

Bądźmy w kontakcie

Kontakt

Śledź nas, by być na bieżąco!



Facebook

@ESCAPEproject2021



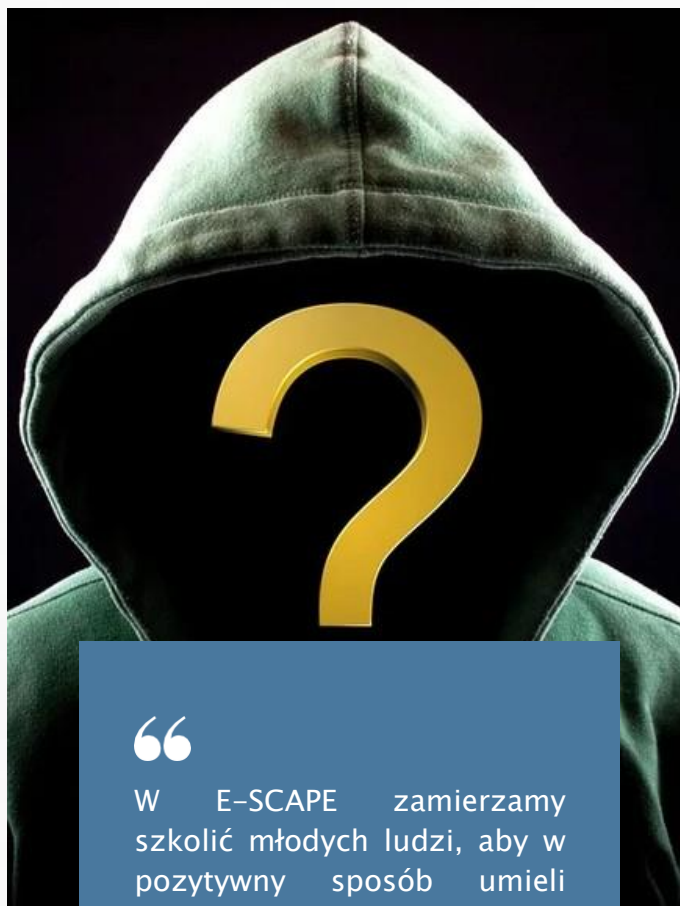
Instagram

@escapeproject6



Website

e-scapeproject.eu



“

W E-SCAPE zamierzamy szkolić młodych ludzi, aby w pozytywny sposób umieli stawić czoła zmianom społecznym poprzez rozwijanie ich umiejętności miękkich w grach.

Poprzez nasze produkty chcemy powiązać cele akademickie uczelni z pragmatycznymi potrzebami rynku pracy i indywidualnymi potrzebami osób uczących się.



Edukacja dla Zmian Społecznych
oparta na Aktywnej Pedagogice
i Wzmocnieniu

E-SCAPE

2021-1-BG01-KA220-HED-000035886



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Rezultaty

W rezultacie projektu E-SCAPE ...

- Studenci i absolwenci uczelni poprawią swoje umiejętności w zdobywaniu pracy i lepiej zrozumieją rolę umiejętności dla osobistej produktywności, konkurencyjności i spełnienia oraz dla długoterminowego i zrównoważonego wzrostu
- Edukatorzy szkolnictwa wyższego i eksperci poradnictwa zawodowego poprawią wzajemne zrozumienie oferowanych umiejętności akademickich i potrzebnych umiejętności rynkowych
- Studenci, absolwenci i edukatorzy HE oraz eksperci poradnictwa zawodowego podniosą swoje umiejętności cyfrowe.

Nasz cel

Pracujemy nad rozwojem następujących umiejętności miękkich:

- Aktywne uczenie się
- Kompleksowe rozwiązywanie problemów
- Krytyczne myślenie
- Odporność, tolerancja stresu i elastyczność
- Przywództwo i wpływ społeczny
- Inteligencja emocjonalna



Nasze podejście

Aby rozwinąć umiejętności miękkie uczniów szkół średnich, wybraliśmy uczenie się oparte na grach, które odnosi się do zapożyczania pewnych zasad gier i stosowania ich w rzeczywistych warunkach w celu zaangażowania użytkowników (Trybus, 2015).

Projekt E-scape opracuje grę opartą na scenariuszach, w której uczniowie będą przechodzić przez świat 3D, podejmując decyzje i podejmując działania w celu odniesienia sukcesu poprzez zademonstrowanie zachowań lub umiejętności pożądanых przez projektanta gry.

Produkty

- Ramy nauczania i plan umiejętności
- Oparte na grach scenariusze edukacyjne dla cyfrowych escape room
- Platforma edukacyjna 3D
- Ocena wpływu i rozpowszechniania. Przewodnik

Nasi Partnerzy

