Projektni partnerji

V projektu sodeluje 6 partnerjev in sicer iz Slovenije, Grčije, Francije, Cipra, Nemčije in Španije.

Ljudska Univerza Ptuj: center za izobraževanje odraslih, z izkušnjami na formalnem in neformalnem področju izobraževanja, Slovenija.

p-consulting.gr: podjetje za informacijsko tehnologijo in usposabljanje iz Patrasa, Grčija.

Lycée Charles et Adrien Dupuy - Greta du Velay: skupina 21 javnih izobraževalnih ustanov pod okriljem Ministrstva za šolstvo, ki zagotavlja izobraževanje in usposabljanje za osebe 16+, Francija.

CSI Center For Social Innovation ltd: raziskovalna in razvojna organizacija, ki se osredotoča na spodbujanje socialnih inovacij, Ciper.

Volkshochschucle im Landkreis Cham EV: center za izobraževanje odraslih v Nemčiji.

Method Estudios Consultores SL: špansko mednarodno svetovalno podjetje, osredotočeno na napredne storitve na področju usposabljanja, raziskav na področju socialnega dela, tehnologije in socialnih projektov.

SKENIRAJTE ZA OBISK NAŠE SPLETNE STRANI!

Proj.no: 2020-1-SI01-KA204-075931

S4eG

skills for employment gamification

Let's play 4 upskilling!

Sofinancira program Evropske unije Erasmus+

"Podpora Evropske Komisije pri izdelavi te publikacije ne pomeni potrditve vsebine, ki samo izraža stališča avtorjev, zato Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih publikacija vsebuje."

s4eg.eu

Kaj je S4EG?

S4EG je projekt Erasmus+ (KA2), ki premošča razlike med inovativnimi in že znanimi (konservativnimi) učnimi metodami v izobraževanju odraslih z izvajanjem gamifikacije (igrifikacije) in resnih iger, kar temelji na šestih ključnih kompetencah, ki jih delodajalci zahtevajo.

Projektna prioriteta je s pomočjo metode igrifikacije izboljšati zmogljivosti izobraževalcev odraslih in ostalega osebja v ustanovah za izobraževanje odraslih. Cilj je razviti 6 resnih iger, ki bodo temeljile na učnem načrtu in študijskih primerih in bodo na voljo za uporabo izobraževalcem odraslih pri njihovih izobraževalnih programih.

Ciljne skupine

Neposredne

- izobraževalci odraslih
- združenja izvajalcev izobraževanja odraslih
- strokovnjaki s področja izobraževanja odraslih

Posredne

- učeči se odrasli
- udeleženci v vseživljenjskem učenju

Ustrezni deležniki

- ostale izobraževalne ustanove
- zavodi za socialno varstvo in zaposlovanje
- mladinske organizacije
- odločevalci politik

Kaj bo izdelano?

- **Analiza potreb strategij igrifikacije za nadgradnjo zaposlitvenih veščin pri učečih se odraslih,** z oblikovanjem zemljevida praks, metodologij in orodij, povezanih z gamifikacijo v izobraževanju, s posebno pozornostjo do igrifikacije v izobraževanju odraslih.

- **6 resnih iger za dvig zaposlitvenih veščin,** z namenom krepitve mehkih veščin in ključnih kompetenc pri učečih se odraslih in s tem izboljšanje njihovih zaposlitvenih možnosti in izgradnjo boljše samopodobe.

- **Učni načrt za izobraževanje odraslih, kar bo omogočilo učečim se odraslim,** izobraževalcem odraslih in ustanovam za izobraževanje odraslih izboljšanje delovnih veščin, zmožnosti in pridobitev novih znanj in spretnosti.

- **Nabor študij primerov,** zbirka primerov dobrih praks izvajanja igrifikacije v izobraževalnih ustanovah na različnih stopnjah, s posebnim poudarkom na primerih v izobraževanju odraslih.

Pričakovani učinki

S pomočjo igrifikacije spodbujanje novega načina izvajanja strateških ukrepov pri tečajih ali usposabljanjih za odrasle

Izdelana metodologija usposabljanja bo na voljo na projektnem portalu (platformi) in bo uporabljana, razmnožena ali prilagojena novim, nepredvidenim oblikam, da doseže čim višje število uporabnikov

Z igrifikacijio izboljšati veščine učiteljem, da bi okrepili mehke veščine pri odraslih