. Wyniki i wpływ rezultatów projektu zostaną podsumowane w przewodniku. Nasza strategia oceny wpływu posłuży jako narzędzie zrównoważonego rozwoju zarówno dla studentów i absolwentów szkół wyższych, jak i dla zainteresowanych stron i liderów edukacji.



1 - WPROWADZENIE

Poprzez projekt E-SCAPE, partnerstwo 6 organizacji z 5 krajów UE (Bułgaria, Grecja, Włochy, Polska i Hiszpania), zapewnia kompleksową strategię tworzenia nowych narzędzi cyfrowych, które mogą pomóc absolwentom szkół wyższych zidentyfikować nowe sposoby myślenia o świecie zatrudnienia, zwiększając ich zrozumienie, w jaki sposób waloryzować własne kompetencje.

Zespół E-SCAPE zaprojektował, opracował i przetestował internetową platformę edukacyjną opartą na grach oraz zestaw narzędzi metodologicznych, które będą wspierać wdrażanie cyfrowego, otwartego i zabawowego podejścia do rozwoju umiejętności miękkich, co będzie miało fundamentalne znaczenie dla wspierania tworzenia nowych powiązań między szkolnictwem wyższym a zatrudnieniem. Dzięki naszemu podejściu do uczenia się opartemu na grach zapewnimy większe korzyści szerokiej liczbie użytkowników, do których trudno dotrzeć za pomocą innych metod i sposobów kontaktu.

Partnerzy

Uniwersytet Technologii Chemicznej i Metalurgii - UCTM (Bułgaria)

Fundacja Biznes dla Edukacji – BFE (Bułgaria)

Instytut Techniki Komputerowej i Prasy “Diophantus” - CTI (Grecja)

Media Creativa (Hiszpania)

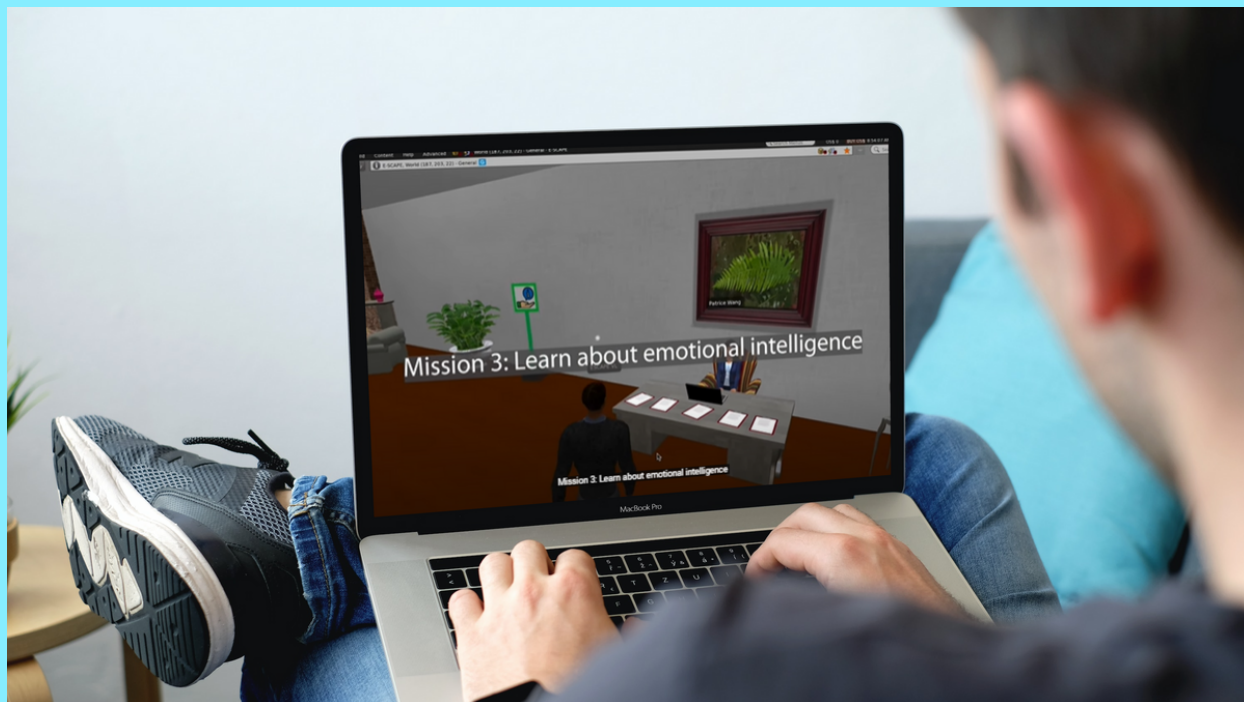
Unitelma Sapienza (Włochy)

AHE – Akademia Humanistyczno-Ekonomiczna (Polska)



2 - STRUKTURA BADANIA PILOTAŻOWEGO

Transnarodowa akcja testowa



Na kolejnych stronach znajdziesz informacje o wynikach naszego projektu pilotażowego, z cennymi informacjami i informacjami o tym, jak eksportować i propagować zawartość E-SCAPE

Główny rezultat naszego projektu, scenariusz wirtualnego świata E-SCAPE 3D, został przetestowany na 250 studentach uczelni wyższych, profesorach i trenerach na poziomie europejskim. Uczestnicy pilotażu zostali poproszeni o przetestowanie naszej platformy i wypełnienie dwóch kwestionariuszy, w celu sprawdzenia bezpośredniego wpływu treści projektu na ich umiejętności miękkie: aktywne uczenie się; kompleksowe rozwiązywanie problemów; krytyczne myślenie i analiza; odporność, tolerancja na stres i elastyczność; przywództwo i wpływ społeczny; inteligencja emocjonalna.

Informacje zwrotne od uczestników pilotażu zostały sklasyfikowane zgodnie z ich profilem: Poziom A (studenci studiów licencjackich), Poziom B (studenci studiów magisterskich), Poziom C (studenci studiów magisterskich i doktoranckich oraz podyplomowych; nauczyciele i trenerzy)

W tym miejscu przedstawimy ogólną wskazówkę dotyczącą wpływu, jaki projekt wywarł na uczestników oraz kilka pomysłów na powielanie tego podejścia zarówno w krajach partnerskich, jak i poza nimi..

3 - PRZEGLĄD KRAJOWY I WPLYW NA UCZESTNIKÓW

BULGARIA

GŁÓWNE WYNIKI (UCTM)

Najważniejsze wyniki to:

1. Aktywne uczenie się: Studenci są aktywnie zaangażowani w rozwiązywanie problemów i podejmowanie decyzji w ramach scenariuszy, co prowadzi do głębszego zrozumienia i zapamiętania materiału;
2. Umiejętność rozwiązywania problemów: Scenariusze oparte na grach często wymagają krytycznego myślenia i rozwiązywania problemów, co pomaga uczniom rozwijać te podstawowe umiejętności;
3. Informacje zwrotne: Uczniowie zazwyczaj otrzymują natychmiastową informację zwrotną na temat swoich działań, co pozwala im uczyć się na błędach i wprowadzać poprawki w czasie rzeczywistym;
4. Motywacja: Elementy grywalizacji, takie jak nagrody i rywalizacja, mogą motywować uczniów do wykonywania zadań i dążenia do wyższej wydajności;
5. Zaangażowanie: scenariusze oparte na grach mogą uchwycić i utrzymać zaangażowanie uczniów, co sprawia, że proces uczenia się jest przyjemniejszy, zgodnie z indywidualnymi potrzebami uczniów;

OPINIE UCZESTNIKÓW

·«"Bardzo podobała mi się sama platforma i misje. Uważam, że informacje, które otrzymałem z kart wzbogacających dla każdego z obszarów, które zostały przedstawione w danym escape room'ie, były całkiem przydatne". - Uczestnik poziomu A

- "E-scape roomy stworzone przez zespół projektowy są bardzo interesujące. Scenariusze były bardzo ekscytujące i niepostrzeżenie zostałem poddany próbie moich umiejętności, a niektóre z nich poprawiłem dzięki odpowiedniej multiplikacji informacji i wiedzy w misjach poprzez grę." - Uczestnik poziomu B

- "Zespół, który opracował platformę i scenariusze, wykonał świetną robotę. Platforma jest innowacyjna i interesująca dla studentów, którzy wykazali duże zainteresowanie procesem i informacjami przedstawionymi w przystępny sposób. Scenariusze gier informują i testują uczestników tych 6 kluczowych umiejętności miękkich w bardzo atrakcyjny dla uczniów sposób. Uważam, że opracowane scenariusze gier i platforma 3D to innowacyjne narzędzie, którego będę używać w moich kursach". - Profesor nadzwyczajny

GŁÓWNE WYNIKI (BFE)

Informacje zwrotne otrzymane przez uczestników podczas sesji z przewodnikiem przed i po testowaniu wirtualnego świata E-SCAPE 3D są bardzo pozytywne, a ponad 90% uczestników zadeklarowało, że poprawiło swoje umiejętności, grając w scenariusze. Najważniejsze wyniki to:

- Zwiększone zaangażowanie i motywacja do nauki.
- Lepsze zapamiętywanie wiedzy i pojęć dzięki praktycznemu doświadczeniu.
- Poprawa umiejętności rozwiązywania problemów i krytycznego myślenia.
- Lepsza samoświadomość i umiejętności radzenia sobie ze stresem.
- Lepsza tolerancja na stres i odporność, ponieważ uczestnicy musieli radzić sobie z presją czasu i frustracją.
- Lepsza zdolność adaptacji i elastyczność.

3 - PRZEGLĄD KRAJOWY I WPLYW NA UCZESTNIKÓW

GRECJA I WŁOCHY

GŁÓWNE WYNIKI (CTI)

1. Zwiększone umiejętności miękkie: Jedną z głównych korzyści jest rozwój i poprawa umiejętności miękkich. Metodologia E-SCAPE obejmuje interaktywne scenariusze i symulacje, które pozwalają uczestnikom ćwiczyć i doskonalić umiejętności miękkie.
2. Natychmiastowa informacja zwrotna: Uczestnicy mogą otrzymywać natychmiastowe informacje zwrotne na temat swoich wyników w scenariuszach E-SCAPE. Ta informacja zwrotna umożliwia osobom rozpoznanie obszarów wymagających poprawy i dokonanie niezbędnych korekt w odpowiednim czasie.
3. Efektywność czasowa: Szkolenie E-SCAPE może być bardziej efektywne czasowo, ponieważ pozwala uczestnikom uczyć się we własnym tempie. Eliminuje to potrzebę planowania i może być dostępne zawsze i wszędzie tam, gdzie jest to wygodne dla uczącego się.
4. Ciągłe doskonalenie: Metodologie E-SCAPE można łatwo aktualizować i ulepszać w miarę pojawiania się nowych informacji lub technik, zapewniając, że szkolenie pozostaje odpowiednie i skuteczne.

GŁÓWNE WYNIKI (UNITELMA)

Podsumowując informacje zwrotne otrzymane od uczestników, Uniwersytet Unitelma-Sapienza w Rzymie uważa, że najważniejsze pozytywne wyniki to:

- Poprawa umiejętności dzielenia złożonych problemów na prostsze części, które można łatwiej zrozumieć.
- Lepsza zdolność adaptacji do rozwiązywania różnych problemów w różnych warunkach, które wymagają umiejętności krytycznego myślenia.
- Lepsza zdolność do tolerowania stresu, ponieważ uczestnicy musieli radzić sobie z presją czasu i frustracją podczas wirtualnych wyzwań.
- Większa zdolność do komunikowania się i podejmowania decyzji pod presją, ponieważ uczestnicy musieli stawić czoła trudnym scenariuszom, które wymagały strategicznego rozwiązania.
- Większe poczucie samoświadomości i lepsza zdolność do regulowania pozytywnych i negatywnych emocji, które pojawiły się podczas pilotażu.

OPINIE UCZESTNIKÓW

Poniższe cytaty dobrze ilustrują wrażenia i postrzeganie Wirtualnego Świata E-SCAPE 3D przez uczestników:

- "Wirtualny świat pomógł mi zacząć rozwijać bardziej systematyczne podejście do rozwiązywania problemów poprzez rozbijanie złożonych problemów."
- "Analizowanie informacji i podejmowanie decyzji w wirtualnym świecie stanowiło dla mnie wyzwanie i zmusiło mnie do krytycznego myślenia."
- "Rozwiązywanie zagadek w wirtualnym świecie wydaje się być innowacyjnym sposobem na radzenie sobie z rzeczywistymi wyzwaniami w przyszłości."

3 - PRZEGLĄD KRAJOWY I WPLYW NA UCZESTNIKÓW

POLSKA I HISZPANIA

GŁÓWNE WYNIKI (AHE)

Studenci naprawdę cieszyli się ze zdobycia trofeum na koniec gry. Uważamy, że dobrze byłoby wprowadzić mniejsze nagrody za ukończenie poszczególnych etapów gry.

Podczas testowania gry w siedzibie uczelni, instruktor był mocno eksploatowany i pytany o poszczególne etapy gry i wskazówki, jak grać. Podczas testowania gry w środowisku e-learningowym - na platformie Polskiego Uniwersytetu Wirtualnego, studenci nie potrzebowali żadnej pomocy ze strony nauczyciela.

Gra została oceniona jako przydatna do:

- powtórzenia materiału,
- usystematyzowania go,
- uczenia się czegoś nowego.

GŁÓWNE WYNIKI (M CREATIVA)

Zgodnie z tym, co zostało ujawnione przez uczestników i wykryte przez instruktora podczas działań testowych, najistotniejsze wyniki scenariuszy i samych działań pilotażowych były następujące: - Uczestnicy zwiększyli zaangażowanie i motywację do nauki. - Lepsze zapamiętywanie wiedzy i pojęć dzięki praktycznym doświadczeniom. - Poprawa umiejętności pracy zespołowej i komunikacji. (Poprawa umiejętności rozwiązywania problemów, ponieważ uczestnicy musieli rozszyfrować wskazówki i rozwiązać zagadki. Jest to kluczowa kompetencja do radzenia sobie z rzeczywistymi wyzwaniami w miejscu pracy. - Rozwinęli umiejętności krytycznego myślenia, ponieważ musieli analizować informacje i podejmować decyzje. - Większą biegłość w dzieleniu złożonych problemów na mniejsze, łatwe do opanowania części. - Lepsza samoświadomość i regulacja emocjonalna są ważne dla radzenia sobie ze stresem i konfliktami w miejscu pracy. - Lepsza tolerancja na stres i odporność, ponieważ uczestnicy musieli radzić sobie z presją czasu i frustracją. - Większa zaradność i zdolność adaptacji w obliczu trudnych wyzwań. - Wzmocnienie zdolności komunikacyjnych i decyzyjnych, niezbędnych do kierowania zespołami i dokonywania strategicznych wyborów.

OPINIE UCZESTNIKÓW

"Gra z każdym pokojem stawiała się coraz ciekawsza i bardziej interesująca. Uczestnik gry musiał wykazać się spostrzegawczością i pomysłowością."

Uczeń klasy B

"Gra była fascynująca, była doświadczeniem wymagającym sprytu, logicznego myślenia, umiejętności rozwiązywania zagadek i spostrzegawczości."

Uczeń poziomu B

4 - WNIOSKI

KLUCZOWE WNIOSKI I SPOSÓB POWIELANIA PODEJŚCIA E-SCAPE NA POZIOMIE EUROPEJSKIM

Wyniki akcji testowej E-SCAPE pokazują, że platforma projektu miała pozytywny i znaczący wpływ na uczniów, uświadamiając im ich istniejące umiejętności miękkie i obszary, w których muszą się poprawić. Zdecydowana większość uczestników pozytywnie oceniła wirtualny świat E-Scape 3D jako innowacyjny i angażujący sposób uczenia się. Uczestnicy doświadczyli również wzrostu motywacji, poprawy umiejętności rozwiązywania problemów i zwiększenia zdolności krytycznego myślenia.

Podsumowując, krajowy raport z działań pilotażowych E-Scape 3D Virtual World podkreśla obiecujący potencjał scenariuszy opartych na grach w edukacji. Wyniki pokazują, że uczestnicy doświadczyli zwiększonego zaangażowania, motywacji, poprawy umiejętności rozwiązywania problemów i umiejętności krytycznego myślenia. Wyniki te podkreślają pozytywny wpływ interaktywnych, grywalizowanych środowisk edukacyjnych. W raporcie podkreślono jednak również istotne wyzwania, w tym presję czasu, kwestie techniczne i problemy z dostępnością, które wymagają uwagi i rozwiązania. Wyniki te podkreślają pozytywny wpływ interaktywnych, gamifikowanych środowisk edukacyjnych. Zalecenia te służą jako cenne spostrzeżenia do udoskonalenia metodologii E-SCAPE i rozszerzenia jej zasięgu.



Należy pamiętać, że uniwersalne podejście może nie być skuteczne, biorąc pod uwagę różnorodne potrzeby i konteksty różnych krajów. Dlatego każdy partner musi zaadaptować propozycję E-SCAPE, tak, aby dostosować ją do swoich konkretnych ram krajowych. Podsumowując, umiejętności miękkie są kluczowym filarem umożliwiającym jednostkom kształtowanie własnego losu. Wykorzystując uczenie się oparte na grach i rozwijając spójną sieć, Europa może utworzyć drogę dla bardziej włączającej, wspierającej i pomyślnej przyszłości swoich systemów szkolnictwa wyższego. W dalszym ciągu inwestujemy w rozwój narzędzi cyfrowych i metod uczenia się opartych na grach w usługach poradnictwa oraz wspieramy ich, dbając o to, aby nikt nie został pominięty na drodze rozwoju osobistego i zawodowego. Podsumowując, możliwe jest usprawnienie tej pracy - postawy i samoocena studentów uczelni wyższych w opłacalny sposób, prowadzący do wzmocnienia ich profili.



ZAGRAJ W GRĘ
ZNAJDŹ TUTAJ
WSKAZÓWKI, JAK
KORZYSTAĆ Z E-SCAPE:
POBIERZ SERWER GRY W
KILKU PROSTYCH
KROKACH, STWÓRZ
KONTO. ZAŁOGUJ SIĘ DO
SCENARIUSZA GRY I
ROZPOCZNIJ
ROZWIĄZANIE QUIZÓW,
ABY WZMACNIĆ SWOJE
KOMPETENCJE
E-SCAPE PROJECT
WEBSITE

E-SCAPE
EDUCATION FOR SOCIETAL
CHANGES BASED ON ACTIVE
PEDAGOGIES AND
EMPOWERMENT

<http://www.e-scapeproject.eu>

<https://www.facebook.com/ESCAPEproject2021>