



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



Erasmus+

NEWSLETTER I

Projekt SGAG

O projekcie

SGAG to skrót od **Skill Generator Assessment Game**. Celem projektu jest stworzenie innowacyjnego narzędzia internetowego służącego poprawie umiejętności miękkich wśród uczniów.

Dlaczego warto wziąć udział w projekcie SGAG?

Z uwagi na obecne zmiany na rynku pracy rośnie zapotrzebowanie ze strony pracodawców na zatrudnianie osób posiadających przekrojowe kluczowe kompetencje. Specjaliści IT muszą rozwijać umiejętności z obszaru marketingu i zarządzania, osoby zatrudnione w dziale usług powinny rozwijać umiejętności pozwalające im na lepszą interakcję z klientami, a osoby z sektora turystyki muszą szukać nowych sposobów by zainteresować potencjalnych nabywców.

Umiejętności miękkie

Projekt SGAG skupia się właśnie na powyższych umiejętnościach poprzez wykorzystanie kursu e-learningowego, jak również gry, które stanowią narzędzie przydatne w ich rozwijaniu. Dzięki grze osoby kształcące się uzyskują informację zwrotną, odnośnie tego nad rozwojem których umiejętności powinni pracować.



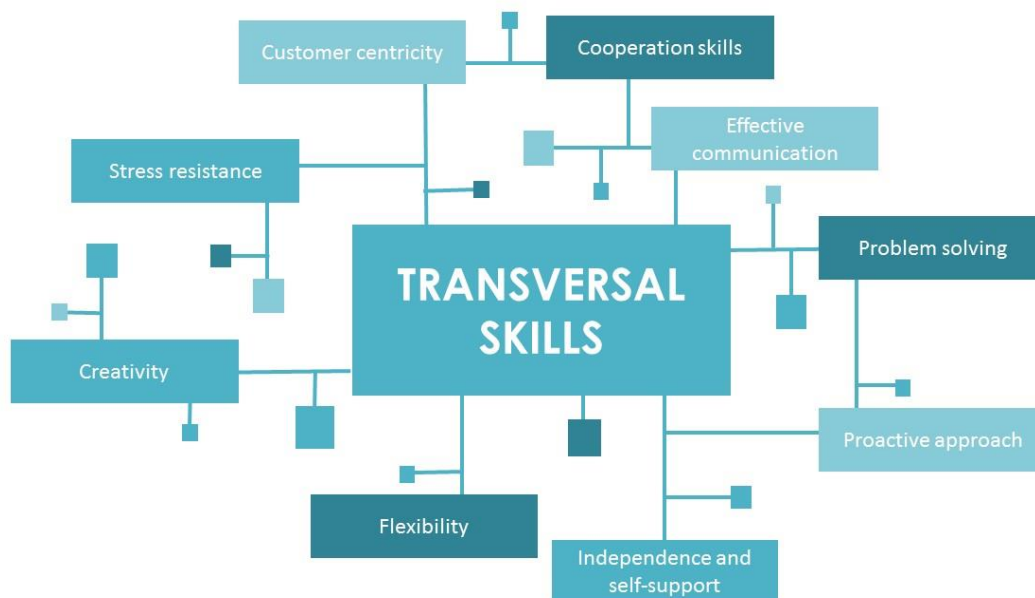
Cel projektu

Naszym celem jest wsparcie absolwentów szkół zawodowych w wejściu na rynek pracy poprzez dostarczenie interesującego i ciekawego narzędzia, które ma na celu zwiększyć ich potencjał na znalezienie pracy zgodnie z ich kwalifikacjami oraz jednocześnie sprostać potrzebom pracodawców odnośnie posiadanych przez nich umiejętności miękkich, takich jak: praca w grupie, komunikacja, rozwiązywanie problemów, przedsiębiorczość, adaptacja do zmian czy efektywne przywództwo.



W jaki sposób projekt SGAG pozwala rozwijać umiejętności miękkie?

Nie zawsze istnieje możliwość by rozwój umiejętności miękkich włączyć do programu kształcenia w szkołach zawodowych, co prowadzi do sytuacji, w której młodzi ludzie nie są w pełni gotowi do wejścia na rynek pracy.



Projekt SGAG ma na celu zwrócić uwagę na znaczenie rozwijania kompetencji miękkich. W ramach projektu zostanie przygotowany kurs online oraz interaktywna gra dla uczniów, tak by pomóc im rozwijać umiejętności niezbędne w pracy zawodowej. Główne umiejętności, które będą rozwijane to: zarządzanie czasem, komunikacja, rozwiązywanie problemów, umiejętność zarządzania, praca zespołowa. Wszystkie materiały projektowe będą dostępne w języku angielskim, jak również we wszystkich językach partnerów (czeski, włoski, łotewski, polski, rumuński, grecki).

Raport porównawczy

Pierwszym rezultatem projektu jest raport, który dostarczył podstawowych informacji o społecznym i edukacyjnym systemie w krajach partnerskich, wskazał na umiejętności miękkie u absolwentów, które są priorytetowe dla absolwentów szkół zawodowych, sposobów w jaki się je weryfikuje oraz innowacyjnych rozwiązań wprowadzonych w tych krajach, by wzmocnić ten obszar kształcenia. Raport będzie dostępny na stronie projektu.

Partnerzy

- TEMPO Training and Consulting, Czechy
- Aregai Terre di benessere, Włochy
- Biedriba Eurofortis, Łotwa
- eLearning & Software, Rumunia
- ERFC, Grecja
- ITS Turismo, Włochy
- Uniwersytet Łódzki, Polska

Strona: <http://sgag.eu/>

Facebook: SGAG - Skill Generator Assessment Game

Twitter: https://twitter.com/SGAG_Game



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”

Partnerzy projektu

TEMPO Training and Consulting to czeska firma szkoleniowa, rekrutacyjna i konsultingowa. Indywidualne podejście, wysokie standardy pracy, sprawna komunikacja z obecnymi i potencjalnymi klientami przekładają się na relacje oparte na wzajemnym zaufaniu i szacunku.

TEMPO TRAINING
& CONSULTING



Biedriba Eurofortis jest wielokulturową organizacją pozarządową stawiającą sobie za cel włączanie się w proces poprawy jakości edukacji w szkołach, przedsiębiorstwach i całym społeczeństwie poprzez wspieranie rozwoju różnych kompetencji, jak również umiejętności osobistych i zawodowych. Organizacja została założona w Rydze i jest aktywnym uczestnikiem europejskich projektów edukacyjnych.

Aregai Terre di benessere jest włoską organizacją non-profit zajmującą się promocją zrównoważonego stylu życia oraz zaspokajania podstawowych, jak i drugorzędnych potrzeb życiowych. Aregai rozwinęło innowacyjną metodologię zarządzania LICET, mającą na celu wsparcie dla przedsiębiorstw i poprawę ich wizerunku.

associazione culturale
AREGAI
TERRE DI BENESSERE



University of
LODZ

Uniwersytet Łódzki, założony w 1945 roku, jest jednym z największych polskich uniwersytetów, kształcącym studentów na 12 wydziałach. W 2007 znalazł się wśród 500 najlepszych uczelni na świecie według rankingu magazynu The Times, natomiast w 2013 roku w rankingu brytyjskiego tygodnika „Times Higher Education” zajął 100. miejsce w rankingu stu najlepszych placówek naukowych dwudziestu rynków wschodzących.

ITS Turismo jest instytucją edukacji wyższej założoną w Rzymie i mającą na celu szkolenie i badania w obszarze turystyki i dziedzictwa kulturowego. ITS Turismo prowadzi uznawane w całym kraju kursy pomaturalne na kierunku „Specjalista do spraw promocji i marketingu w sektorze turystyki i dziedzictwa kulturowego”.



Więcej informacji dostępnych jest na stronie projektu oraz w mediach społecznościowych

Strona: <http://sgag.eu/>

Facebook: SGAG - Skill Generator Assessment Game

Twitter: https://twitter.com/SGAG_Game



Projekt współfinansowany w ramach programu Unii Europejskiej „Erasmus+”



ERFC jest organizacją pozarządową non-profit, działającą w obszarze integracji europejskiej, której głównymi priorytetami są promocja innowacyjności i rozwój gospodarczy. Za cel stawia sobie poprawę konkurencyjności i zatrudnialności, zarówno w Unii Europejskiej, jak i globalnie, jak również kontrolę wpływu działalności ludzkiej na środowisko, zwiększanie zasobów terytorialnych i przeciwdziałanie zagrożeniom.

eLearning & Software, to prywatna firma zlokalizowana w miejscowości Arad (Rumunia), specjalizująca się w technologiach informacyjno-komunikacyjnych oraz kształceniu na odległość. W swoim portfolio ma rozwiązania e-learningowe, kształcenie mobilne, rozwiązania z zakresu zarządzania projektami, treści edukacyjne i treści online, tworzenie zawartości kursów e-learningowych, hosting platformy Moodle oraz szkolenia z jej obsługi dla administratorów.

