

Produkty projektu SGAG byly připraveny tak, aby nabídly konkrétní podporu učitelům a odborným pracovníkům ve vzdělávání podporující osobní rozvoj mladých studentů od 13 do 19 let.

E-Kurz a Hra byly navrženy především pro podporu studentů, učňů a mládeže všeobecně.

www.sgag.eu

Pomocí těchto webových stránek můžete vstoupit do E-Learningového kurzu a Hry projektu SGAG...

Nebo navštivte facebook:

www.facebook.com/SGAGproject



Tento projekt byl realizován za finanční podpory Evropské Unie. Za obsah publikace odpovídá výlučně autor. Publikace nereprezentuje názory Evropské komise a Evropská komise neodpovídá za použití informací, jež jsou jejím obsahem.



SGAG

Tvůrčí Hra pro zdokonalení odborných znalostí



Partneři projektu:

 TEMPO Training & Consulting

 Aregai Terre di benessere

 Biedriba Eurofortis

 eLearning & Software

 ERFC

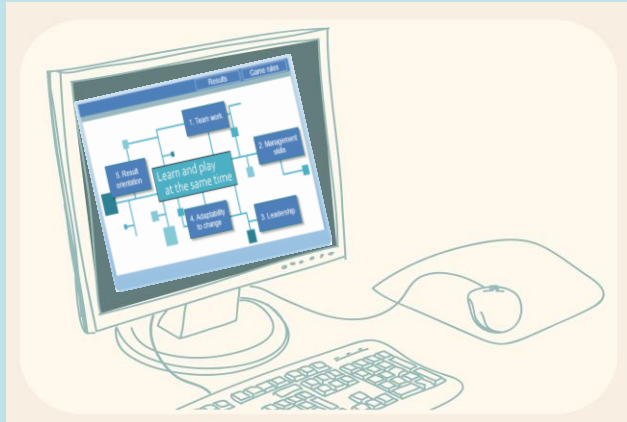
 ITS Turismo

 University of Lodz



www.tempo.cz

Koordinátor projektu



SGAG Projekt pomůže mladým lidem vypořádat se s dnes rozmanitými a nepředvídatelnými profesními dráhami a pomoci jim se lépe vybavit pro společnost jako celek. Měkké dovednosti mohou pomoci mladým lidem v posilování produktivity a výkonu v jejich životech, ve škole nebo na pracovišti.

Studenti – Musí pochopit význam průřezových dovedností v každodenním životě a to zejména v pracovní situaci. SGAG Hra a E-Kurz je bude podporovat v experimentování těch dovedností a pochopení v zábavném a bezpečném prostředí.

Učitelé – Platforma poskytuje místo, kde můžete najít materiály a metodiky, které vám nabídnou lepší podporu v každodenních aktivitách. Vzhledem k tomu, že hra a E-Kurz jsou online, můžete studenty odkázat zde, jelikož platforma obsahuje organizované cesty, které studenti mohou následovat a učitelé je poté zkontrolují a monitorují jejich aktivitu.

Obecné cíle SGAG produktů:

SGAG produkty byly připraveny tak, aby pomohly mladým lidem k získání dovedností a mohli tak pracovat lépe v zaměstnání. A také nabídnout učitelům a školitelům snadný způsob, jak podat tento obsah školní třídě.

Hlavní cíle:

- poskytnout informace a podrobnosti o vybraných měkkých dovednostech
- zvýšit povědomí o významu měkkých dovedností na dnešním pracovním trhu a ve společnosti
- nabízet pedagogům, učitelům a dalším profesionálům ve vzdělávání E-Learningový kurz a Hru, jenž jsou připravené k použití
- nabízet studujícím nový a inovativní způsob, jak se naučit a procvičit si měkké dovednosti
- nabídnout studujícím bezpečné prostředí, kde mohou testovat a analyzovat získané dovednosti.



SGAG E-Kurz je modulární kurz, který je připraven k použití buď pro aktivity ve školních učebnách, podporované učitelem během výuky nebo pro použití studenty v individuálním studiu.

SGAG hra je virtuální prostor, kde si studenti mohou vyzkoušet a experimentovat s měkkými dovednostmi. Forma Hry byla vytvořena tak, aby nabídla mladým lidem více podmanivé zkušenosti.

Vyhodnocení je vloženo ve Hře. Funguje jako bodovací systém a nabízí několik jednoduchých zpětných vazeb na základě bodů získaných v průběhu simulace.

Příručka pro učitele nabízí přehled 25 měkkých dovedností, které jsou popsány v E-Kurzu a testovány ve Hře. Popisuje také přínos výcviku měkkých dovedností a jejich význam ve vztahu ke každodennímu životu a pracovní situaci.