

Spretnosti za zaposlitev: Pridobivanje zaposlitvenih veščin v izobraževanju odraslih z igrifikacijo (S4EG)

Uradno predstavljen

Kako lahko igre pomagajo pri razvoju veščin zaposljivosti za odrasle?

Naš novi, inovativni projekt Erasmus +, ki se je uradno začel po uvodnem srečanju 24. in 25. novembra 2020, bo raziskal prav to.

Cilj projekta S4EG je povečati uporabo metodologije igrifikacije s strani izobraževalcev odraslih in organizacij za izobraževanje odraslih, da bi izboljšali ključne kompetence odraslih učencev, kot so mehke veščine, ki pa lahko povečajo njihove zaposlitvene možnosti.

Glavni rezultati:

1. Potreba po analizi uporabnosti in prednosti igrifikacije v EU.
2. Ustvarjanje 6 novih inovativnih resnih iger na področju mehkih veščin, ki so nujne za zaposlitev.
3. Učni načrt za izobraževalce odraslih, vključno s potrebnimi postopki in metodologijami za izvedbo igrifikacije.
4. Zbirka študij primerov dobrih praks uporabe igrifikacije po vsej EU.
5. Spletna platforma z odprtokodnim dostopom do projektnih rezultatov S4EG.



Ciljne skupine:

- izobraževalci odraslih
- združenja organizacij za izobraževanje odraslih
- strokovnjaki / eksperti za izobraževanje odraslih
- odrasli učenci
- udeleženci vseživljenjskega učenja

kot tudi:

- druge izobraževalne ustanove
- službe za socialno varstvo in zaposlovanje
- mladinske organizacije
- oblikovalci politike