



SKILL GENERATOR ASSESSMENT GAME

www.sgag.eu

CEL PROJEKTU

Zapewnienie wsparcia w procesie budowania umiejętności miękkich wśród uczniów szkół zawodowych, dzięki czemu zwiększą oni swoje szanse na znalezienie zatrudnienia po ukończeniu kształcenia.

- Praca zespołowa
- Umiejętność zarządzania
- Efektywne przywództwo
- Podatność na zmiany
- Orientacja na cel

REZULTATY



Kurs e-learningowy

Gra edukacyjna

Kurs stanowić będzie narzędzie przeznaczone dla nauczycieli, pomocne przy wprowadzaniu do programu nauczania w szkołach zawodowych treści związanych z rozwijaniem kompetencji miękkich u uczniów.

EFEKTY



Włączenie do nauczania nowoczesnych technologii

Zwiększenie atrakcyjności i efektywności kształcenia zawodowego

Dostosowanie kształcenia zawodowego do potrzeb rynku pracy

Gra odzwierciedlać będzie sytuacje, z którymi uczniowie stykają się w codziennym życiu, tak aby proces kształcenia przebiegał w sposób jak najbardziej naturalny, a co za tym idzie, stanowił dużą wartość dodaną dla uczniów.

SGAG to międzynarodowy projekt edukacyjny realizowany przez Wydział Zarządzania i BMPE we współpracy z sześcioma partnerami zagranicznymi w latach 2015-2017.

Budżet UŁ: 25 095,00 EUR