

Kompendium projektów partnerstw strategicznych programu Erasmus+

w sektorze Szkolnictwo wyższe
w latach 2014-2020



Kompendium projektów partnerstw strategicznych programu Erasmus+

**w sektorze Szkolnictwo wyższe
w latach 2014-2020**

**KOMPENDIUM PROJEKTÓW PARTNERSTW STRATEGICZNYCH PROGRAMU ERASMUS+
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE W LATACH 2014–2020**

Koncepcja publikacji	Anna Bielecka, Małgorzata Członkowska-Naumiuk, Beata Skibińska
Tłumaczenie	Joanna Croisier
Redaktor prowadząca	Barbara Jędraszko
Korekta	Maryla Błońska EkoSłówko, Karolina Kwiatosz
Projekt graficzny	Artur Ładno
Projekt okładki i skład	Artur Ładno
Druk	Drukarnia KOLUMB Chorzów
Wydawca	Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji Narodowa Agencja Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności Al. Jerozolimskie 142a, 02-305 Warszawa www.frse.org.pl kontakt@frse.org.pl www.erasmusplus.org.pl

© Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji, Warszawa 2022

ISBN 978-83-66515-94-9

Publikacja została wydana przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej w ramach programu Erasmus+. Publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za jej treść.

Publikacja bezpłatna

Cytowanie: Bielecka, A., Członkowska-Naumiuk, M. i Skibińska, B. (red.) (2022). *Kompendium projektów partnerstw strategicznych programu Erasmus+ w sektorze Szkolnictwo wyższe w latach 2014–2020*. Warszawa: Wydawnictwo FRSE.

Czasopisma i portale Wydawnictwa FRSE

CZASOPISMO DLA NAUCZYCIELI
[języki : obce]
w szkole

europa
DLA AKTYWNYCH

eurodesk
Polska

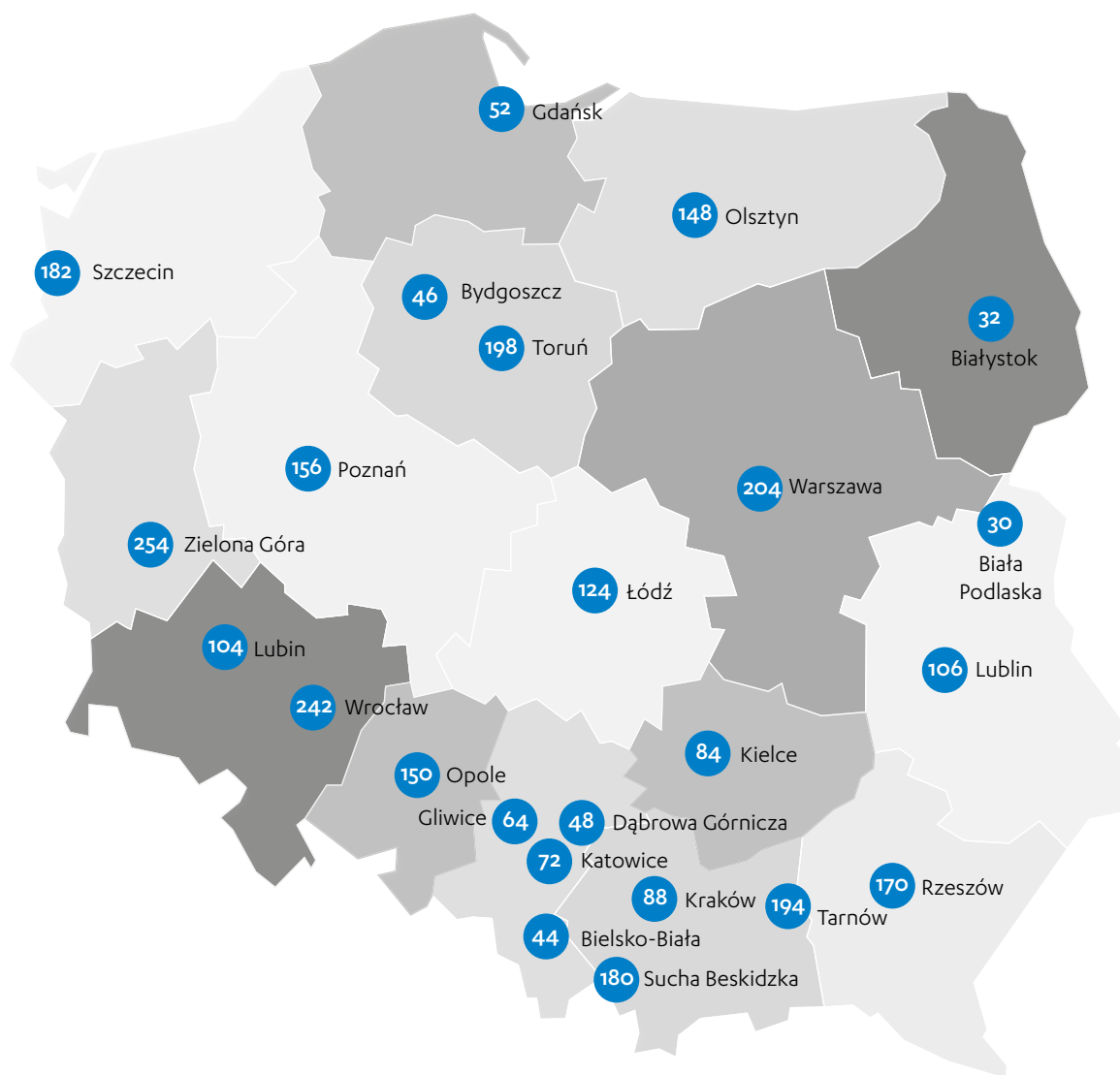
EUROPEJSKI
PORTAL MŁODZIEŻOWY

Więcej publikacji Wydawnictwa FRSE:  www.czytelnia.frse.org.pl



Spis treści

Wprowadzenie	7
Program Erasmus+: projekty partnerstw strategicznych w sektorze Szkolnictwo wyższe w latach 2014–2020	8
Priorytety horyzontalne i sektorowe dla projektów w podziale na lata	10
Tematy projektów	26
Projekty w podziale na miasta	28



Statystyki dotyczące projektów	256
--------------------------------------	-----

Wprowadzenie





Udział polskich uczelni w programie Erasmus+, flagowym przedsięwzięciu Unii Europejskiej wspierającym podnoszenie jakości kształcenia, oznacza nie tylko możliwość korzystania z mobilności edukacyjnych przez polskich i zagranicznych studentów i pracowników naukowo-dydaktycznych. To także zaangażowanie się, wraz z licznymi europejskimi instytucjami i organizacjami, w projekty międzynarodowe o charakterze edukacyjnym, których realizacja prowadzi do wdrożenia innowacji w zakresie kształcenia, zarządzania procesem dydaktycznym oraz funkcjonowania szkół wyższych.

Wraz z przechodzeniem programu Erasmus+ przez kolejne fazy jego realizacji, w jego kolejnych perspektywach finansowych projektom tego typu nadawano różne nazwy, zawsze jednak sprzyjały one wprowadzaniu w życie strategicznych założeń zdefiniowanych dla Europejskiego Obszaru Szkolnictwa Wyższego (*European Higher Education Area*) lub Europejskiego Obszaru Edukacji (*European Education Area*), mających wspólne cele z Europejską Przestrzenią Badawczą (*European Research Area*). Wszystko po to, aby jeszcze bardziej podnieść jakość kształcenia w europejskich szkołach wyższych oraz uczynić je atrakcyjniejszymi dla studentów. I jednocześnie sprawić, by pracownicy naukowo-dydaktyczni czerpali ze swojej aktywności zawodowej jak największą satysfakcję, a pracownicy administracji i innych działów, niezwiązanych z nauczaniem, w optymalny sposób działali na rzecz dydaktyczno-badawczej sprawności instytucji.

Niniejsza publikacja stanowi kompendium projektów międzynarodowych typu partnerstwa strategiczne na rzecz szkolnictwa wyższego, realizowanych w ramach programu Erasmus+ w latach 2014–2020. W najbardziej ogólnym zarysie miały one na celu wspieranie opracowywania i wdrażania innowacyjnych praktyk w tym sektorze edukacji oraz realizację wspólnych inicjatyw na szczeblu europejskim, promujących współpracę, partnerskie uczenie się i wymianę doświadczeń.

Wobec projektów realizowanych w sektorze Szkolnictwo wyższe programu Erasmus+ w latach 2014–2020 sformułowano oczekiwanie, że będą one prowadzić do wypracowania konkretnych, mierzalnych efektów, nazywanych rezultatami pracy intelektualnej (*intellectual outputs*). Uznano, że uczenie się partnerów projektowych od siebie nawzajem oraz wymiana doświadczeń i opinii między nimi będą najbardziej efektywne wówczas, gdy instytucje te będą wspólnie pracować nad projektami edukacyjnymi i razem prowadzić działania upowszechniające ich rezultaty.

Nie zawsze wypracowane rezultaty pracy intelektualnej, których opisy są dostępne m.in. na Platformie Rezultatów Programu Erasmus+ (Erasmus+ Project Results Platform), mogą zostać całościowo wdrożone w instytucjach szkolnictwa wyższego nierealizujących danego przedsięwzięcia. Zawsze jednak mogą zainspirować do przemyśleń i do podjęcia proinnowacyjnych działań w najbliższym otoczeniu.

Zapraszam do lektury!

Beata Skibińska

dyrektor Biura Szkolnictwa Wyższego
Narodowa Agencja Programu Erasmus+
i Europejskiego Korpusu Solidarności

Program Erasmus+: projekty partnerstw strategicznych w sektorze Szkolnictwo wyższe w latach 2014-2020

Priorytety horyzontalne i sektorowe dla projektów w podziale na lata

Program Erasmus+

PRIORYTETY HORYZONTALNE

PRIORYTETY W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE

2014

Rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych, jak przedsiębiorczość, kompetencje cyfrowe, wielojęzyczność, we wszystkich dziedzinach kształcenia i szkolenia; wykorzystywanie innowacyjnych metod pedagogicznych skoncentrowanych na studentach; opracowywanie odpowiednich metod oceny i certyfikacji opartych na efektach uczenia się

Zwiększenie wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w nauczaniu i uczeniu się przez wspieranie uczenia się i przez dostęp do otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*) w dziedzinie kształcenia i szkolenia; wspieranie praktyk w zakresie nauczania i oceny opartych na TIK oraz promowanie przejrzystości praw oraz obowiązków użytkowników i twórców treści cyfrowych

Propagowanie większej spójności między unijnymi i krajowymi narzędziami przejrzystości i uznawalności, aby ułatwić uznawanie umiejętności i kwalifikacji w innych krajach

Wspieranie dostosowania finansowania i inwestycji dotyczących kształcenia i szkolenia do nowych potrzeb oraz opracowywanie lepszych sposobów finansowania w odniesieniu do rozwoju umiejętności, zwłaszcza za pośrednictwem partnerstw i podziału kosztów; stymulowanie debat na temat efektywnego i stabilnego inwestowania w kształcenie i szkolenie na poziomie europejskim i krajowym z udziałem wszystkich zainteresowanych stron

Wkład w modernizację europejskich systemów szkolnictwa wyższego, przedstawionych w agendzie modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku

**PRIORYTETY
HORYZONTALNE**
**PRIORYTETY
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE**

2015

Rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych,

jak przedsiębiorczość, umiejętności cyfrowe, kompetencje językowe, w zakresie kształcenia, szkolenia i młodzieży; wykorzystywanie innowacyjnych metod pedagogicznych skoncentrowanych na osobach uczących się i opracowywanie odpowiednich metod oceny i certyfikacji, a zwłaszcza wspieranie innowacyjnych działań sprzyjających ocenie umiejętności przekrojowych oraz promujących stosowanie zintegrowanego nauczania przedmiotu i języka (*Content and Language Integrated Learning – CLIL*) lub wzajemnego uczenia się w celu zwiększenia kompetencji językowych wśród osób uczących się w każdym wieku w zakresie różnych dziedzin kształcenia, szkolenia i młodzieży, w tym również wśród młodzieży ze środowisk migranckich

Opracowywanie nowych podejść w celu poprawy ścieżek kształcenia i szkolenia przyszłych i już praktykujących pedagogów i osób pracujących z młodzieżą,

wyposażanie ich we wszystkie kompetencje i umiejętności niezbędne do świadczenia usług wysokiej jakości oraz do zaspokajania coraz bardziej różnicowanych potrzeb, np. związanych z wielokulturowymi społeczeństwami, zwłaszcza działania:

- z zakresu tworzenia skutecznych partnerstw między usługodawcami i instytucjami kształcenia, np. instytucje szkolnictwa wyższego, kolegia nauczycielskie, szkoły i instytucje kształcenia i szkolenia zawodowego;
- z zakresu skoordynowanych podejść wśród usługodawców;
- na podstawie współpracy i dialogu z głównymi partnerami i zainteresowanymi stronami, a zwłaszcza z organizacjami prowadzącymi działalność w dziedzinie młodzieży

Umożliwienie cyfrowej integracji w zakresie uczenia się, nauczania, szkolenia i pracy z młodzieżą

na różnych poziomach: promowanie dostępu do otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*) i uczenia się dzięki nim; wspieranie nauczania, szkolenia i pracy z młodzieżą opartych na wykorzystaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), a także praktyk związanych z oceną opartych na TIK, zwłaszcza wspieranie nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, kadry pedagogicznej i osób pracujących z młodzieżą w nabywaniu i podwyższaniu umiejętności związanych z wykorzystaniem TIK do nauki i powiązanych kompetencji cyfrowych; wspieranie organizacji działających w zakresie przeglądu modeli biznesowych w dziedzinie kształcenia, szkolenia i młodzieży; promowanie powstałych w Europie OER w różnych językach; wspieranie integracji cyfrowej w zakresie uczenia się w celu dotarcia do grup odbiorców ze środowisk w niekorzystnej sytuacji; zbadanie możliwości analizy procesu uczenia się i masowej oceny w celu zwiększenia jakości uczenia się

Wspieranie instytucji szkolnictwa wyższego w realizacji koniecznych reform, zgodnie z agendą modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011

roku i z jej obszarami priorytetowymi, którymi są:

- podnoszenie poziomu wykształcenia,
- przyczynianie się do włączenia społecznego oraz promowanie postaw obywatelskich i międzykulturowych wśród młodzieży,
- poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego,
- podnoszenie jakości kształcenia przez mobilność i współpracę transgraniczną,
- zapewnianie funkcjonowania trójkąta wiedzy m.in. przez współpracę interdyscyplinarną,
- usprawnianie zarządzania i finansowania.

Szczególny nacisk zostanie położony na:

- działania wspierające, wspomagające dostosowywanie programów nauczania do obecnych i przyszłych potrzeb rynku pracy oraz wyposażanie młodych osób w umiejętności przekrojowe, jak przedsiębiorczość, przez rozwój aktywnej współpracy między instytucjami szkolnictwa wyższego i partnerami spoza sektora, jak przedsiębiorstwa, organizacje profesjonalne, izby handlowe, organy lokalne i regionalne, partnerzy społeczni;
- działania wspierające w celu opracowywania innowacyjnych strategii poszerzania mobilności lub eliminowania przeszkód z nią związanych w zakresie szkolnictwa wyższego, zapewniające studentom więcej możliwości zdobywania dodatkowych umiejętności dzięki studiom lub szkoleniom za granicą; projekty wspierające mobilność wirtualną włączoną w globalną strategię na rzecz skutecznej integracji technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w instytucjach szkolnictwa wyższego;
- odpowiedzialności za instytucje szkolnictwa wyższego;
- działania wzmacniające związki między kształceniem, badaniem i biznesem w celu promowania doskonałości i rozwoju regionalnego; mające na celu zwiększenie liczby absolwentów i poziomu uczestnictwa, podniesienie odsetka niedostatecznie reprezentowanych grup i osób uczących się w sposób nietradycyjny kończących studia oraz udoskonalenie procesu uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*) dzięki tworzeniu elastycznych ścieżek uczenia się i opracowaniu sposobów zwiększenia społecznej odpowiedzialności za instytucje szkolnictwa wyższego;

Wkład w rozwój europejskiego obszaru umiejętności

i kwalifikacji: promowanie większej spójności między europejskimi i krajowymi narzędziami przejrzystości i uznawalności, wspieranie projektów ułatwiających uznanie i poświadczanie uczenia się pozaformalnego i nieformalnego oraz jego przenikania do formalnych ścieżek kształcenia, a także przenikania między różnymi dziedzinami, zwłaszcza promowanie wykorzystywania efektów uczenia się przez opracowanie, prowadzenie i ocenę programów nauczania, programów i działań edukacyjnych na rzecz studentów, stażystów, uczniów, dorosłych słuchaczy i osób młodych

Wspieranie innowacyjnych projektów mających na celu ograniczenie różnic w zakresie efektów uczenia się

wpływających na osoby uczące się (pochodzące ze środowisk w niekorzystnej sytuacji i osoby uczące się o mniejszych szansach, w tym niepełnosprawne osoby uczące się), zwłaszcza umożliwienie uczestnictwa i zwiększenie efektywności w (formalnym/nieformalnym) kształceniu i szkoleniu oraz ułatwienie dostępu do nich; zapobieganie przedwczesnemu przerywaniu nauki; przygotowanie kadry pedagogicznej i osób pracujących z młodzieżą do wyzwań w zakresie równego dostępu, różnorodności i włączenia społecznego; monitorowanie różnic, zwalczanie segregacji i dyskryminacji wobec zmarginalizowanych społeczności, jak migranci i Romowie; ułatwianie przechodzenia z etapu kształcenia do świata pracy dla osób uczących się będących w niekorzystnej sytuacji

Stymulowanie rozwoju i wykorzystywania

innowacyjnych podejść i narzędzi w celu dokonywania oceny i zwiększania efektywności wydatków publicznych i inwestycji w dziedzinie kształcenia, szkolenia i młodzieży, w tym przez nowe modele finansowania, jak partnerstwa publiczno-prywatne, podział kosztów

- działania wspierające realizację komunikatu Komisji Europejskiej *Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym* z 2013 roku: promowanie rozwoju nowych metod przekazu, zwłaszcza integracji większej liczby trybów uczenia się (uczenie się na odległość, w niepełnym wymiarze czasu, modułowe), w ramach nowych form nauki indywidualnej, strategicznego wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*), mobilności wirtualnej, mobilności mieszanej oraz platform wirtualnego uczenia się;
- stymulowanie umiędzynarodowienia europejskiego systemu szkolnictwa wyższego

**PRIORYTETY
HORYZONTALNE**
**PRIORYTETY
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE**

2016

Edukacja włączająca, szkolenie i młodzież: zgodnie z deklaracją paryską działania dotyczące: zagadnień różnorodności w (formalnym i pozaformalnym) kształceniu i szkoleniu, rozwijania kompetencji społecznych, obywatelskich i międzykulturowych, umiejętności korzystania z mediów, zwalczania dyskryminacji i segregacji, przeciwdziałania agresji i przemocy, a także zmniejszające dysproporcje w efektach kształcenia osób pochodzących ze środowisk defaworyzowanych, zwłaszcza przez stosowanie innowacyjnych i zintegrowanych podejść; zwiększanie dostępu, uczestnictwa i poprawa osiągnięć/wyników defaworyzowanych osób uczących się oraz ułatwianie im korzystania z różnych form kształcenia i szkolenia, przechodzenia z poziomu kształcenia/szkolenia do świata pracy i zmiany zatrudnienia; nacisk zostanie położony na projekty z udziałem uchodźców, osób ubiegających się o azyl, imigrantów lub koncentrujących się na tematach związanych z kryzysem uchodźczym w Europie

Lepsze opanowanie istotnych kompetencji podstawowych i przekrojowych na wysokim poziomie w perspektywie uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*), w ramach edukacji formalnej i pozaformalnej, wczesnej edukacji i opieki nad dzieckiem, przez edukację szkolną, inicjatywy młodzieżowe, studia wyższe, kształcenie i szkolenie zawodowe po edukację dorosłych

Otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej: przyczynianie się do upowszechniania efektów kształcenia w ramach (formalnych i pozaformalnych) inicjatyw edukacyjnych oraz do promowania i wykorzystywania otwartych i innowacyjnych metod kształcenia, szkolenia i metodyki pracy z młodzieżą, bezpośredniego zarządzania edukacją, metod pracy i materiałów dydaktycznych przeznaczonych dla wychowawców i osób uczących się na wszystkich poziomach, a zwłaszcza osób defaworyzowanych; wspieranie synergii między inicjatywami podejmowanymi w obszarze kształcenia, badań i innowacji, cyfryzacja wysokiej jakości materiałów edukacyjnych oraz promowanie wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) jako siły napędowej dla zmian systemowych w celu podnoszenia jakości i podkreślenia znaczenia polityk w dziedzinie kształcenia, szkolenia i młodzieży na wszystkich poziomach

Działania zgodnie z agendą modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku i z jej obszarami priorytetowymi, którymi są:

- podnoszenie poziomu wykształcenia,
- przyczynianie się do włączenia społecznego oraz promowanie postaw obywatelskich i międzykulturowych wśród młodzieży,
- poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego,
- podnoszenie jakości kształcenia przez mobilność i współpracę transgraniczną,
- zapewnianie funkcjonowania trójkąta wiedzy m.in. przez współpracę interdyscyplinarną,
- usprawnianie zarządzania i finansowania

Wspieranie realizacji komunikatu Komisji Europejskiej *Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym* z 2013 roku: promowanie rozwoju nowych metod przekazu, zwłaszcza integracji większej liczby trybów uczenia się, wykorzystywania nowych technologii w nauczaniu i uczeniu się

Wychowawcy i edukatorzy: wzmacnianie rekrutacji, wyboru i wprowadzania najlepszych i najbardziej odpowiednich kandydatów do zawodu nauczyciela oraz wspieranie doskonalenia zawodowego wychowawców i edukatorów (m.in. nauczycieli, profesorów, tutorów, mentorów) i pracowników młodzieżowych, zwłaszcza zajmujących się następującymi zagadnieniami: rosnące zróżnicowanie grup osób uczących się, wczesne kończenie nauki, edukacja osób pochodzących ze środowisk defaworyzowanych (włącznie z uchodźcami, osobami ubiegającymi się o azyl i migrantami), uczenie się w środowisku pracy, kompetencje cyfrowe i innowacyjne metody nauczania i uczenia się; budowanie efektywnych partnerstw między usługodawcami i instytucjami kształcenia oraz rozwój programów, modułów i kursów online w celu wzmocnienia etapu wprowadzania do zawodu wychowawców i edukatorów zgodnie ze standardami oceny i certyfikacji

Przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji w celu ułatwienia kształcenia, zatrudniania i mobilności pracowników: promowanie przenikania się dziedzin kształcenia, szkolenia i młodzieży oraz upraszczanie i usprawnianie narzędzi służących zagwarantowaniu przejrzystości, poświadczania i uznawania efektów kształcenia; promowanie innowacyjnych rozwiązań w zakresie uznawania i poświadczania kompetencji zdobytych w ramach edukacji nieformalnej, pozaformalnej, otwartej i cyfrowej

Zrównoważone inwestycje, wydajność i efektywność w dziedzinie kształcenia i szkolenia: wspieranie realizacji Planu inwestycyjnego dla Europy, w tym wykorzystywania atrakcyjnych modeli finansowania dla podmiotów prywatnych i kapitału, wspierania rozwoju polityk w dziedzinie kształcenia, szkolenia i młodzieży oraz planowania reform opartych na dowodach, skuteczniej zapewniających jakość w (formalnym i pozaformalnym) kształceniu i szkoleniu, dzięki uczeniu się w miejscu pracy; wspieranie rozwoju innowacyjnych sposobów zapewnienia zrównoważonych inwestycji we wszystkich formach kształcenia, w tym finansowania opartego na wydajności i podziału kosztów

**PRIORYTETY
HORYZONTALNE**
**PRIORYTETY
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE**

2017

Uzyskiwanie odpowiednich umiejętności i kompetencji

na wysokim poziomie: wspieranie osób zdobywających i podwyższających kompetencje kluczowe, w tym umiejętności podstawowe, przekrojowe, miękkie, przedsiębiorczość, znajomość języków obcych i kompetencje cyfrowe, w celu zwiększania szans na zatrudnienie oraz wspomaganie rozwoju społeczno-edukacyjnego i doskonalenia zawodowego; działania mające na celu opracowywanie lub rozpowszechnianie narzędzi do oceny takich kompetencji, także korzystające z podejść opartych na efektach kształcenia przy realizacji działań edukacyjnych, szkoleniowych oraz na rzecz młodzieży lub przy ocenie ich jakości i przydatności

Włączenie społeczne: wspieranie – zwłaszcza przy zastosowaniu innowacyjnych, zintegrowanych podejść – włączenia społecznego, różnorodności, równości, równowagi płci oraz eliminowania dyskryminacji w działaniach edukacyjnych, szkoleniowych i na rzecz młodzieży; wspieranie rozwoju kompetencji społecznych, obywatelskich i międzykulturowych, umiejętności korzystania z mediów i krytycznego myślenia; zwalczanie dyskryminacji, segregacji, rasizmu, agresji i przemocy; zwiększanie dostępu i udziału oraz wspieranie poprawy wyników w nauce defaworyzowanych osób uczących się przy równoczesnym ograniczeniu dysproporcji w efektach kształcenia

Otwarte i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej: wspieranie innowacyjnych metod nauczania i uczenia się, w stosownych przypadkach zarządzanie partycypacyjne, opracowanie materiałów i narzędzi dydaktycznych, a także efektywne wykorzystywanie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w działaniach edukacyjnych, szkoleniowych i na rzecz młodzieży; wspieranie synergii między inicjatywami podejmowanymi w obszarze badań i innowacji oraz promowanie wykorzystywania nowych technologii jako siły napędowej dla zmian w polityce w dziedzinie kształcenia, szkolenia i młodzieży

Wychowawcy i edukatorzy: wzmacnianie rekrutacji, wyboru i wprowadzania najlepszych i najbardziej odpowiednich kandydatów do zawodu nauczyciela; promowanie wysokiej jakości nauczania, szkolenia i pracy z młodzieżą; przyczynianie się do doskonalenia zawodowego wychowawców i edukatorów (m.in. nauczycieli, profesorów, tutorów, mentorów) oraz osób pracujących z młodzieżą, zwłaszcza zajmujących się następującymi zagadnieniami: wczesne kończenie nauki, edukacja osób pochodzących ze środowisk defaworyzowanych, różnorodność w środowisku szkolnym i w innych środowiskach oraz uczenie się w miejscu pracy

Działania odpowiadające na problemy zdiagnozowane podczas konsultacji społecznych w sprawie przeglądu agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku, służące:

- poprawie jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów;
- wspieraniu metod nauczania w większym stopniu skoncentrowanych na studentach;
- lepszemu wykorzystywaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK);
- pogłębianiu relacji między instytucjami szkolnictwa wyższego i pracodawcami lub przedsiębiorstwami społecznymi;
- wspieraniu zaangażowania społecznego instytucji szkolnictwa wyższego oraz kształtowaniu postaw obywatelskich i międzykulturowych wśród studentów;
- wspieraniu innowacyjności i kreatywności dzięki partnerstwom oraz podejściom inter- i transdyscyplinarnym;
- wzmacnianiu roli szkolnictwa wyższego w regionach;
- zapewnianiu wzajemnego uzupełniania się i wzajemnych zachęt między sektorami edukacji i badań naukowych oraz nagradzaniu dobrego nauczania;
- poprawie zarządzania na poziomie instytucjonalnym i systemowym, przejrzystości i mechanizmów informacji zwrotnej;
- wspieraniu umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności;
- ułatwianiu zmian zgodnie z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego

Przejrzystość oraz uznawanie umiejętności i kwalifikacji:

zwiększanie szans na rynku pracy oraz mobilności osób uczących się i pracujących, ułatwianie przechodzenia między poziomami i formami kształcenia i szkolenia, z poziomu kształcenia i szkolenia do świata pracy oraz zmiany zatrudnienia; wspieranie uznawania oraz przejrzystości i porównywalności kwalifikacji i efektów kształcenia, w tym przez świadczenie lepszych usług i udzielanie informacji i wskazówek w zakresie umiejętności i kwalifikacji; promowanie innowacyjnych rozwiązań w zakresie poświadczania – na szczeblu lokalnym, regionalnym, krajowym, europejskim i międzynarodowym – kompetencji zdobytych w ramach edukacji nieformalnej, pozaformalnej, otwartej i cyfrowej

Zrównoważone inwestycje, wydajność i efektywność:

wspieranie realizacji Planu inwestycyjnego dla Europy, w tym wzmocnienie modeli finansowania przyciągających podmioty prywatne i kapitał oraz planowanie reform opartych na dowodach, zapewniających jakość w systemach i politykach kształcenia, szkoleniu i pracy z młodzieżą; promowanie innowacyjnych sposobów zapewniania zrównoważonych inwestycji we wszystkich formach kształcenia, formalnych i pozaformalnych, w tym finansowania opartego na wynikach i podziału kosztów

**PRIORYTETY
HORYZONTALNE**
**PRIORYTETY
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE**

2018

Rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji

na wysokim poziomie: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych, aby zwiększać ich szanse na zatrudnienie, wspierać ich rozwój społeczno-edukacyjny i osobisty oraz uczestnictwo w życiu obywatelskim i społecznym, w tym m.in. rozwijanie partnerstw między instytucjami kształcenia, przedsiębiorstwami i organami pośredniczącymi, aby promować uczenie się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*) i poprawiać jakość i efektywność mobilności edukacyjnej; działania mające na celu opracowywanie lub rozpowszechnianie narzędzi do oceny takich kompetencji; wykorzystywanie podejść opartych na efektach kształcenia w działalności edukacyjnej, szkoleniowej i na rzecz młodzieży lub oceniających ich jakość, wpływ i przydatność

Włączenie społeczne: wspieranie różnorodności oraz promowanie – zwłaszcza dzięki innowacyjnym i zintegrowanym podejściom – poczucia odpowiedzialności za wspólne wartości, równości, w tym równości płci, eliminowanie dyskryminacji, włączenie społeczne, za pomocą działań w obszarze kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; wspieranie rozwoju kompetencji społecznych, obywatelskich i międzykulturowych, umiejętności korzystania z mediów i krytycznego myślenia; zwalczanie dyskryminacji, segregacji, rasizmu, nękania i przemocy; zwiększanie dostępu i udziału oraz wspieranie poprawy wyników w nauce defaworyzowanych osób uczących się przy równoczesnym ograniczaniu dysproporcji w efektach kształcenia; wspieranie nowych podejść w zakresie zmniejszania różnic w dostępności i wykorzystywaniu technologii cyfrowych w kształceniu formalnym i pozaformalnym, zwłaszcza w zakresie różnic między płciami w kontekście technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK)

Otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej:

promowanie innowacyjnych metod i pedagogiki, oraz – w stosownych przypadkach – partycypacyjnych sposobów zarządzania, aktualizacji i rozwoju cyfrowych materiałów i narzędzi edukacyjnych, zwłaszcza otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*), otwartych podręczników oraz bezpłatnego i otwartego oprogramowania edukacyjnego; wspieranie efektywnego wykorzystywania technologii cyfrowych i otwartych materiałów pedagogicznych w obszarze kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; wspieranie synergii między sektorami badań i innowacji oraz promowanie nowych technologii jako siły napędowej usprawnień polityki i praktyki w dziedzinie kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; wykorzystywanie nowych metod i narzędzi nauczania

Działania odpowiadające na problemy zdiagnozowane podczas konsultacji społecznych w sprawie przeglądu agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku, służące:

- zmniejszaniu niedoboru i niedopasowania umiejętności przez: działania mające na celu zwiększenie liczby osób wybierających przedmioty, w przypadku których istnieją niedobory umiejętności, oraz poprawę poradnictwa zawodowego, opracowywanie i rozwijanie programów nauczania, które odpowiadają potrzebom uczniów i studentów, są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne, m.in. przez lepsze wykorzystanie otwartych, internetowych, łączonych i interdyscyplinarnych metod uczenia się, uczenia się w miejscu pracy oraz nowych modeli oceny;
- zacieśnianiu współpracy między instytucjami szkolnictwa wyższego, organizacjami kształcenia i szkolenia zawodowego oraz pracodawcami lub przedsiębiorstwami społecznymi w kwestiach dotyczących rzeczywistych problemów, np. przez ułatwianie współpracy między studentami, uczniami zawodu i przedsiębiorstwami w interdyscyplinarnych projektach przedsiębiorczości oraz przez pomoc w organizowaniu biznesowych wycieczek edukacyjnych, a także wspieraniu rozwoju systemów monitorowania losów absolwentów w krajach programu oraz poszukiwaniu możliwości poprawy dostępności porównywalnych danych na temat wyników nauczania w Europie;
- zachęcaniu do szkoleń i wymian, aby podnosić jakość nauczania, zwłaszcza przez wspieranie wykorzystania technologii cyfrowych i nauczania przez internet w celu poprawy metod pedagogicznych i metod oceny; organizowaniu transnarodowych kursów doskonalenia zawodowego nauczycieli oraz zacieśnianiu współpracy między ośrodkami doskonalenia zawodowego nauczycieli;
- promowaniu i nagradzaniu doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności, w tym przez opracowywanie efektywnych systemów zachęt i strategii kadrowych na poziomach krajowym i instytucjonalnym, szkolenie pracowników akademickich w zakresie nowych i innowacyjnych podejść pedagogicznych oraz nowych metod opracowywania programów nauczania, a także przez wymianę dobrych praktyk za pomocą platform współpracy;
- tworzeniu systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami przez opracowywanie i wdrażanie holistycznych strategii instytucjonalnych na rzecz włączenia społecznego i sukcesu edukacyjnego, zwiększanie sprawiedliwego dostępu, poziomu uczestnictwa i odsetka absolwentów w przypadku grup niedostatecznie reprezentowanych i defaworyzowanych, w tym przez

Wychowawcy i edukatorzy: wzmacnianie rekrutacji, wyboru i wprowadzania najlepszych i najbardziej odpowiednich kandydatów do zawodu nauczyciela oraz wspieranie promowania wysokiej jakości innowacyjnych metod nauczania we wszystkich sektorach kształcenia, szkolenia i pracy z młodzieżą; wspieranie doskonalenia zawodowego wychowawców i edukatorów (np. nauczyciele, profesorowie, tutorzy, mentorzy, trenerzy) i osób pracujących z młodzieżą, zwłaszcza zajmujących się następującymi zagadnieniami: wczesne kończenie nauki, edukacja osób ze środowisk defaworyzowanych, różnorodność w środowisku szkolnym i w innych środowiskach, stosowanie nowych metod i narzędzi nauczania oraz uczenia się w miejscu pracy i uczenia się nieformalnego

Przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji: zwiększanie szans na rynku pracy oraz mobilności osób uczących się i pracujących, ułatwianie przechodzenia między różnymi poziomami i formami kształcenia i szkolenia, z poziomu kształcenia i szkolenia do świata pracy i zmiany zatrudnienia; umożliwianie i wspieranie uznawania, przejrzystości i porównywalności kwalifikacji i efektów kształcenia, w tym przez świadczenie lepszych usług i udzielanie informacji i wskazówek w zakresie umiejętności i kwalifikacji, oraz promowanie innowacyjnych rozwiązań w zakresie poświadczania – na szczeblu lokalnym, regionalnym, krajowym, europejskim i międzynarodowym – kompetencji zdobytych w ramach uczenia się pozaformalnego i nieformalnego

Zrównoważone inwestycje, wydajność i efektywność: wspieranie realizacji Planu inwestycyjnego dla Europy, w tym wspierające modele finansowania przyciągające podmioty prywatne i kapitał (w tym w ramach instrumentu gwarancji kredytów studenckich Erasmus+); wspieranie planowania reform opartych na dowodach, zapewniających jakość, innowacyjność i przydatność systemów i polityki w obszarze kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; wspieranie rozwoju innowacyjnych sposobów zapewniania zrównoważonych inwestycji we wszystkich formach kształcenia, formalnych i pozaformalnych, w tym finansowania opartego na wynikach i podziału kosztów

Spółeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną: w kontekście Europejskiego Roku Dziedzictwa Kulturowego w 2018 roku przyczynianie się do uświadamiania społeczeństwu znaczenia europejskiego dziedzictwa kulturowego za pośrednictwem kształcenia, uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning* – LLL), uczenia się pozaformalnego, młodzieży i sportu, w tym wspieranie rozwoju umiejętności, włączenia społecznego, krytycznego myślenia i zaangażowania młodzieży; nowe partycypacyjne międzykulturowe podejścia do dziedzictwa i inicjatywy edukacyjne mające na celu nawiązywanie dialogu międzykulturowego z udziałem nauczycieli i uczniów

odpowiednie wsparcie po przyjęciu na studia oraz poradnictwo, doradztwo i mentoring dla studentów; poprawie możliwości przechodzenia od nauki w szkole do kształcenia i szkolenia zawodowego, instytutów badawczych i szkolnictwa wyższego dzięki wielosektorowym międzynarodowym partnerstwom w dziedzinie edukacji; opracowywaniu, testowaniu i wdrażaniu elastycznych i modułowych modeli zajęć (w niepełnym wymiarze, online lub mieszanych), zwłaszcza w celu lepszego dostosowania ich do potrzeb dojrzałych studentów i badaczy na wczesnym etapie kariery; promowaniu odpowiedzialności obywatelskiej i społecznej studentów, badaczy i uczelni oraz uwzględnianiu pracy wolontariackiej i społecznej w wynikach nauki, np. za pomocą punktów ECTS (*European Credit Transfer System*);

- zapewnianiu, aby instytucje szkolnictwa wyższego i instytuty badawcze przyczyniały się do innowacji, przez opracowywanie, wdrażanie i testowanie skuteczności podejść promujących kreatywność, przedsiębiorcze myślenie i umiejętności wykorzystywania innowacyjnych pomysłów w praktyce,
- zapewnianiu, by edukacja i badania naukowe wzajemnie się umacniały, m.in. za pomocą partnerstw oraz podejść trans- i interdyscyplinarnych oraz dzięki umacnianiu roli instytucji szkolnictwa wyższego i instytutów badawczych w ich środowisku lokalnym i regionalnym,
- wspieraniu transferu najnowszych wyników badań z powrotem do systemu edukacji w postaci wkładu w nauczanie, a także zachęcaniu studentów studiów licencjackich i magisterskich do angażowania się w działania umożliwiające im zapoznanie się z problemami współczesnej nauki oraz rozwijanie umiejętności badawczych z myślą o karierze naukowej;
- wspieraniu skutecznych i wydajnych modeli finansowania i zarządzania na poziomie systemowym, nagradzaniu nauczania dobrej jakości, innowacji i przydatności dla społeczności;
- promowaniu umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, wspieraniu zmian zgodnych z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego, a także rozwijaniu współpracy uczelni, instytutów badawczych, sieci uczelni oraz – w miarę możliwości – podmiotów prywatnych i non-profit w celu wdrażania działań mobilności w ramach instrumentu gwarancji kredytów studenckich Erasmus+

**PRIORYTETY
HORYZONTALNE**
**PRIORYTETY
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE**

2019

Wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych,

aby zwiększać ich szanse na zatrudnienie, wspierać ich rozwój społeczno-edukacyjny i osobisty oraz uczestnictwo w życiu obywatelskim i społecznym; a także umiejętności językowe, przedsiębiorcze podejście, krytyczne myślenie i kreatywność oraz przyszłościowe umiejętności strategiczne dla inteligentnego rozwoju gospodarczego i społecznego; rozwijanie partnerstw między instytucjami kształcenia, przedsiębiorstwami i organami pośredniczącymi, wspieranie kształcenia opartego na pracy oraz poprawy jakości i efektywności mobilności edukacyjnej; wspieranie skutecznych i innowacyjnych metod pedagogicznych, sposobów nauczania, oceny i środowisk edukacyjnych; zastosowanie podejścia opartego na kompetencjach i ocenie jego jakości, wpływu i znaczenia; promowanie interdyscyplinarnej współpracy w obszarach nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics – STE(A)M*); wspieranie rozwoju krajowych i międzynarodowych strategii w zakresie umiejętności sektorowych; działania te mogą przyczynić się do poprawy jakości edukacji i szkoleń oraz wspierać przenikanie różnych ścieżek edukacyjnych i szkoleniowych

Otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej:

promowanie innowacyjnych metod pedagogicznych i sposobów nauczania, uczenia się i oceny oraz wspieranie edukatorów i uczniów w wykorzystywaniu technologii cyfrowych w kreatywny, partnerski i skuteczny sposób; wspieranie instytucji edukacyjnych i szkoleniowych wykorzystujących technologie cyfrowe według Europejskich Ram Kompetencji Cyfrowych (*Digital Competence Framework*) dla organizacji edukacyjnych posiadających kompetencje cyfrowe oraz Planu działania w dziedzinie edukacji cyfrowej (*Digital Education Action Plan*), w tym zwłaszcza wykorzystanie narzędzia autorefleksji SELFIE w kształceniu ogólnym i szkołach w obszarze kształcenia i szkolenia zawodowego na wszystkich poziomach; aktualizowanie i rozwijanie cyfrowych materiałów i narzędzi edukacyjnych, zwłaszcza otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*), otwartych podręczników oraz bezpłatnego i otwartego oprogramowania edukacyjnego; wspieranie efektywnego stosowania technologii cyfrowych i otwartych materiałów pedagogicznych w obszarze kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; wspieranie synergii między działaniami podejmowanymi w obszarze badań i innowacji w zakresie otwartej nauki i promowania nowych technologii jako siły napędowej usprawnień polityki i praktyki w obszarze kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; nowe metody i narzędzia nauczania oraz wykorzystywanie Europejskich ram kompetencji cyfrowych wśród edukatorów, obywateli i organizacji

Działania wspierające umiędzynarodowienie i mobilność oraz związki między sektorami kształcenia, badań i innowacji,

zgodnie z wyzwaniem określonym w agendzie modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku, zaleceniem Rady Unii Europejskiej dotyczącym monitorowania losów absolwentów, komunikatem dotyczącym wzmocnienia tożsamości europejskiej przez edukację i kulturę oraz Planem działania w dziedzinie edukacji cyfrowej, w tym:

- promowanie umiędzynarodowienia, m.in. przez automatyczne wzajemne uznawanie kwalifikacji i efektów kształcenia oraz wspieranie instytucji szkolnictwa wyższego we wprowadzaniu założeń i narzędzi procesu bolońskiego w celu wspierania powszechnej mobilności i rozwoju Europejskiego Obszaru Edukacji (*European Education Area*);
- zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności przez wspieranie nowych innowacyjnych metod pedagogicznych w celu opracowania i rozwoju programów nauczania, odpowiadających potrzebom studentów i przez to przydatnych na rynku pracy oraz spełniających oczekiwania społeczne, m.in. przez lepsze wykorzystanie otwartych, internetowych, łączonych, opartych na pracy i interdyscyplinarnych metod kształcenia; umożliwianie bardziej elastycznej nauki, zwiększanie różnorodności kursów oraz rozwijanie cyfrowych kompetencji edukatorów i studentów; zwiększanie liczby osób wybierających przedmioty, w przypadku których istnieją niedobory umiejętności, oraz rozwijanie poradnictwa zawodowego; wspieranie nabywania umiejętności dających się zastosować w różnych okolicznościach, z zakresu przedsiębiorczości i umiejętności cyfrowych;
- promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności przez promowanie efektywnych systemów zachęt i strategii kadrowych na poziomach krajowym i instytucjonalnym; wspieranie szkolenia nauczycieli akademickich i wymiany dobrych praktyk (np. przez platformy współpracy) w zakresie nowych i innowacyjnych metod pedagogicznych, w tym podejść interdyscyplinarnych, nowych metod opracowywania programów nauczania, metod realizacji i oceny; umożliwianie instytucjom dostarczania zróżnicowanych (internetowych) kursów studentom studiów stacjonarnych, niestacjonarnych oraz w ramach programów uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*); łączenie kształcenia z badaniami i innowacją, przy równoczesnym wsparciu budowy przedsiębiorczego, otwartego i innowacyjnego sektora szkolnictwa wyższego; promowanie partnerstw w zakresie uczenia się i nauczania z podmiotami komercyjnymi i niekomercyjnymi sektora prywatnego;
- tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych ze społecznościami lokalnymi przez zwiększanie sprawiedliwego dostępu,

Włączenie społeczne:

wspieranie różnorodności, promowanie – zwłaszcza dzięki innowacyjnym i zintegrowanym podejściom – poczucia odpowiedzialności za wspólne wartości, równość, w tym równość płci, eliminację dyskryminacji i włączenie społeczne, w tym osób cierpiących na schorzenia, za pomocą działań w obszarze kształcenia, szkolenia, młodzieży i sportu; wspieranie rozwoju kompetencji społecznych, obywatelskich i międzykulturowych, bezpieczeństwa w sieci i cyfrowego dobrobytu oraz zwalczanie dyskryminacji, segregacji, rasizmu, nękania (w tym cybernękania), przemocy, fałszywych informacji oraz innych form dezinformacji w internecie; promowanie nowych podejść w zakresie zmniejszania różnic w dostępności i wykorzystywaniu technologii cyfrowych w kształceniu formalnym i pozaformalnym, a także w zakresie różnic między płciami w kontekście dostępności i wykorzystywania technologii cyfrowych oraz rozpoczynania studiów lub kariery w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) przez kobiety

Wspieranie edukatorów: wzmacnianie rekrutacji, wyboru i rozwoju zawodowego edukatorów (np. nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, mentorów, trenerów), osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych (np. dyrektorów szkół, rektorów, kierowników działów) oraz pracowników pomocniczych (np. asystentów nauczycieli, doradców zawodowych, specjalistów HR w przedsiębiorstwach); wspieranie wysokiej jakości i innowacyjnych metod nauczania i oceny uczniów, w tym rozwoju zawodowego edukatorów w następujących dziedzinach: komunikacja, współpraca i wymiana, łączenie edukacji z badaniami i innowacjami, uczenie się oparte na pracy i nauce nieformalnej, wczesne kończenie nauki, wsparcie uczniów ze środowisk defaworyzowanych oraz w dziedzinie różnorodności kulturowej i językowej

Przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji:

wspieranie mobilności osób uczących się i pracujących, a także ułatwianie przechodzenia między poziomami i formami kształcenia i szkolenia, z poziomu kształcenia i szkolenia do świata pracy i zmiany zatrudnienia; umożliwianie i wspieranie automatycznego wzajemnego uznawania oraz przejrzystości i porównywalności kwalifikacji i efektów kształcenia, w tym przez świadczenie lepszych usług i udzielanie informacji i wskazówek w zakresie umiejętności i kwalifikacji; promowanie innowacyjnych rozwiązań mających na celu poprawę uznawalności i poświadczania – na szczeblu lokalnym, regionalnym, krajowym, europejskim i międzynarodowym – kompetencji zdobytych w ramach uczenia się pozaformalnego i nieformalnego, w tym wykorzystania cyfrowych odznaczeń i technologii *blockchain*

poziomu uczestnictwa i odsetka absolwentów w przypadku grup niedostatecznie reprezentowanych i defaworyzowanych oraz uchodźców; opracowywanie, testowanie i wdrażanie elastycznych i modułowych modeli zajęć (w niepełnym wymiarze, online lub mieszanych); promowanie odpowiedzialności obywatelskiej i społecznej studentów, badaczy i uczelni oraz uwzględnianie pracy wolontariackiej i społecznej w wynikach nauki;

- konsolidacja i doskonalenie zbierania dowodów dotyczących szkolnictwa wyższego przez pomiar wydajności polityk, systemów i poszczególnych instytucji szkolnictwa wyższego, dowodów dotyczących gospodarczych i społecznych potrzeb w zakresie umiejętności przez antycypację umiejętności, monitorowanie losów absolwentów i badania prognostyczne, w tym wspieranie dalszego rozwoju systemów monitorowania losów absolwentów w krajach programu zgodnie z zaleceniem Rady Unii Europejskiej dotyczącym monitorowania losów absolwentów i poprawy dostępności danych porównawczych dotyczących wyników absolwentów w Europie;
- wspieranie skutecznych i wydajnych modeli finansowania i zarządzania na poziomie systemowym, nagradzanie dobrej jakości nauczania, innowacji i przydatności dla społeczności;
- wspieranie wprowadzania Europejskiej Legitymacji Studenckiej (*European Student Card*) w celu uproszczenia i ułatwienia mobilności studentów w Europie przez istotne ograniczenie obciążenia administracyjnego w kontekście czasu, wydatków i wysiłku, związanych z fizyczną rejestracją; zapewnienie bezpiecznego transferu danych studentów między instytucjami szkolnictwa wyższego, od wyboru studentów po uznanie punktów *European Credit Transfer System* – ECTS, przy pełnym poszanowaniu ochrony danych osobowych

Zrównoważone inwestycje, jakość i efektywność systemów kształcenia, szkolenia i na rzecz młodzieży:

wspieranie realizacji Planu inwestycyjnego dla Europy, w tym promowanie modeli finansowania przyciągających podmioty prywatne i kapitał, takich jak Instrument gwarancji kredytów studenckich; wspieranie opracowywania polityk i reform opartych na dowodach, których celem jest zapewnienie jakości kształcenia i szkolenia w bardziej skuteczny sposób; przyczynianie się do odkrywania innowacyjnych sposobów zapewniania zrównoważonych inwestycji w obszarach kształcenia, szkolenia i młodzieży, w tym finansowania na podstawie wydajności i podziału kosztów, w stosownych przypadkach

Społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną:

przyczynianie się do uświadamiania społeczeństwu znaczenia europejskiego dziedzictwa kulturowego za pośrednictwem kształcenia, uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*), uczenia się nieformalnego i pozaformalnego, młodzieży i sportu, w tym wspieranie rozwoju umiejętności, włączenia społecznego, krytycznego myślenia i zaangażowania młodzieży; rozwijanie nowych partycypacyjnych i międzykulturowych podejść do dziedzictwa oraz nawiązywanie dialogu międzykulturowego z udziałem nauczycieli i uczniów od najmłodszych lat

**PRIORYTETY
HORYZONTALNE**
**PRIORYTETY
W SEKTORZE SZKOLNICTWO WYŻSZE**

2020

Wspieranie szans w zakresie zdobywania i rozwijania kluczowych kompetencji, w tym umiejętności podstawowych z myślą o zwiększeniu możliwości zatrudnienia, wspieraniu rozwoju społeczno-edukacyjnego i osobistego oraz uczestnictwa w życiu obywatelskim i społecznym: wspieranie i wzmacnianie rozwoju kluczowych kompetencji osób, od ich wczesnego dzieciństwa do późnej starości, w tym umiejętności wielojęzycznych, przedsiębiorczego nastawienia, krytycznego myślenia i kreatywności, współpracy na polu nauki, technologii, inżynierii, sztuki i matematyki; działania związane z klimatem, sztuczną inteligencją, kompetencjami społecznymi i nauką zdobywania wiedzy; działania w ramach współpracy w omawianym zakresie z podmiotami z sektora badań i innowacji, przedstawicielami społeczeństwa obywatelskiego oraz sektora prywatnego i państwowego

Włączenie społeczne: propagowanie, zwłaszcza na podstawie podejść zintegrowanych i innowacyjnych, wspólnych wartości, równości, włączenia społecznego, różnorodności i eliminowania dyskryminacji; wspieranie nowych podejść do eliminowania różnic w obszarze angażowania się w edukację formalną i nieformalną oraz zagadnień związanych z dostępem do niej; przyczynianie się do eliminowania dyskryminacji, segregacji i rasizmu oraz do integracji osób z doświadczeniami migracyjnymi, m.in. gromadzenie i upowszechnianie sprawdzonych rozwiązań w tym zakresie; zachęcanie do tworzenia trwałych powiązań między organizacjami działającymi w zakresie edukacji, szkoleń, młodzieży, sportu i społeczeństwa ogółem, w tym na szczeblu lokalnym i regionalnym

Wspólne wartości, zaangażowanie obywatelskie i partycypacja: zachęcanie do aktywności obywatelskiej i etycznych zachowań w odniesieniu do nauki przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*) oraz wzmacnianie rozwoju kompetencji społecznych i międzykulturowych, krytycznego myślenia i umiejętności posługiwania się mediami; umożliwianie uczestnictwa w życiu demokratycznym oraz społecznego i obywatelskiego zaangażowania przez formalne i nieformalne działania związane z uczeniem się; zwiększanie świadomości i wiedzy na temat Unii Europejskiej, zwłaszcza w odniesieniu do wspólnych wartości, zasad jedności i różnorodności oraz dziedzictwa społecznego, kulturowego i historycznego

Społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną: przyczynianie się do uświadamiania społeczeństwu znaczenia europejskiego dziedzictwa kulturowego za pośrednictwem kształcenia, uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*), uczenia się nieformalnego i pozaformalnego, młodzieży i sportu, w tym działania wspierające rozwój umiejętności, włączenie społeczne, krytyczne myślenie i zaangażowanie młodzieży; promowanie nowych partycypacyjnych i międzykulturowych podejść do dziedzictwa oraz mających na celu nawiązywanie dialogu międzykulturowego z udziałem nauczycieli i uczniów

Działania kluczowe dla realizacji celów Europejskiego Obszaru Edukacji (*European Education Area – EEA*), w tym inicjatywa uniwersytety europejskie i Europejska Legitymacja Studencka (*European Student Card*), służące wzmocnieniu umiędzynarodowienia i mobilności, większemu podkreśleniu związków między edukacją, badaniami i innowacjami (w stosownych przypadkach) oraz wdrożeniu zalecenia Rady Unii Europejskiej w sprawie promowania automatycznego i wzajemnego uznawania kwalifikacji; działania na rzecz poprawy wydajności systemów szkolnictwa wyższego w Europie (mające na względzie wyzwania określone w Odnowionym planie Unii Europejskiej dla szkolnictwa wyższego), w tym wdrażające: zalecenia Rady Unii Europejskiej dotyczące monitorowania losów absolwentów i Plan działania w dziedzinie edukacji cyfrowej (*Digital Education Action Plan*) oraz implementujące założenia i narzędzia procesu bolońskiego:

- promowanie umiędzynarodowienia dzięki pogłębianiu współpracy strategicznej i strukturalnej między instytucjami szkolnictwa wyższego przez: wspieranie różnych rodzajów modeli współpracy, w tym tych najbardziej ambitnych, takich jak uniwersytety europejskie; przyczynianie się do eliminacji utrudnień w mobilności za sprawą wzajemnego uznawania kwalifikacji i efektów kształcenia oraz uwzględniania mobilności w programach nauczania; wspieranie instytucji szkolnictwa wyższego we wprowadzaniu założeń i narzędzi procesu bolońskiego w celu wsparcia powszechnej mobilności i efektywnego rozwoju wielojęzycznego Europejskiego Obszaru Edukacji do 2025 roku;
- zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności przez: wspieranie programów nauczania nastawionych na wyniki w nauce i lepiej spełniających potrzeby edukacyjne studentów, przy jednoczesnym zachowaniu ich zasadności z perspektywy rynku pracy i ogółu społeczeństwa; stosowanie podejść transdyscyplinarnych oraz innowacyjnych metodologii pedagogicznych, takich jak nauka nastawiona na studenta, nauka odwrócona, nauka oparta na badaniach naukowych, czyli metodologii sprzyjających nabywaniu dających się przenieść, nowoczesnych umiejętności; opracowanie, sprawdzenie i wdrożenie elastycznych i modularnych schematów kursów (niepełny wymiar czasu, w trybie online lub połączenie tych opcji) oraz odpowiednich form oceny; zwiększenie atrakcyjności programów nauczania i ich modyfikacja na bazie STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) z wykorzystaniem podejścia STE(A)M (*Science, Technology, (Arts), Engineering, Mathematics*) i uwzględnieniem realnych zastosowań, praktyk wykorzystujących zapytania, nauki wzmocnionej aspektami technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) czy praktyk dotyczących współpracy, w tym współpracy uczelni z przedsiębiorstwami;

Cele środowiskowe i klimatyczne w kontekście podnoszenia we wszystkich sektorach świadomości na temat problemów środowiskowych i związanych ze zmianą klimatu: rozwijanie kompetencji w sektorach związanych ze zrównoważonym rozwojem, strategii i kompetencji w zakresie umiejętności sektorowych bazujących na ekologicznym podejściu, a także przyszłych programów nauczania, lepiej odpowiadających potrzebom społeczeństwa; sprzyjanie testowaniu innowacyjnych praktyk służących przygotowaniu osób uczących się, pracowników i osób pracujących z młodzieżą do zarządzania zmianami (np. w zakresie oszczędzania zasobów, ograniczenia zużycia energii, kompensowania emisji gazów cieplarnianych, dokonywania wyborów promujących zrównoważoną żywność i mobilność); działania bazujące na edukacji i szkoleniach lub związane ze sportem i z młodzieżą, pozwalające wprowadzać zmiany behawioralne w indywidualnych preferencjach, nawykach konsumpcyjnych i stylach życia

Innowacyjne praktyki w erze cyfrowej: upowszechnianie technologii cyfrowych oraz otwartych i innowacyjnych metodologii pedagogicznych w zakresie edukacji, szkoleń, młodzieży i sportu; wzmacnianie równości płci i niwelowanie różnic pod względem dostępu do rozwiązań i wykorzystywania ich przez grupy niedostatecznie reprezentowane; wspieranie wykorzystywania europejskich struktur ramowych w odniesieniu do cyfrowych kompetencji wychowawców, obywateli i organizacji, w tym w zakresie opracowywania i wykorzystywania otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*), otwartych podręczników, darmowych i otwartych źródłowych programów edukacyjnych; propagowanie innowacyjnych metod i narzędzi nauczania, szkolenia i oceny, rozumianych jako czynniki usprawniające naukę przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*)

Wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych:

wzmacnianie rekrutacji, wyboru i rozwoju zawodowego edukatorów (np. nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, mentorów, trenerów, pracowników zajmujących się edukacją małych dzieci i opieką nad nimi), osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych (np. dyrektorów szkół, rektorów, kierowników działów) oraz pracowników pomocniczych (np. asystentów nauczycieli, doradców zawodowych, specjalistów HR w przedsiębiorstwach); ułatwianie rozwiązywania problemów związanych z włączeniem społecznym i różnorodnością, w tym na polu kultury i lingwistyki, w drodze wykorzystywania bardziej różnorodnych i lepiej przystosowanych metod nauczania, szkoleń i podejść do pracy z młodzieżą

- nagradzanie doskonałości w uczeniu się, nauczaniu i rozwijaniu umiejętności przez: opracowywanie i wdrażanie strategii oraz kultury jakości nagradzających doskonałość w nauczaniu i zachęcających do niej; szkolenie nauczycieli akademickich w zakresie nowych i innowacyjnych metod pedagogicznych, w tym podejść transdyscyplinarnych, nowych metod opracowywania programów nauczania, metod realizacji i oceny, łączących kształcenie z badaniami i innowacją, w stosownych przypadkach; wspieranie tworzenia przedsiębiorczego, otwartego i innowacyjnego sektora szkolnictwa wyższego przez promowanie partnerstw w zakresie uczenia się i nauczania z podmiotami komercyjnymi i organizacjami niekomercyjnymi sektora prywatnego; opracowywanie nowych praktyk z wykorzystaniem badań edukacyjnych i kreatywności;
- tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu, w tym propagowanie inkluzywnego podejścia do mobilności i współpracy dzięki stosowaniu następujących rozwiązań: poprawianie wskaźników w zakresie dostępu, partycypacji i uzyskiwania dyplomu w przypadku grup niewystarczająco reprezentowanych i w trudnej sytuacji; opracowanie i wdrożenie elastycznych formatów mobilności (krótkich, wirtualnych i łączonych); aktywne wspieranie nowych uczestników mobilnych w procesie poszukiwania zakwaterowania, w tym na podstawie współpracy z odpowiednimi interesariuszami; działania sprzyjające osiągnięciu równowagi płci;
- zachęcanie do aktywności obywatelskiej przez propagowanie obywatelskiej i społecznej odpowiedzialności studentów, badaczy i uniwersytetów, w tym z wykorzystaniem czynności nieuwzględnionych w programie nauczania oraz uznawaniem wolontariatu i prac społecznych w wynikach nauki, w stosownych przypadkach;
- wspieranie wdrożenia inicjatywy dotyczącej Europejskiej Legitymacji Studenckiej (*European Student Card*) przez zapewnienie bezpiecznego elektronicznego przekazu danych studentów w obrębie instytucji szkolnictwa wyższego przy pełnym poszanowaniu zasad ochrony danych oraz zapewnieniu połączenia – w miarę możliwości – z nowymi ramami Europass w celu umożliwienia studentom zarządzania (w trybie online) wszystkimi czynnościami administracyjnymi związanymi z zagraniczną mobilnością (począwszy od wyboru, a skończywszy na uznawaniu punktów *European Credit Transfer System – ECTS*) przy jednoczesnym ułatwieniu dostępu do usług (np. biblioteki, catering czy zakwaterowanie) świadczonych w trakcie studiów za granicą;
- konsolidacja i dalszy rozwój narzędzi i źródeł danych związanych ze szkolnictwem wyższym z myślą o monitorowaniu postępów na drodze do osiągnięcia celów Europejskiego Obszaru Edukacji (*European*

Przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji:

wspieranie mobilności osób uczących się i pracujących; ułatwianie przechodzenia między poziomami i formami kształcenia, do świata pracy oraz z jednej pracy do następnej; działania kładące nacisk na lepsze usługi oraz czynności związane z udzielaniem informacji lub wskazówek osobom uczącym się, ukierunkowane na badanie potencjału technologii cyfrowych z myślą o ułatwianiu automatycznego wzajemnego uznawania i poświadczania – na szczeblu lokalnym, regionalnym, krajowym, europejskim i międzynarodowym – kompetencji zdobytych w ramach uczenia się pozaformalnego i nieformalnego; sprzyjanie skutecznemu wprowadzeniu i wdrażaniu nowych ram Europass oraz dostępu do narzędzi i usług dotyczących umiejętności i kwalifikacji

Zrównoważone inwestycje, jakość i efektywność systemów kształcenia, szkolenia i na rzecz młodzieży:

promowanie zrównoważonych modeli finansowania badań innowacyjnych podejść, których celem jest zapewnienie adekwatnych i zrównoważonych inwestycji w obszarach kształcenia, szkolenia i młodzieży, w tym modeli finansowania na podstawie wydajności i podziału kosztów, w stosownych przypadkach

Education Area – EEA) oraz Odnowionego programu Unii Europejskiej dla szkolnictwa wyższego;

- wspieranie skutecznych, wydajnych i zrównoważonych modeli finansowania i zarządzania na poziomie systemowym, nagradzanie doskonałej jakości nauczania, innowacji i przydatności dla społeczności

Tematy projektów

- badania i innowacje
- demokratyczne uczestnictwo włączające, demokracja
- dialog społeczny
- dostęp dla osób i grup w niekorzystnej sytuacji
- dotarcie do poziomu polityki, dialog z decydentami
- dziedzictwo kulturowe
- edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (*Lifelong Learning – LLL*)
- energia i zasoby naturalne
- Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego
- instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły
- integracja uchodźców
- jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich
- kompetencje kluczowe (w tym matematyka i umiejętność czytania i pisania) oraz umiejętności podstawowe
- koncentracja na kompetencjach kluczowych, umiejętnościach miękkich oraz podejściu STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*)
- kreatywność i kultura
- kształcenie otwarte i na odległość
- kwestie dotyczące migrantów
- nauczanie i uczenie się języków obcych
- nauki przyrodnicze
- niepełnosprawność i specjalne potrzeby edukacyjne
- nowe innowacyjne programy nauczania, metody edukacyjne oraz rozwój szkoleń i kursów
- obywatelstwo europejskie, świadomość europejska i demokracja
- równości płci, równość szans
- rozwój szkoleń i kursów
- środowisko i zmiany klimatu
- pedagogika i dydaktyka
- przedsiębiorczość społeczna i innowacje społeczne
- przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość
- przedwczesne kończenie nauki i zwalczanie niepowodzeń szkolnych
- przezwyciężanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych
- rolnictwo, leśnictwo i rybołówstwo
- społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych
- technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe
- transport i mobilność
- uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości
- umiejętności informatyczne
- uznawalność wykształcenia, przejrzystość, certyfikacja
- uznawalność w zakresie edukacji pozaformalnej i nieformalnej
- wczesna edukacja i opieka nad dzieckiem
- włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie
- współpraca między instytucjami edukacyjnymi i sektorem biznesu
- współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju
- wymiar regionalny i współpraca
- zaangażowanie obywatelskie i odpowiedzialne obywatelstwo
- zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, bezrobocie wśród młodych ludzi
- zapewnianie jakości
- zdrowie i samopoczucie, dobrostan

Projekty w podziale na miasta

Biała Podlaska



liczba projektów: 1



Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081993
Tytuł projektu	Development of the Master level of Sports Management with special emphasis on the field of Sports
Akronim projektu	MOSME
Strona internetowa projektu	bit.ly/3PFmUKd
Nazwa instytucji koordynującej	Państwowa Szkoła Wyższa im. Papieża Jana Pawła II w Białej Podlaskiej (PL BIALA01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Pécsi Tudományegyetem – University of Pécs (Węgry) - Универзитет у Новом Саду – University of Novi Sad (Serbia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	265 903 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa i stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - zdrowie i dobre samopoczucie, dobrostan

Streszczenie projektu

Edukacja w zakresie zarządzania sportem jest stosunkowo młodą dziedziną. Chociaż kształcenie menedżerów sportu na poziomie studiów magisterskich jest od ostatniej dekady dostępne na Węgrzech, w innych krajach, takich jak Polska i Serbia, podobnej oferty brakuje. Bez zmiany tego stanu rzeczy trudno wyobrazić sobie rzeczywistą poprawę systemu zarządzania w sporcie, która zakłada, że organizacje sportowe będą prowadzone przez profesjonalistów, mających wiedzę zarówno dziedzinową, jak i ekonomiczną. Projekt ma na celu wypełnienie tej luki edukacyjnej dzięki opracowaniu programów nauczania obejmujących odpowiednią wiedzę teoretyczną i praktyczną dla przyszłych menedżerów sportu.

Cele projektu

Celem projektu jest włączenie sześciu priorytetowych kursów w języku angielskim, wykorzystujących metodę e-learningu, do kształcenia w dziedzinie zarządzania sportem na trzech uniwersytetach biorących udział w projekcie.

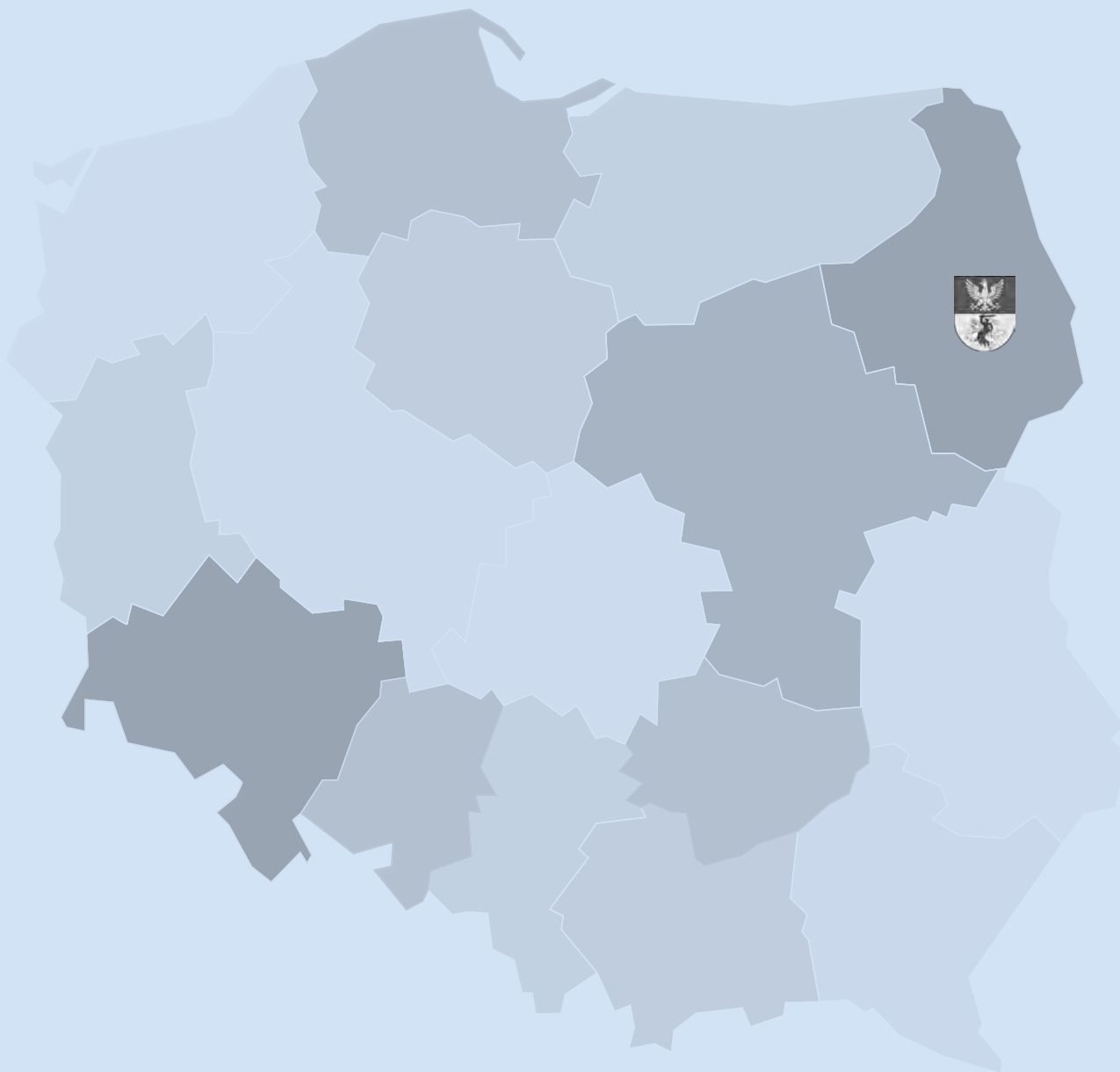
Rezultaty projektu

W wyniku projektu powstaną programy nauczania, które zostaną wdrożone jako moduły fakultatywne przez uczelnie uczestniczące w projekcie w celu wzbogacenia ich portfolio edukacyjnego w dziedzinie zarządzania sportem. Projekt jest również pierwszym etapem tworzenia pełnego, liczącego cztery semestry programu studiów magisterskich na kierunku menedżer sportu.

Ponadto realizacja projektu pozwoli partnerom z Polski i Serbii akredytować program i unowocześnić dotychczasową edukację w dziedzinie zarządzania sportem, partnerowi z Węgier zaś zainicjować kształcenie w języku angielskim na tym kierunku. Poza tym dzięki projektowi instytucje partnerskie staną się liderami w regionie w zakresie edukacji menedżerów sportu.

Długofalowym celem przedsięwzięcia jest także rozwijanie w instytucjach partnerskich programów kształcenia, które będą kończyć się uzyskaniem dyplomu poświadczanego przez wszystkie trzy uczelnie uczestniczące w projekcie. ■

Białystok



liczba projektów: 9



Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026152
Tytuł projektu	Virtual and Intensive Course Developing Practical Skills of Future Engineers
Akronim projektu	VIPSKILLS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3ctapDm
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Białostocka (PL BIALYSTOK)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Córdoba – University of Cordoba (Hiszpania) - Vilnius Technologiju Ir Dizaino Kolegija – Vilnius College of Technologies and Design (Litwa) - Polski Związek Inżynierów i Techników Budownictwa Oddział w Białymstoku (Polska)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	283 653 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: poprawa osiągnięć w zakresie odpowiednich i wysoko rozwiniętych kompetencji podstawowych i przekrojowych w perspektywie uczenia się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - HORYZONTALNE: otwarte i innowacyjne kształcenie, szkolenie i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - energia i zasoby naturalne

Streszczenie projektu

Projekt VIPSKILLS jest odpowiedzią na rosnącą potrzebę zmian w systemie szkolnictwa wyższego, wynikającą z rozwoju sektora budowlanego, powszechnej dostępności technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), konieczności większej mobilności zawodowej oraz zmieniających się oczekiwań pracodawców. Wstępne badania kompetencji absolwentów uczelni technicznych wykazały nieumiejętność przeprowadzenia przez nich kompleksowej analizy danego problemu, uwzględniającej jego różne aspekty: ekonomiczne, prawne, techniczne, społeczne, klimatyczne i ekologiczne, w celu wyboru rozwiązania najbardziej efektywnego energetycznie. W dzisiejszych czasach kreatywne myślenie, znajomość języków obcych i umiejętność współpracy są niezbędne do pracy na międzynarodowym rynku pracy. Od inżynierów zatrudnionych w sektorach budownictwa i systemów energetycznych oczekuje się, że będą nie tylko projektantami rozwiązującymi zadania, ale również doradcami energetycznymi, którzy dzielą się swoją wiedzą z inwestorami, aby wypracowywać rozwiązania sprzyjające zmniejszeniu zużycia energii.

Cele projektu

W ramach projektu utworzono konsorcjum trzech uczelni i jednego stowarzyszenia inżynierów. Wszyscy partnerzy projektowi mają gruntowne doświadczenie w zakresie szeroko rozumianej konstrukcji wysokowydajnych budynków i zarządzania zasobami energetycznymi w tym kontekście. Ich wspólna praca w projekcie i udział w dwóch szkoleniach (każde dla 16–20 nauczycieli działających w partnerstwie) były okazją do wymiany wiedzy na temat konstruowania budynków oraz innowacyjnych systemów ogrzewania, wentylacji i klimatyzacji, w tym ich aspektu energetycznego. Realizacja projektu przyczyniła się również do nawiązania długofalowej współpracy w zakresie edukacji i badań.

Rezultaty projektu

Instytucje partnerskie stworzyły innowacyjny moduł nauczania obejmujący dwa segmenty kursu *face-to-face* (każdy trwał dwa tygodnie, jeden odbył się w Polsce, drugi w Hiszpanii) rozdzielone dwutygodniową częścią e-learningową. Pomysły,



narzędzia i metody projektowe były testowane w dwóch grupach liczących każda 24 studentów (po ośmiu z wydziałów związanych z inżynierią lądową, środowiskową i energetyczną każdej uczelni), a następnie weryfikowane i oceniane. W projekcie wykorzystano wybrane TIK: nowoczesne oprogramowanie oraz moduł kształcenia na odległość. Stworzono także sześć e-labów (o dwa więcej niż zakładano pierwotnie), które pozwalają na symulację działania wspomnianych systemów w zależności od zmiennych zewnętrznych.

Projekt uwzględnił także wspieranie spersonalizowanego uczenia się zarówno za sprawą dostarczenia e-materiałów do indywidualnego wykorzystania, jak i współpracy w międzynarodowych zespołach wielodyscyplinarnych. Wszystkie produkty zweryfikowane podczas kursów (sylabus kursu, materiały dydaktyczne i e-learningowe, e-laboratoria, e-słownik, wyniki analiz przeprowadzonych w ramach projektu w czterech językach) są dostępne bezpłatnie na stronie VIPSKILLS. Wybrane części książki opracowano również w wersji drukowanej (do bezpłatnego przesłania do bibliotek 30 uczelni) oraz w formie e-booka dostępnego na stronach internetowych projektu.

Innowacyjny moduł *Vipskills* został włączony do programów kształcenia uczelni partnerskich i jest oferowany studentom różnych szkół jako przedmiot fakultatywny (6 punktów według *European Credit Transfer System* – ECTS). Wdrożenie modułu pozwala na uzupełnienie programu studiów technicznych o nowoczesne osiągnięcia w zakresie TIK, a tym samym podniesienie atrakcyjności tych kierunków, oraz na włączenie do treści nauczania aspektów praktycznych w celu przygotowania absolwentów do podjęcia zatrudnienia na wymagającym międzynarodowym rynku pracy. Ponadto uczestnicy projektu VIPSKILLS (wykładowcy, studenci) zwiększyli swoje: umiejętności językowe i komputerowe oraz kompetencje interpersonalne i wiedzę specjalistyczną, a także podnieśli swoją świadomość wielokulturową. Z kolei pracodawcy uczestniczący we wspólnych spotkaniach projektowych (szkolenia, *case studies*) przekonali się, że uczelnie są w wielu dziedzinach otwarte na współpracę z branżami przemysłu i biznesu.

Realizatorzy projektu zamierzają udoskonalać moduł *Vipskills* co roku, poszerzać go o nowe technologie, a także elastycznie reagować na informacje płynące z rynku pracy na temat wymagań stawianych absolwentom kierunków technicznych, aby na bieżąco przygotowywać studentów do ich przyszłych zadań zawodowych.

W celu promowania rezultatów projektu VIPSKILLS i idei programu Erasmus+ na różnych poziomach zorganizowano sześć wydarzeń upowszechniających w trzech krajach partnerskich, podczas których realizatorzy projektu zachęcali uczniów szkół średnich do wybierania studiów technicznych, które gwarantują dobre przygotowanie do przyszłej pracy. Rezultaty projektu upowszechniano także wśród naukowców, nauczycieli i uczniów – dzielono się osiągnięciami, ułatwiano dostęp do materiałów i pomocy w różnych dyscyplinach. Przede wszystkim jednak efekty prac projektowych zaprezentowano kadrze kierowniczej uczelni koordynującej projekt, aby zainspirować ją do dalszego doskonalenia procesu kształcenia i pokazać możliwość dostosowania programu kursu *Vipskills* do wymagań i możliwości tej placówki. Ponadto powszechnie udostępniono wyniki analizy m.in. wysoko wydajnych systemów i materiałów stosowanych w konstrukcji w budynkach, aby uwrażliwić otoczenie na kwestie ekologii. Może to skutkować szerszym wykorzystaniem innowacyjnych rozwiązań, zmniejszeniem zużycia energii i emisji gazów cieplarnianych. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065654
Tytuł projektu	GLOCAL – innovation future engineers’ training for contemporary city’s problem GLOCAL – innowacyjne kształcenie przyszłych inżynierów odpowiadające na potrzeby współczesnych miast
Akronim projektu	GLOCAL
Strona internetowa projektu	bit.ly/3cht8S6
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Białostocka (PL BIALYSTOK)
Partnerzy	- Universidad Politécnica de Madrid – Polytechnic University of Madrid (Hiszpania) - Klaipėdos valstybinė kolegija – Klaipėda State University of Applied Sciences (Litwa)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	300 860 euro

Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - wymiar regionalny i współpraca - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

GLOCAL to projekt, dzięki któremu przyszli inżynierowie uczą się myśleć globalnie i działać lokalnie. Zakłada wprowadzenie zmian w systemie szkolnictwa wyższego, odpowiadając w ten sposób na aktualne potrzeby europejskiego rynku pracy. Uwzględnia oczekiwania kierowane do branż inżynierskich, dostępność technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), konieczność większej mobilności zawodowej oraz potrzebę poprawy standardu życia w miastach.

Cele projektu

Główny cel projektu zakłada utworzenie konsorcjum trzech europejskich uniwersytetów. Ich kadra akademicka zaangażowana w działania projektowe podczas sesji szkoleniowych w ramach GLOCAL nawiązuje kontakty naukowe oraz wymienia się wiedzą. Dzięki temu ma możliwość zwiększenia swoich kompetencji w zakresie nowoczesnego nauczania. Jest to działanie kluczowe ze względu na zmiany w zakresie wymagań rynku pracy w szeroko rozumianych branżach architektonicznej, budowlanej i inżynierskiej oraz konieczność dostosowania do nich systemu kształcenia. Inżynierowie pracujący w tych sektorach muszą wykazywać się umiejętnościami kreatywnego działania i współpracy w interdyscyplinarnych międzynarodowych zespołach projektantów i wykonawców, dlatego też potrzebują nowoczesnej wiedzy multi- i transdziedzinowej.

Rezultaty projektu

Najważniejszym rezultatem projektu będzie zorganizowanie innowacyjnej szkoły letniej w formie dwuczęściowego kursu z nauczycielami (każda z nich potrwa dwa tygodnie; pierwsza odbędzie się w Hiszpanii, druga w Polsce i na Litwie) oraz części e-learningowej. Metody nauczania opracowane przez konsorcjum projektowe zostały przetestowane latem 2020 i 2021 roku w dwóch 24-osobowych grupach studentów. Wszystkie produkty zweryfikowane podczas tych kursów (sylabus kursu, materiały dydaktyczne i e-learningowe, e-laboratoria, e-słownik) będą dostępne bezpłatnie na stronie *Glocal*. W formie e-booka opracowano monografię naukową i przewodnik dobrych praktyk projektowania. Wersja drukowana tych publikacji zostanie przekazana bezpłatnie do bibliotek 30 uniwersytetów.

Innowacyjny moduł *Glocal* zostanie włączony do programów uczelni partnerskich i jest oferowany studentom różnych uniwersytetów jako przedmiot fakultatywny (6 punktów według *European Credit Transfer System* – ECTS). Wpływa to na uzupełnienie programu studiów technicznych o nowoczesne osiągnięcia i technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) i tym samym na zwiększenie atrakcyjności tych kierunków. Kształcenie z wykorzystaniem modułu *Glocal* przygotowuje studentów do zmieniających się potrzeb rynku pracy, a przez to pozytywnie wpłynie na globalny i lokalny rozwój gospodarczy. Z kolei administracja samorządowa i inżynierowie zyskają dzięki projektowi możliwość nie tylko poszerzenia wiedzy, ale także wpływania na proces edukacji.

W ramach projektu GLOCAL odbędzie się kilka wydarzeń w krajach partnerskich, mających na celu upowszechnianie jego rezultatów, promowanie idei programu Erasmus+ i zachęcanie uczestników do podnoszenia swoich kompetencji za pomocą opracowanych narzędzi dydaktycznych i wyników intelektualnych przedsięwzięcia. Ponadto rezultaty naukowe zostaną rozpropagowane wśród członków administracji państwowej oraz wśród władz lokalnych. Celem tego działania będzie wspieranie organów państwowych i samorządowych w podejmowaniu decyzji dotyczących planowania i inwestycji, tak aby wpływały one na podniesienie standardu życia w miastach oraz na ich rozwój. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082243
Tytuł projektu	FUTURES – Future laboratories for professional and personal development
Akronim projektu	FUTURES
Strona internetowa projektu	bit.ly/3RPdPko
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Białostocka (PL BIALYSTOK)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Idryma Technologias Kai Erevnas – Foundation for Research and Technology Hellas (Grecja) - Hanze Hogeschool Groningen – Hanze University Groningen (Holandia) - Sieć Badawcza Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji (Polska) - Middlesex University Higher Education Corporation (Wielka Brytania) - ValueDo s.r.l. (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	398 173 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy: doradztwo zawodowe, bezrobocie wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

Celem projektu jest wypracowanie innowacyjnych metod i narzędzi sprzyjających rozwojowi zawodowemu i osobistemu studentów uniwersytetów europejskich, a także początkujących naukowców i uczniów szkół średnich. W projekcie przyjęto metodologię wspierania rozwoju zawodowego dzięki wykorzystaniu metod foresightowych oraz koncepcji *Futures Literacy* (FL), która oznacza zwiększanie zdolności jednostek do „wykorzystywania przyszłości” w celu eksplorowania teraźniejszości. Po zakończeniu projektu opracowane narzędzia z zakresu foresightu i FL zostaną udostępnione wskazanym grupom docelowym. Przygotowane materiały szkoleniowe pozwolą młodym ludziom uświadomić sobie, że ich wyobrażenia o przyszłości (tzw. założenia wyprzedzające) mają istotny wpływ (ograniczenie lub otwarcie) na ich działania i wybory, których aktualnie dokonują.

Cele projektu

Projekt ma na celu przeprowadzenie badań nad powiązaniem obszarów: FL, foresightu, rozwoju osobistego i zawodowego oraz sztuk teatralnych, a następnie identyfikację wspólnych dla krajów partnerskich luk i niedostatków w zakresie umiejętności FL, uniemożliwiających studentom i uczniom osiągnięcie pełnego potencjału zawodowego i osobistego. W rezultacie zostaną opracowane i przetestowane innowacyjne metody i narzędzia istotne dla rozwoju zawodowego i osobistego. Celem projektu jest także zwiększenie poziomu wymiany wiedzy i praktyk dotyczących FL i foresightu wśród organizacji kluczowych w tym zakresie, promowanie uczenia się przez całe życie, doradztwo dla młodych ludzi w kwestii rozwoju zawodowego i osobistego, a także zwiększenie uznawalności umiejętności FL na szczeblu europejskim, zwłaszcza w zainteresowanych grupach.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu zostaną sformułowane wstępne zasady projektowania programów szkoleniowych zorientowanych na przyszłość (odbędą się warsztaty antycypacyjne, zostanie określony stan aktualnej wiedzy, zostanie zaplanowana sekwencja komponentów badawczych), które zostaną następnie zweryfikowane dzięki badaniu *Delphi* skierowanemu do interesariuszy projektu. Powstanie też zestaw narzędzi foresightowych, podręcznik szkoleniowy dla studentów uczelni i początkujących naukowców w zakresie rozwoju osobistego i zawodowego oraz metodologie prowadzenia szkoleń warsztatowych (praktyczne wskazówki dla nauczycieli, kwestionariusze ewaluacyjne dla uczniów). Ponadto, zgodnie z pierwotnym założeniem projektowym, przewidującą zaadaptowanie materiałów szkoleniowych przez wszystkich partnerów projektowych oraz opracowanie podręcznika szkoleniowego

(jego wersji w językach: greckim, holenderskim, polskim i włoskim) z zakresu rozwoju zawodowego i osobistego również dla uczniów szkół średnich, zostanie przygotowany zestaw narzędzi foresightowych i podręcznik szkoleniowy także dla tej grupy. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095244
Tytuł projektu	Advanced Digital Design course ON modern buildings developing SKILLS for young engineers
Akronim projektu	ADD-ONSKILLS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Oq7CrV
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Białostocka (PL BIALYSTOK)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Córdoba – University of Cordoba (Hiszpania) - Vilnius Technologiju ir Dizaino Kolegija – Vilnius College of Technologies and Design (Litwa) - Rėzeknės Tehnologiju akadēmijā – Rezekne Academy of Technologies (Łotwa) - Università degli Studi di Firenze – University of Florence (Włochy) - Polski Związek Inżynierów i Techników Budownictwa Oddział w Białymstoku (Polska)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	261 018 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - energia i zasoby naturalne

Streszczenie projektu

Projekt ADD-ONSKILLS jest odpowiedzią na nowe wyzwania stawiane nauczycielom uczelni technicznych, którzy podążając za szybkimi zmianami technologicznymi, są zmuszeni nie tylko uaktualniać treści merytoryczne swoich zajęć, ale także stawiać czoła wyzwaniom związanym z nauczaniem zdalnym lub hybrydowym. Oczywiście jest, że absolwenci studiów technicznych powinni być przygotowani do prowadzenia kompleksowych analiz uwzględniających różne aspekty techniczne w celu tworzenia rozwiązań najbardziej energooszczędnych i przyjaznych środowisku. Konieczna jest zatem zmiana podejścia do nauczania oraz rozwijanie u studentów różnorodnych umiejętności twardych i miękkich pod okiem doświadczonych nauczycieli akademickich, pozwalających na kreatywne myślenie, analizę i opracowywanie nowych rozwiązań.

Cele projektu

Zaplanowane w projekcie moduły mają na celu pobudzenie studentów do samodzielnego myślenia i aktywności, zachęcenie ich do zajmowania się tematami o charakterze interdyscyplinarnym oraz wykształcenie umiejętności formułowania wniosków, tak aby przygotować ich do roli inżynierów i do wejścia na międzynarodowy rynek pracy.

W przedsięwzięciu bierze udział pięć uczelni (z Hiszpanii, Litwy, Łotwy, Polski i Włoch) oraz jedno stowarzyszenie inżynierów. Wszyscy partnerzy projektowi rozumieją nieuchronność zachodzących zmian w systemie edukacji. Mają też bogate doświadczenie w różnych obszarach związanych z projektowaniem niskoenergetycznych i ekologicznych systemów i budynków dla zrównoważonego rozwoju miast. Wspólna praca nauczycieli z kilku krajów oraz ich udział w międzynarodowym szkoleniu i w spotkaniach projektowych pozwalają na wymianę wiedzy na temat projektowania i tworzenia nowoczesnych, inteligentnych budynków wykorzystujących ekologiczne rozwiązania. Przyczyniają się również do stworzenia trwałej sieci współpracy na polu dydaktyczno-naukowym między uczelniami z projektu. Z kolei Polski Związek Inżynierów i Techników Budownictwa zapewnia stały kontakt dydaktyków z inżynierami aktywnymi zawodowo.

Rezultaty projektu

Rezultatem projektu będą innowacyjne moduły do wykorzystania w opracowywanym kursie *Add-OnSkills*, który łączy zajęcia stacjonarne i wirtualne, jednak w razie potrzeby może być w całości prowadzony zdalnie. Ponadto uczestnicy projektu opracują e-laboratoria, które pozwalają na symulację działań systemów w zależności od zmiennych zewnętrznych. Kurs *Add-OnSkills* przewiduje dla studentów pracę w międzynarodowych zespołach interdyscyplinarnych.

Innowacyjny moduł *Add-OnSkills* może zostać zaoferowany studentom z różnych uczelni jako przedmiot fakultatywny (4 punkty według *European Credit Transfer System* – ECTS) lub młodym inżynierom jako kurs podnoszący kwalifikacje. Jego wdrożenie pozwala uzupełnić program studiów technicznych o treści dotyczące nowoczesnych technologii i ich aspektów praktycznych oraz o nowoczesne metody, co przyczyni się do lepszego przygotowania absolwentów do wejścia na wymagający międzynarodowy rynek pracy. Tym samym ADD-ONSKILLS pozwala na zwiększenie atrakcyjności studiów na tych kierunkach. Ponadto uczestnicy projektu (nauczyciele, studenci) podnoszą swoje kompetencje językowe, poszerzają umiejętności interpersonalne i świadomość wielokulturową oraz zyskują specjalistyczną wiedzę inżynierską. Z kolei pracodawcy, którzy biorą udział w spotkaniach projektowych, uważają uczelnie zaangażowane w projekt za otwarte w wielu dziedzinach na współpracę z sektorem przemysłu i światem biznesu.

W ramach projektu ADD-ONSKILLS zostaną zorganizowane wydarzenia upowszechniające w Polsce i na Litwie, podczas których będą promowane rezultaty przedsięwzięcia i idea programu Erasmus+ wśród szerokiej grupy odbiorców. Ponadto wszystkie wyniki projektu (sylabus, e-moduły dydaktyczne, e-book) zostaną udostępnione na jego stronie internetowej. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095455
Tytuł projektu	Towards e-coaching, the first step to build trust with a digital coach
Akronim projektu	E-Coach
Strona internetowa projektu	bit.ly/3PKIMFf
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Białostocka (PL BIALYSTO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tampereen ammattikorkeakoulu Oy – Tampere University of Applied Sciences (Finlandia) - Polytechnio kritis – Technical University of Crete (Grecja) - Universität Leipzig – Leipzig University (Niemcy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	254 729 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Kryzys związany w pandemię COVID-19 przyniósł wyzwania organizacyjne i edukacyjne uniwersytetom w całej Europie. Wszystkie te jednostki zostały zmuszone do reorganizacji procesu dydaktycznego opartego na bezpośredniej interakcji i niemal natychmiastowego dopasowania go do warunków pracy i edukacji zdalnej. Jak sobie z tym poradziły? Badania przeprowadzone przez partnerów projektu wśród społeczności akademickiej po pierwszym semestrze nauki na odległość wskazują, że o ile proces ten w kwestii organizacyjnej przebiegł dosyć sprawnie, o tyle pytania: „Jak w internecie motywować studentów i uczniów? Jak zachęcać ich do współpracy online? Jak stworzyć dobre kursy zdalne?” – pozostają nadal otwarte. Brak bezpośredniego kontaktu wykładowców z grupą, brak bezpośredniej pomocy ze strony nauczycieli, brak motywacji do aktywnego uczestnictwa w zajęciach i wynikająca z tego trudność w budowaniu zaufania między uczącymi i nauczonymi to podstawowe wyzwania wskazywane przez badanych. Wynika z tego jasno, że rozwiązania dydaktyczne związane z nauką na odległość wciąż znajdują się w fazie eksperymentalnej. Jak więc sprostać wszystkim tym wyzwaniom?

Cele projektu

Dzięki bogatemu doświadczeniu partnerów projektowych w skutecznym budowaniu zaufania przez wykorzystanie coachingu w procesie edukacyjnym zostanie stworzona metoda coachingu na odległość (*e-coaching*). Pozwoli ona aktywizować studentów (edukacja włączająca) i personalizować proces kształcenia. *Coaching* to metoda kształtowania umiejętności oparta na sztuce zadawania pytań, które mobilizują do samoanalizy, działania i poszukiwania wiedzy. O ile sam *coaching* jest metodą znaną i dobrze zdefiniowaną, to brakuje dobrego opisu i metodologii stosowania jej w nauczaniu na odległość i kształceniu na poziomie studiów w ramach kursów interdyscyplinarnych lub przedmiotów ścisłych. W wyniku projektu zostanie zdefiniowana rola nauczyciela, który nawiązuje ze studentami relację na odległość, nie widząc ich, ich ruchów i reakcji. Ponadto zostanie określony sposób komunikacji między nauczycielem i studentami. Opracowana w ramach projektu metoda będzie miała na celu podniesienie jakości nauczania i uczenia się na odległość, motywowanie studentów do nauki oraz zwiększenie satysfakcji z osiągniętych wyników.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu powstanie innowacyjna metodyka dydaktyczna w zakresie kształcenia na odległość (metodyka *E-coach*), która obu stronom procesu edukacyjnego pomoże budować wzajemne zaufanie. Ponadto zostanie stworzona zintegrowana platforma e-learningowa w zakresie stosowania metodyki *e-coachingu*, zawierająca program aktywizujący dla nauczycieli. Partnerzy projektu opracują ponadto pilotażowe przykłady kursów *e-coachingowych*: 12 scenariuszy zajęć z zakresu analizy matematycznej, algebry, programowania i przedsiębiorczości z wykorzystaniem innowacyjnej metodyki *e-coachingu*, przeznaczonej dla instytucji szkolnictwa wyższego. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096196
Tytuł projektu	Holistic approach towards problem-based ICT education based on international cooperation in pandemic conditions
Akronim projektu	ICT_EDUPAND
Strona internetowa projektu	bit.ly/3v6UOzV
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Białostocka (PL BIALYSTO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Русенски университет Ангел Кънчев – Angel Kanchev University of Ruse (Bułgaria) - Norges Teknisk-naturvitenskapelige Universitet – Norwegian University of Science and Technology (Norwegia) - Универзитет у Нишу – University of Niš (Serbia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	234 700 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest wzmocnienie potencjału europejskich uczelni w zakresie kształcenia studentów w warunkach pandemii dzięki transnarodowej współpracy czterech partnerów projektowych. Wspólne działania w projekcie obejmują: opracowanie nowatorskiej metodologii nauczania i nowych programów kursów, opracowanie struktury i treści podręczników, edycję materiałów cyfrowych (podręczników, raportów, zadań, ćwiczeń, testów itp.) oraz przeszkolenie nauczycieli akademickich w celu ułatwienia im wdrożenia nowego sposobu nauczania. Zaplanowane działania mają także na celu zmotywowanie studentów do aktywności

podczas wykładów, zweryfikowanie, które metody nauczania i uczenia się dają najlepsze rezultaty w warunkach pandemii, opracowanie sposobów organizowania ćwiczeń laboratoryjnych oraz obiektywnego oceniania wiedzy i umiejętności studentów.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu powstanie innowacyjna metodologia mająca ułatwić rozwiązywanie problemów pojawiających się w nauczaniu w warunkach pandemii. Metodologia ta, wykorzystująca wybrane kursy z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), zostanie uzupełniona odpowiednimi prezentacjami cyfrowymi. W rezultacie będzie mogła zostać z powodzeniem zastosowana w każdym obszarze szkolnictwa wyższego.

Powstaną też cyfrowe zasoby dydaktyczne w wybranych obszarach technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), niezbędne w kształceniu nauczycieli akademickich w zakresie nabywania nowych umiejętności związanych z metodologią pracy w warunkach pandemii. Ponadto zostaną zmodernizowane i dostosowane do nauczania opartego na metodzie projektowej następujące przedmioty: *obwody elektryczne* (podstawy inżynierii elektrycznej i elektronicznej), *internet rzeczy* (technologie komunikacyjne), *zaawansowane sieci komunikacji mobilnej*, *transformacja cyfrowa i przemysł 4.0*, *inteligentne sieci i energia odnawialna*, *praktyka laboratoryjna*, *sieci telekomunikacyjne* oraz *modelowanie i symulacja systemów komunikacyjnych*. Zajęcia w ramach tych przedmiotów będą organizowane i prowadzone zgodnie z metodologią opracowaną w projekcie.

W ramach działań projektowych partnerzy opracują także prezentacje wykładów, ćwiczenia laboratoryjne i testy egzaminacyjne online, a także trzy publikacje książkowe w formie e-booków, ułatwiające studentom śledzenie wykładów online i przygotowywanie się do egzaminów w warunkach zdalnego nauczania. Będą to: podręcznik *Pomiary w telekomunikacji do przedmiotów instrumentation & measurements i laboratory practicum*, skrypt do ćwiczeń z przedmiotu *obwody elektryczne*, zawierający użyteczne zadania i opis problemów pojawiających się m.in. w praktyce przemysłowej, oraz podręcznik *Transformacja cyfrowa i przemysł 4.0*. Poza tym uczelnie partnerskie wspólnie zredagują zbiór najlepszych projektów laboratoryjnych studentów. Zostanie on poprzedzony opisem warunków pracy w poszczególnych laboratoriach i będzie zawierał prezentacje wyników pracy laboratoryjnej oraz opracowane raporty. Wszystkie materiały będą dostępne na stronie internetowej projektu. ■

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016654
Tytuł projektu	Advanced Analytical Chemistry for Life Sciences
Akronim projektu	AACLifesci
Strona internetowa projektu	bit.ly/3OrKpW4
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Medyczny w Białymstoku (PL BIALYSTO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Fundación Universitaria San Pablo CEU (Hiszpania) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	272 455 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: możliwości uczenia się na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa i stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Szybko rosnąca liczba zachorowań na choroby cywilizacyjne jest główną przyczyną wzrostu umieralności w Europie, a badania ilościowe i jakościowe nad identyfikacją biomarkerów chorób cywilizacyjnych w kontekście omiki – których dotyczy ten projekt – są jednym z możliwych środków zaradczych na ten stan rzeczy. *Omika* to dziedzina nauki, która wyjaśnia biochemiczne podstawy funkcjonowania organizmu przez charakterystykę i kwantyfikację zbiorów cząsteczek biologicznych. Ponieważ pojedyncze związki są nieskutecznymi biomarkerami, omika daje nowe możliwości bardziej szczegółowego zrozumienia chorób. Poprawia

to skuteczność i możliwość ich monitorowania, a także prowadzi do tworzenia spersonalizowanych terapii. Zaawansowana chemia analityczna (AAC), będąca podstawą instrumentalną wszystkich badań farmaceutycznych i biomedycznych, pozwala na praktyczne zastosowanie założeń omiki.

Rozwój omiki na uniwersytetach europejskich nie jest zrównoważony. Chociaż AAC/omika jest zwykle włączana do zajęć teoretycznych i praktycznych na studiach doktoranckich, liczba wyspecjalizowanych jednostek i zespołów mających dostęp do specjalistycznego sprzętu potrzebnego do kompleksowego podejścia do tego zagadnienia jest ograniczona. Brakuje również pracowników akademickich wykwalifikowanych w zakresie zaawansowanej chemii analitycznej, a także materiałów dydaktycznych oraz systemu wymiany doświadczeń na wszystkich poziomach kształcenia. W związku z tym tylko nieliczni doktoranci mogą zostać w pełni przeszkoleni w zakresie AAC, analizy instrumentalnej lub analizy i przetwarzania danych lub nabyć umiejętności niezbędne do zintegrowania zaawansowanej chemii analitycznej z potrzebami służby zdrowia, szpitalnych laboratoriów diagnostycznych, sektora biznesu lub rynku pracy.

Cele projektu

Celem projektu było dostosowanie programów studiów uniwersyteckich do potrzeb służby zdrowia w zakresie wykorzystania technik zaawansowanej chemii analitycznej w omice dzięki wymianie doświadczeń na poziomie europejskim.

Rezultaty projektu

Cele projektu osiągnięto dzięki przygotowaniu kadry akademickiej trzech uczelni partnerskich do kształcenia doktorantów w zakresie technik zaawansowanej chemii analitycznej w omice. Doprowadziło to do modyfikacji programów studiów i stworzenia otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*) w formie skryptu i e-materiałów. Działania projektowe obejmowały partnerskie uczenie się, szkolenie i nauczanie, a przy tym wiązały się z wymianą doświadczeń i dobrych praktyk, tworzeniem stabilnej i aktywnej sieci współpracy oraz rozwojem osobistym i społecznym uczestników projektu.

Kluczowym elementem projektu były działania związane z uczeniem się, szkoleniem i nauczaniem naukowców i nauczycieli zaangażowanych w przedsięwzięcie, które miały też wpływ na przygotowanie rezultatów pracy intelektualnej. Pierwsza seria działań została zorganizowana w celu zapewnienia badaczom i nauczycielom niezbędnych umiejętności teoretycznych i praktycznych w zakresie zaawansowanej chemii analitycznej. Następnie przeprowadzono zajęcia szkoleniowe (warsztaty) z doktorantami, których celem było rozwinięcie wcześniejszych sesji w kontekście międzynarodowej współpracy dydaktycznej w modelu badacz/nauczyciel – doktorant. Ostatnia seria zajęć, oprócz rozszerzenia zakresu wcześniejszych działań, miała na celu przetworzenie manuskryptu i e-materiałów oraz wprowadzenie do nich wszystkich niezbędnych modyfikacji.

Realizacja projektu dała trzem uczelniom partnerskim unikalną możliwość połączenia wiedzy i doświadczenia ich zespołów naukowych i administracyjnych. Dodatkowym rezultatem projektu była wymiana umiejętności i dobrych praktyk oraz rozszerzenie współpracy między trzema instytucjami. Otworzyło to możliwości prowadzenia wspólnych badań w przyszłości. Ponadto w ramach projektu stworzono środowisko multidyscyplinarne, ułatwiające członkom zespołów dzielenie się wiedzą akademicką na wysokim poziomie. Projekt swoim wpływem obejmie nie tylko środowisko naukowe, ale też pacjentów. Przełoży się to na zwiększenie możliwości terapeutycznych w zakresie leczenia chorób cywilizacyjnych.

Metodologia realizacji projektu opiera się na modelu cyrkularnym. W projekt zaangażowano cztery–pięć osób z każdej uczelni, specjalistów zarówno w zakresie zaawansowanej chemii analitycznej, jak i zarządzania projektem, a także łączników z innych wydziałów uczelni partnerskich zajmujących się administracyjnymi aspektami projektu. Współpraca ponadnarodowa w projekcie wynikała z jego wysoce specjalistycznego charakteru, globalnego znaczenia oraz wyjątkowej ścieżki rozwoju tego obszaru tematycznego. Dlatego też, aby zrealizować cele projektu, absolutnie niezbędna była współpraca w szerokim gronie międzynarodowych ekspertów, kompetentnych w różnych aspektach AAC i omiki. Ponieważ poziom rozwoju AAC i multiomiki jest różny w całej Europie, projekt ułatwił wymianę wiedzy, doświadczeń i dobrych praktyk. Jest to wartość dodana na poziomie Unii Europejskiej: projekt pozwolił na uzyskanie wyników niemożliwych do osiągnięcia przez jedną instytucję, a nawet różne instytucje z jednego kraju. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065091
Tytuł projektu	Social Professions for Supporting Youth in a European Solidarity Context
Akronim projektu	SP YOUNG
Strona internetowa projektu	bit.ly/3z2DeOu
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet w Białymstoku (PL BIALYSTO4)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Klaipėdos Universitetas – Klaipėda University (Litwa) - Latvijas Kristīgā akadēmija – Latvian Christian Academy (Łotwa) - Uniwersytet Warszawski (Polska) - Malmö Universitet – Malmö University (Szwecja)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	228 157 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Młodzież to szczególnie kategoria obywateli Unii Europejskiej, stanowiąca ok. 14% jej mieszkańców. Z danych Eurostatu wynika, że niemal co trzeci młody człowiek jest zagrożony ubóstwem i wykluczeniem, co wskazuje na konieczność podjęcia działań o charakterze diagnostycznym i metodycznym w zakresie szans i zagrożeń rozwoju młodego pokolenia. Z powodu intensyfikacji procesów globalizacyjnych, rozwoju technologicznego i zmienności struktur społecznych spowodowanej procesami migracyjnymi istnieje konieczność redefinicji czynników zagrażających rozwojowi młodzieży oraz go wspomagających. Wskazana jest także pogłębiona refleksja nad szeroko rozumianymi przedsięwzięciami edukacyjnymi i społecznymi podejmowanymi w tym zakresie. Powyższe zagadnienia stanowią treści programów studiów w odniesieniu do zawodów społecznych, jak pedagogika, socjologia i praca socjalna.

Cele projektu

Ze względu na powyższe prawidłowości celem przedsięwzięcia jest doskonalenie oferty dydaktycznej w zakresie pracy z młodzieżą na uczelniach partnerskich przez implementację założeń koncepcji pozytywnego rozwoju młodzieży (*Positive Youth Development*), zwłaszcza dzięki poszerzaniu zasobów wspierających jej rozwój i edukację. W projekcie szczególna uwaga zostanie zwrócona na budowanie tożsamości na podstawie zasady komunitaryzmu, wolontariatu, zaangażowania w życie lokalnych społeczności czy aktywności prospołecznej, z uwzględnieniem zagadnienia wielokulturowości współczesnych społeczeństw.

Rezultaty projektu

W pierwszym etapie projektu zostaną przeprowadzone badania nad statusem młodzieży w krajach partnerskich, umożliwiające diagnozę zasobów i problemów tej grupy społecznej. Będzie to podstawa opracowania zintegrowanego programu edukacji osób pracujących z młodzieżą na poziomie studiów licencjackich. Ten program zajęć będzie realizowany na uczelniach partnerskich w dziesięcioosobowych grupach studentów, prowadzonych przez dwóch nauczycieli w cyklu jednego semestru. Jako pomoc dydaktyczna zostaną wykorzystane podręcznik przygotowany w ramach projektu oraz antologia tekstów. Podręcznik uwzględni aktualne czynniki wspierające i zakłócające rozwój młodzieży, strategie radzenia sobie ze współczesnymi zagrożeniami, zgodnie z ideą globalizmu (myśl globalnie, działaj lokalnie). Drugie opracowanie to teoretyczny komentarz na temat młodzieży z perspektywy społeczno-kulturowej, społeczno-ekologicznej i społeczno-politycznej. Ukoronowaniem projektu będzie szkoła letnia połączona z konferencją, które pozwolą nauczycielom i studentom na wymianę doświadczeń edukacyjnych, a także na upowszechnienie i promocję efektów wspólnej pracy w projekcie. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081777
Tytuł projektu	BOT-Learning as a modern teaching method of GEN Z
Akronim projektu	MELES-BOT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Orfp8P
Nazwa instytucji koordynującej	Science4People spółka z ograniczoną odpowiedzialnością
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Veliko Tarnovo University – University of Veliko Tarnovo (Bułgaria) - Tampereen Ammattikorkeakoulu Oy – Tampere University of Applied Sciences (Finlandia) - Universität Leipzig – Leipzig University (Niemcy) - Akademia Morska w Szczecinie (Polska) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	34 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	288 186 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Era cyfrowa wkracza w każdą dziedzinę naszego życia, łącznie z edukacją na każdym jej poziomie. Młodzi ludzie coraz chętniej szukają wiedzy w internecie. Tradycyjne wykłady, drukowane podręczniki, a nawet materiały e-learningowe często nie są dla nich atrakcyjne. Pokolenie Z, które jest obecnie w trakcie edukacji w liceach i na uczelniach, chętniej kontaktuje się przez komunikatory czy czaty, niż prowadzi bezpośrednią konwersację. Forma tekstowa komunikacji służy również zdobywaniu wiedzy i rozwijaniu umiejętności. Młodzi ludzie preferują krótkie teksty, zdjęcia, gry, historie i instrukcje krok po kroku przedstawione w zabawny sposób.

Cele projektu

Celem projektu jest opracowanie chatbota edukacyjnego do prowadzenia kursu przedsiębiorczości. Innowacyjna metoda edukacyjna *BOT-Learning* opiera się na wykorzystywaniu dwóch podstawowych narzędzi: chatbota (wirtualnego nauczyciela) i czatu (tekstu lub rozmowy z pedagogiem). Oznacza to stosowanie kanałów powszechnie używanych przez pokolenie Z i wypełnianie ich sprawdzonymi i przydatnymi treściami.

Rezultaty projektu

Rezultaty projektu MELES-BOT wpisują się bezpośrednio w główny nurt transformacji systemu kształcenia, czyli w tzw. edukację 4.0, która wykorzystuje narzędzia i zasoby oparte na technologii, przeznaczone do realizacji procesu edukacyjnego w nietradycyjny sposób. Jej celem jest m.in. dostarczenie podstawowych umiejętności i kluczowych kompetencji uczniom i studentom, którzy w przyszłości staną się kadrą w sektorze przemysł 4.0 (*Industry 4.0*). Cyfrowe kompetencje pomogą nauczycielom w ich pracy dydaktycznej polegającej na wykształceniu u młodych ludzi umiejętności cyfrowych.

MELES-BOT wyrówna również szanse w dostępie do edukacji. Dzięki zdalnemu dostępowi wszyscy, którzy z różnych powodów nie mogą uczęszczać na zajęcia stacjonarne, będą mieli równe szanse edukacyjne. Zdalny dostęp odgrywa również ważną rolę w sytuacjach kryzysowych (np. w czasie pandemii), gdy zajęcia w tradycyjnej formule zostają zawieszane. Celem partnerów projektu jest nie tylko zaprezentowanie tego konkretnego kursu, ale także przekonanie społeczności akademickiej do wykorzystywania metodyki *BOT-Learning* do prowadzenia innych zajęć w przyszłości. ■

Bielsko-Biała



liczba projektów: 1



Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082197
Tytuł projektu	Innovations for Big Data in a Real World
Akronim projektu	iBIGworld
Strona internetowa projektu	bit.ly/3z7jM3k
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Techniczno-Humanistyczna w Bielsku-Białej (PL BIELSKO02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Университетът по библиотекознание и информационни технологии – University of Library Studies and Information Technologies (Bułgaria) - Универзитет у Нишу – University of Niš (Serbia) - Київський національний університет імені Тараса Шевченка – Taras Shevchenko National University of Kyiv (Ukraina)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	224 272 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - EDUKACJA DOROSŁYCH: opracowywanie mechanizmów monitorowania skuteczności oraz poprawiania jakości strategii uczenia się dorosłych - MŁODZIEŻ: promowanie jakości, innowacyjności i uznawania pracy z młodzieżą
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - kompetencje kluczowe (w tym matematyka i umiejętność czytania i pisania) oraz umiejętności podstawowe - przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość

Streszczenie projektu

iBIGworld to projekt międzynarodowy, który koncentruje się na identyfikacji i sposobach wykorzystania *big data* pochodzących z internetu, w tym z portali społecznościowych, wiadomości tekstowych, wyników wyszukiwań w sieci, plików multimedialnych oraz danych utworzonych przez urządzenia IoT (*Internet of Things* – internet rzeczy) i czujniki. Celem tych działań jest zapewnienie wsparcia instytucjom szkolnictwa wyższego w zakresie zapoznawania się ze współczesnymi zagadnieniami w branży IT.

Cele projektu

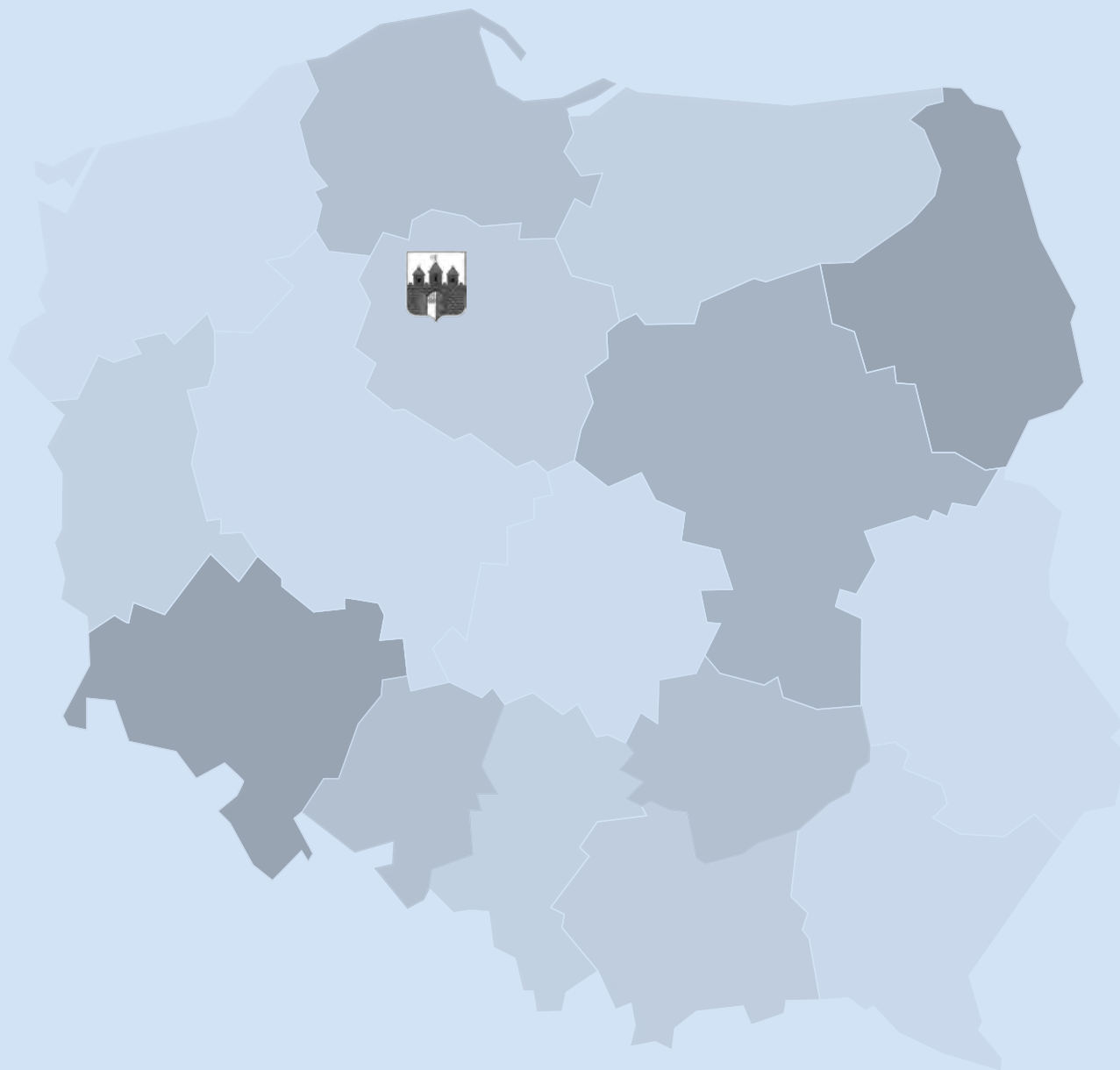
Projekt ma na celu opracowanie wspólnych dla Unii Europejskiej kompetencji w zakresie umiejętności zarządzania *big data* w sektorze małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP), a tym samym zaspokojenie potrzeb rynku pracy w odniesieniu do niedoborów i luk w umiejętnościach we wszystkich jego sektorach. Jednocześnie celem działań projektowych w iBIGworld jest poprawa adekwatności oferty edukacyjnej dotyczącej zarządzania *big data* w sektorze MŚP, tak aby zaspokoić potrzeby rynku cybernetycznego w gospodarce.

W ramach iBIGworld przewidziano też rozwój nowego programu nauczania, związanego z wykorzystaniem *big data*, aby poprawić jakość zarządzania nowoczesnymi ekosystemami. Założono także, że za sprawą projektu studenci zyskają możliwość pogłębiania wiedzy dzięki wykorzystaniu narzędzi informatycznych, a następnie będą dzielić się umiejętnościami w zarządzaniu *big data* i tym samym zwiększać ich dostępność.

Rezultaty projektu

W ramach działań projektowych uczelniom zostanie zapewnione wsparcie w zakresie: określania pilnych wyzwań technologicznych i potrzeb wysoko wykwalifikowanego personelu, szkoleń dla studentów o najwyższych kompetencjach w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) oraz promowania otwartej współpracy z branżą przemysłową. Realizacja projektu przełoży się na zwiększanie znaczenia szkolnictwa wyższego dzięki wspieraniu nowych programów stażowych z wykorzystaniem TIK, relacjom między uczelniami wyższymi i branżą przemysłu oraz między rynkiem i sektorem przemysłowym. Projekt iBIGworld przewiduje wspieranie innowacji i kreatywności, a także wzmacnianie roli szkolnictwa wyższego w regionie za sprawą identyfikowania pojawiających się, najnowocześniejszych technologii wykorzystujących *big data* i sztuczną inteligencję, zgodnie z wymogami rynku innowacji, oraz wspierania otwartych zasobów edukacyjnych. ■

Bydgoszcz



liczba projektów: 1



Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065694
Tytuł projektu	Higher-ed Programmes for Careers in Game Design & Development
Akronim projektu	GAMEHIGHED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3cG5jig
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Kazimierza Wielkiego w Bydgoszczy (PL BYDGOSZ01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Univerzita Karlova – Charles University (Czechy) - Asociace ceskych hernich vy vojaru, z.s. (Czechy) - Jyväskylä Yliopisto – University of Jyväskylä (Finlandia) - Bahçeşehir Üniversitesi Foundation – University of Bahçeşehir (Turcja)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	383 673 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca między instytucjami edukacyjnymi i sektorem biznesu - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

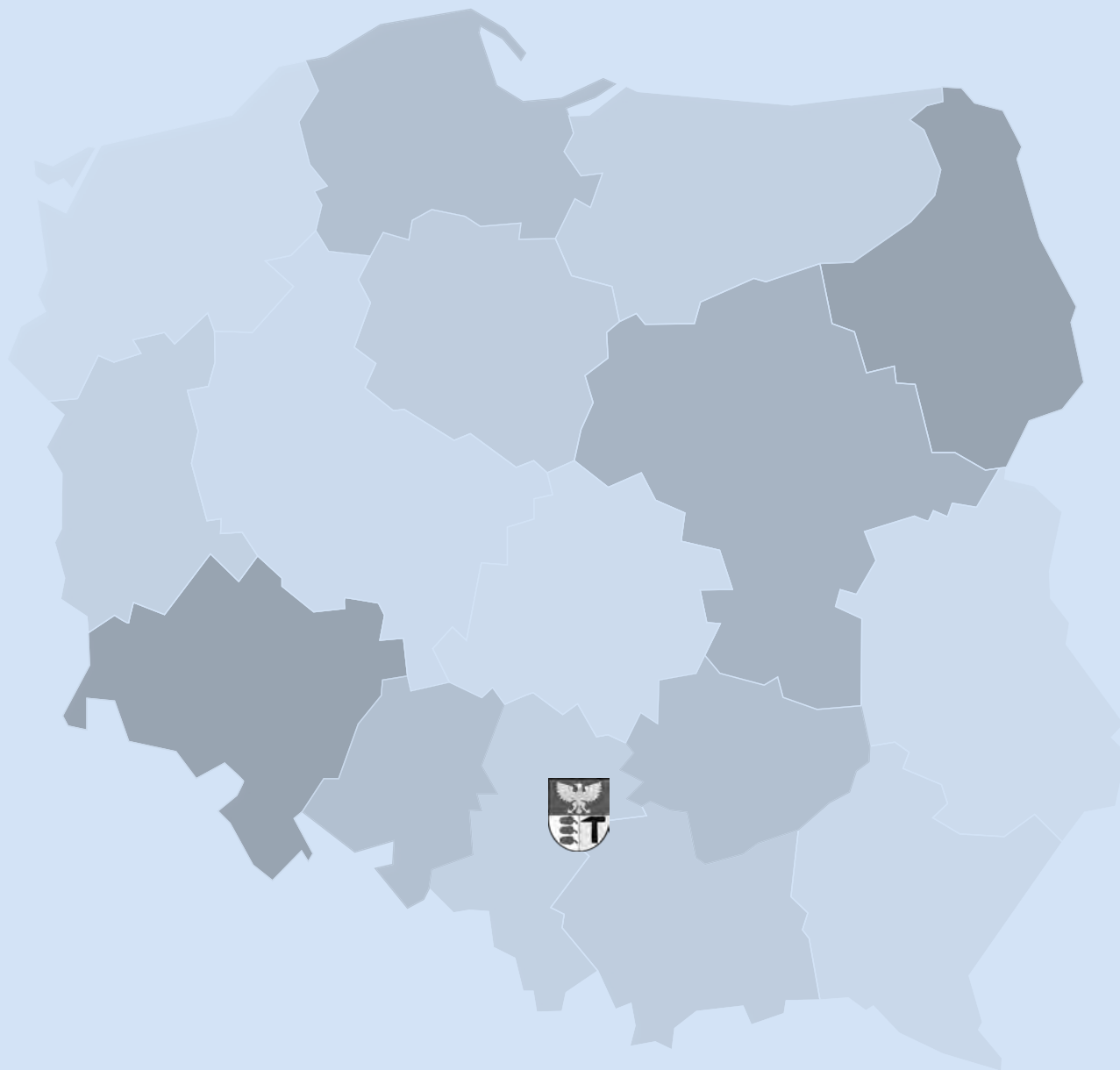
Celem projektu GAMEHIGHED jest stworzenie programów studiów, zestawów materiałów edukacyjnych i narzędzi do tworzenia programów dydaktycznych nastawionych na kształcenie twórców gier.

Rezultaty projektu

W ramach działań projektowych przewidziano ścisłą współpracę między uczelniami i firmami oraz organizacjami branżowymi, ponieważ to specjaliści z branży są najlepiej zorientowani w tym, jakimi kompetencjami powinni dysponować absolwenci wchodzący na rynek pracy. Z kolei specjaliści w dziedzinie opracowywania programów kształcenia mają najbardziej aktualną wiedzę o tym, jak zaplanować proces edukacyjny prowadzący do wykształcenia studentów w zakresie odpowiadającym wymaganiom rynku pracy.

Uczestnicy projektu GAMEHIGHED pracują w zespołach międzynarodowych z sektora szkolnictwa wyższego i rynku pracy. Przygotowane w jego ramach materiały, gotowe do wykorzystania w szkolnictwie wyższym i w innych sektorach edukacyjnych, zostaną udostępnione nieodpłatnie w sieci. ■

Dąbrowa Górnicza



liczba projektów: 2



Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095276
Tytuł projektu	ED-ON: Intercultural Education in the Age of Distance Learning ED-ON: Edukacji międzykulturowa w dobie nauczania zdalnego
Akronim projektu	ED-ON
Strona internetowa projektu	bit.ly/3zDFkFS
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia WSB w Dąbrowie Górniczej (PL DABROWA01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ostravská Univerzita – University of Ostrava (Czechy) - Fin Edu Consult Oy (Finlandia) - Mykolo Romerio Universitetas – Mykolas Romeris University (Litwa)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	117 160 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - dostęp dla osób i grup w niekorzystnej sytuacji - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

W związku z nasilającym się w skali globalnej zjawiskiem migracji międzynarodowych oraz pandemią COVID-19 istnieje potrzeba ponownego przemyślenia funkcjonujących w praktyce modeli integracji grup osób nowo przybyłych, zagrożonych niekorzystną sytuacją społeczną, oraz roli, jaką odgrywa w tym zakresie perspektywa sukcesu zawodowego. W nowoczesnych społeczeństwach europejskich sukces zawodowy ściśle wiąże się z jakością i poziomem wykształcenia. Jednocześnie zdobycie wykształcenia dobrej jakości jest szczególnie ważne w procesie skutecznej integracji migrantów. W kwestii zdobywania wykształcenia migranci napotykają jednak wiele barier. Wiążą się one ze społecznymi, psychologicznymi, ekonomicznymi i prawnymi warunkami adaptacji do nowego sposobu życia w społeczeństwach przyjmujących. Oznacza to, że dzieci migrujące z rodzicami decydującymi się na pracę za granicą mają specjalne potrzeby edukacyjne.

Cele projektu

Celem projektu jest wyposażenie aktualnie pracujących i przyszłych nauczycieli oraz studentów na kierunku pedagogika w wiedzę i narzędzia niezbędne do pracy z dziećmi migranckimi. Realizacja zamierzonych w ramach projektu działań przyczyni się do rozwoju kompetencji nauczycieli, którzy stosując nowe metody dydaktyczne mogą przeciwdziałać przedwczesnemu kończeniu nauki przez uczniów z grup defaworyzowanych, takich jak rodziny uchodźców i migrantów zarobkowych.

Realizatorzy projektu to uczelnie z Czech, Litwy i Polski, mające znaczące osiągnięcia w kształceniu kadry pedagogicznej, oraz organizacja partnerska z Finlandii, mająca bogate doświadczenie we wdrażaniu rozwiązań edukacyjnych i dzięki temu pełniącą funkcję instytucji modelowej dla pozostałych partnerów projektu.

Rezultaty projektu

Rezultatami projektu będą materiały dydaktyczne w językach angielskim, czeskim, litewskim i polskim, przedstawiające innowacyjne metody pracy z dziećmi z rodzin migranckich. Będą one ogólnie dostępne jako moduł internetowej platformy edukacyjnej przeznaczonej głównie dla osób pracujących lub uczących się w dziedzinach związanych z pracą z dziećmi z rodzin migrantów. Opracowanie tych materiałów zostanie poprzedzone empiryczną analizą potrzeb i oczekiwań oraz norm w zakresie realizacji edukacji międzykulturowej w szkołach podstawowych w Czechach, Finlandii, na Litwie i w Polsce. Jednocześnie powstanie strategia rozwoju kompetencji pedagogicznych nauczycieli i studentów zajmujących się pracą

z dziećmi migrantów. Przygotowane przez zespoły projektowe modelowe rozwiązania (moduł edukacyjny online) w dziedzinie edukacji międzykulturowej będą miały charakter uniwersalny – powstaną we współpracy czterech partnerów projektowych, przy czym partner z Finlandii odgrywa rolę lidera w zakresie transferu wiedzy i doświadczeń zdobytych podczas wieloletniej współpracy ze szkołami fińskimi. Głównym zagadnieniem w projekcie będzie szeroko rozumiane wsparcie edukacyjne dla dzieci z rodzin migranckich, nie tylko dzięki opracowaniu nowych, innowacyjnych i empirycznie ugruntowanych strategii nauczania, ale także dzięki podnoszeniu kompetencji nauczycieli i studentów kierunków pedagogicznych oraz zwiększeniu zakresu ich wiedzy i umiejętności za sprawą udostępnienia im platformy e-learningowej, zawierającej wszystkie rezultaty projektu, tj. moduł edukacyjny i strategię. Platforma ta będzie wzbogacana o nowe treści i moduły, a o jej prawidłowe funkcjonowanie i najwyższą jakość treści na bieżąco dbać będą specjalnie powołani eksperci Akademii WSB i partnerzy projektu. Podniesienie jakości kształcenia dzieci z rodzin uchodźczych i migranckich przyczyni się do zwiększenia możliwości długoterminowej integracji społecznej w krajach przyjmujących. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096280
Tytuł projektu	The use of innovative education tools in the fields of nursing and emergency medical services Wykorzystanie innowacyjnych metod nauczania na kierunkach pielęgniarstwo i ratownictwo medyczne
Akronim projektu	E-NUREMS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3PEgCet
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Planowania Strategicznego w Dąbrowie Górniczej (PL DABROWA02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem – UJEP University (Czechy) - Prešovská Univerzita v Prešove – University of Presov (Słowacja)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	161 010 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Projekt jest odpowiedzią na sytuację związaną z pandemią COVID-19 i wynikającą z niej konieczność zmiany praktyki dydaktycznej i edukacyjnej uczelni na hybrydową i zdalną.

Cele projektu

Beneficjentami projektu będą nauczyciele akademicy i studenci kierunków pielęgniarstwo i ratownictwo medyczne, chcący zwiększyć swoje kwalifikacje zawodowe i kompetencje językowe oraz przygotować się do pracy w środowisku międzynarodowym.

Rezultaty projektu

W ramach projektu powstanie wielojęzyczny podręcznik interaktywny w formie platformy e-learningowej, stanowiący zbiór filmów instruktażowych w zakresie procedur niezbędnych do wykształcenia profesjonalnego ratownika medycznego i pielęgniarskiego. Podręcznik zostanie opracowany w różnych wersjach językowych, tak aby nauce wykonywania zabiegów medycznych towarzyszyła edukacja językowa, niezbędna do pracy w środowisku międzynarodowym.

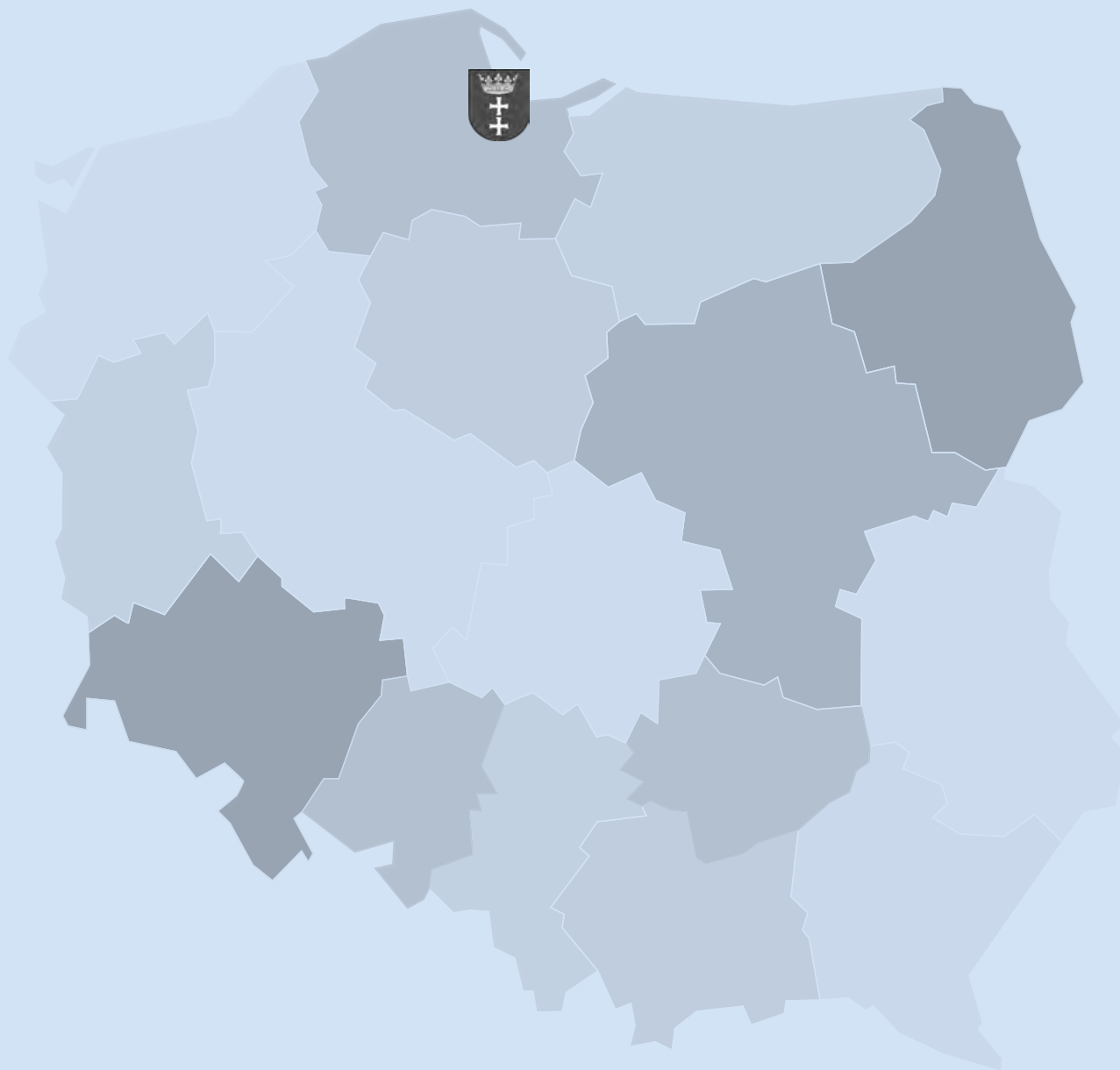
Ponadto zostanie przygotowany międzynarodowy program kształcenia przedmiotów praktycznych na kierunkach pielęgniarstwo i ratownictwo medyczne, a także program kształcenia dwóch kursów specjalistycznych: *Pracownik służby zdrowia w sytuacji kryzysowej* oraz *Praca w medycznych zespołach międzynarodowych*.

Odbędą się też szkolenia dla nauczycieli akademickich *Praktyczne kształcenie studentów pielęgniarstwa i ratownictwa medycznego*, dotyczące prowadzenia zajęć praktycznych, a także pilotażowa edycja kursów *Pracownik służby zdrowia w sytuacji kryzysowej* oraz *Praca w medycznych zespołach międzynarodowych*. Dodatkowo zostaną zorganizowane dwie konferencje międzynarodowe: „Pielęgniarstwo i ratownictwo medyczne – kształcenie zdalne i hybrydowe”, połączona z prezentacją i rozpowszechnianiem interaktywnego, wielojęzycznego podręcznika, oraz „Międzynarodowe zespoły medyczne”, wraz z prezentacją efektów kształcenia uzyskanych podczas kursów *Pracownik służby zdrowia w sytuacji kryzysowej* oraz *Praca w medycznych zespołach międzynarodowych*.

Ważnym aspektem projektu jest trwałość i uniwersalność przewidywanych rezultatów. Interaktywny, wielojęzyczny podręcznik może być wykorzystywany przez nauczycieli akademickich i studentów kierunków pielęgniarstwo i ratownictwo medyczne uczelni jako podstawowe narzędzie do prowadzenia kształcenia praktycznego, zwłaszcza w nauce hybrydowej i zdalnej.

Wypracowanie wspólnych, międzynarodowych programów kształcenia przedmiotów praktycznych na kierunkach pielęgniarstwo i ratownictwo medyczne ułatwi wzajemne uznawanie kwalifikacji i stanowi pierwszy krok do podjęcia działań w celu wypracowania pełnych wspólnych programów kształcenia. ■

Gdańsk



liczba projektów: 10



Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081940
Tytuł projektu	Professional UNcertainty Competence
Akronim projektu	PUNC
Strona internetowa projektu	bit.ly/3z6uMoA
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Gdański (PL GDANSK01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Erhvervsakademi Aarhus – Business Academy Aarhus (Dania) - Turun Ammattikorkeakoulu Oy – Turku University of Applied Sciences (Finlandia) - Universita Politècnica de València – UPV University (Hiszpania) - Hogeschool Utrecht – University of Applied Sciences Utrecht (Holandia) - INNOCAMP PL sp. z o.o. (Polska)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	442 057 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - przezwyciężanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - badania i innowacje

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt ma na celu zwiększenie kompetencji nauczycieli akademickich, tak aby ich praca dydaktyczna przyczyniała się do rozwijania przez studentów umiejętności w zakresie radzenia sobie ze zmiennością rynku pracy – aby dostrzegali pozytywne aspekty niepewności zawodowej, właściwej dla współczesnych czasów, i produktywnie wykorzystywali tę wiedzę do rozwijania swojej kariery. Przede wszystkim projekt zakłada zapewnienie nauczycielom możliwości samodoskonalenia zawodowego dzięki zaangażowaniu ich w zadania projektowe, w tym w badanie kompetencji oraz we współpracę, wymianę wiedzy i doświadczeń z kolegami z instytucji partnerskich. W rezultacie nauczyciele uzyskają wsparcie dydaktyczne pozwalające im kształcić studentów na profesjonalistów, którzy nie obawiają się zmiennej rzeczywistości zawodowej oraz którzy są otwarci na nowe możliwości i chętnie angażują się w innowacyjne przedsięwzięcia. Studenci zaś dzięki projektowi zdobędą wiedzę i umiejętności, a także uzyskają dostęp do materiałów edukacyjnych niezbędnych, by rozwijać kompetencje w zakresie uczenia się przez całe życie (*Lifelong Learning* – LLL).

Rezultaty projektu

Projekt przewiduje osiągnięcie czterech rezultatów głównych, odnoszących się do kompetencji projektowych (PUNC), opisujących „produktywne radzenie sobie z niepewnością” w zakresie wiedzy, umiejętności, cech charakteru i postaw. Są to: 1) kompleksowa wiedza na temat środowiska edukacyjnego PUNC, opracowana na podstawie studiów przypadków z uczelni partnerskich; 2) kompetencje PUNC, wykształcone dzięki badaniom i studiom porównawczym przeprowadzonym na uczelniach partnerskich; 3) tzw. *PUNC Box* – zawierający informacje oraz przykładowe narzędzia dla nauczycieli i studentów w zakresie kompetencji PUNC oraz pozwalający zapewnić obu tym uczestnikom procesu dydaktycznego wsparcie i bezpieczeństwo, odpowiednio, w nauczaniu i uczeniu się; 4) tzw. *PUNC E-portfolio* – narzędzie dla nauczycieli i studentów pozwalające na monitorowanie kompetencji PUNC. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096278
Tytuł projektu	Innovative Competence in Online Higher Education
Akronim projektu	InCompEdu
Strona internetowa projektu	bit.ly/3zalf7T
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Gdański (PL GDANSKO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilište u Rijeci – University of Rijeka (Chorwacja) - Turun Yliopisto – University of Turku (Finlandia) - Universitatea 1 Decembrie 1918 din Alba Julia – University December 1, 1918 (Rumunia) - Univerza na Primorskem Universita del Litorale – University of Primorska (Słowenia) - Università degli Studi di Roma Tor Vergata – University of Rome Tor Vergata (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	245 284 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt InCompEdu ma na celu przezwyciężenie wyzwań spowodowanych globalną pandemią COVID-19, związanych z nagłą zmianą trybu nauczania na zdalny w uczelniach wyższych Unii Europejskiej. Dzięki wymianie wiedzy i dobrych praktyk uniwersytety biorące udział w przedsięwzięciu zamierzają stworzyć rozwiązania sprzyjające opanowywaniu nowych umiejętności cyfrowych oraz metodologii tworzenia i prowadzenia kursów online. W rezultacie działania w ramach projektu skoncentrują się na rozwijaniu kompetencji cyfrowych u nauczycieli akademickich oraz na tworzeniu i wdrażaniu innowacyjnych programów nauczania oraz kursów online i hybrydowych.

Rezultaty projektu

Projekt pozwoli przedstawicielom uczelni na lepsze zrozumienie praktyk w zakresie nauczania zdalnego, zapewni uczelniom inspirację do krytycznego spojrzenia na dokonane wybory w tym zakresie i do poszukiwania obszarów, w których niezbędne są ulepszenia. Przede wszystkim jednak ma być okazją do wymiany doświadczeń między partnerami, co ma zaowocować nowymi metodologiami, inspirowanymi przez wspólnotę nauczycieli akademickich na poziomie europejskim.

W odniesieniu do grupy docelowej projektu, czyli nauczycieli akademickich, projekt – dzięki identyfikacji i upowszechnieniu wiedzy o dobrych praktykach – pozwoli na budowanie kompetencji cyfrowych w zakresie wykorzystywania narzędzi informatycznych podczas prowadzenia zajęć zdalnych. W jego ramach zostaną również zbadane możliwości techniczne platform i narzędzi wspierających efektywną współpracę między nauczycielami i studentami, a także zostanie zademonstrowane ich praktyczne zastosowanie – powstanie seria filmów szkoleniowych na temat prowadzenia zajęć na różnych poziomach z wykorzystaniem systemów informatycznych.

W ramach projektu konsorcjum opracuje także nowe koncepcje efektywnych zajęć online, wykorzystujące narzędzia i metody uczenia się i pracy w grupie, stymulujące kreatywność i pracę zespołową. W tym celu zostanie zastosowana metoda *Design Thinking* (DT), która zakłada pracę zespołową w zróżnicowanych, interdyscyplinarnych grupach, pozwalającą na rozwijanie niekonwencjonalnych pomysłów. Rozwiązania wypracowane podczas warsztatów w ramach projektu zostaną przetestowane i zweryfikowane podczas modelowych zajęć online na uniwersytetach partnerskich. Efekty warsztatów i zajęć online zostaną zebrane w publikacji *Towards Effective Online Courses*.

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065096
Tytuł projektu	Affective loop in Socially Assistive Robotics as an intervention tool for children with autism Rozpoznawanie emocji w interakcji z robotami społecznymi jako narzędzie interwencji w terapii dzieci z autyzmem
Akronim projektu	EMBOA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3oxFoCy
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSKo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Macedonian Association for Applied Psychology (Macedonia) - Universität Augsburg – Augsburg University (Niemcy) - İstanbul Teknik Üniversitesi – Istanbul Technical University (Turcja) - Yeditepe Üniversitesi – Yeditepe University Vakif (Turcja) - University of Hertfordshire (Wielka Brytania)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	376 368 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: włączenie społeczne - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - niepełnosprawność i specjalne potrzeby edukacyjne - badania i innowacje

Streszczenie projektu

Dzieci z zaburzeniami ze spektrum autyzmu (*Autism Spectrum Disorder – ASD*) przejawiają deficyty w zakresie umiejętności emocjonalnych i kompetencji społecznych. Współcześnie w terapii ASD wykorzystuje się tzw. roboty społeczne (*social robots*), uczące zwłaszcza reguł interakcji, które mogą być później przekładane przez dzieci z autyzmem na ich wszystkie kontakty społeczne. Rozpoznawanie emocji przez roboty pozwala lepiej dopasowywać interwencje terapeutyczne do potrzeb pacjentów, a to może przełożyć się na ich większą skuteczność. Zagadnienie wspomagania terapii dzieci z autyzmem poprzez zastosowanie nowoczesnych rozwiązań – takich jak technologie rozpoznawania emocji – nie jest jednak szeroko znane w krajach projektowych uczelni partnerskich. Celem twórców projektu EMBOA, łączącego terapię dzieci z autyzmem, robotykę oraz automatyczne rozpoznawanie emocji, jest zmiana tego stanu rzeczy.

Cele projektu

Projekt EMBOA ma na celu praktyczną ocenę możliwości zastosowania technologii automatycznego rozpoznawania emocji w interakcji dziecko – robot w kontekście terapii dzieci z autyzmem wspomaganej robotami społecznymi. Efektem projektu będą zalecenia (*guidelines*) dotyczące zastosowania automatycznego rozpoznawania emocji w przywołanym kontekście. Celem przedsięwzięcia są również wymiana i poszerzenie kompetencji pracowników i studentów instytucji partnerskich oraz szerokie upowszechnienie wiedzy o robotach społecznych i rozpoznawaniu emocji w terapii dzieci z ASD. Wśród odbiorców projektu znajdują się nie tylko pracownicy i studenci, ale również terapeuci, nauczyciele i opiekunowie dzieci ze spektrum autyzmu z krajów partnerskich.

Rezultaty projektu

W ramach projektu instytucje partnerskie, zajmujące się zagadnieniami robotyki i rozpoznawania emocji oraz psychologii, przeprowadzą analizę literaturową oraz badania obserwacyjne i eksplorację danych. Na tej podstawie wypracują zalecenia dotyczące zastosowania automatycznego rozpoznawania emocji w interakcji terapeutycznej między dziećmi ze spektrum autyzmu i robotami społecznymi. Zalecenia te zostaną przygotowane w języku angielskim, a dodatkowo planuje się ich przetłumaczenie na języki pozostałych partnerów biorących udział w projekcie. Rezultaty projektu EMBOA będą przedmiotem szkolenia dla studentów oraz wydarzeń upowszechniających w krajach partnerskich. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065129
Tytuł projektu	Innovative Measurement Tool towards Urban Environmental Awareness
Akronim projektu	IMPETUS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3OJhmxi
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSKO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität Klagenfurt – University of Klagenfurt (Austria) - Hanzehogeschool Groningen – University of Applied Sciences (Holandia) - Hogeschool Rotterdam – Rotterdam University of Applied Sciences (Holandia) - Universidade de Coimbra – University of Coimbra (Portugalia) - Hochschule für Technik and Wirtschaft Chur – University of Applied Sciences of the Grisons (Szwajcaria)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	448 805 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - dialog społeczny - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - środowisko i zmiany klimatu

Streszczenie projektu

Zmiany klimatyczne stają się istotnym czynnikiem kształtującym podejście do kwestii rozwoju miast i bezpieczeństwa zamieszkujących w nich ludzi. Mimo stale rosnącego doświadczenia w projektowaniu ośrodków miejskich i zarządzaniu nimi, nadal pojawiają się ograniczenia hamujące proces mitygacji i adaptacji do zmian klimatycznych. Chodzi tu zwłaszcza o ograniczoną dostępność aktualnych danych o warunkach lokalnych, brak wiedzy mieszkańców na temat zmian klimatu i ich wpływu zdrowie i bezpieczeństwo oraz niewykorzystywanie holistycznego potencjału i interdyscyplinarnego podejścia w kształtowaniu przestrzeni zurbanizowanej odpornej na zmiany klimatyczne.

Cele projektu

Projekt IMPETUS wykorzystuje podejście holistyczne (techniczne, społeczne, artystyczne i wizualne) oraz rozwiązania z branży IT w celu umożliwienia oceny podatności miast na zmiany klimatyczne, tak aby wspierać procesy decyzyjne w tym zakresie, uświadamiać opinię publiczną i zwiększać udział mieszkańców w procesach planistycznych.

Rezultaty projektu

W rezultacie działań projektowych powstanie baza danych integrująca informacje na temat środowiska zurbanizowanego, zdrowia i samopoczucia jego mieszkańców, zebrane metodami inżynierskimi, socjologicznymi i artystycznymi.

Rozwiązania wypracowane w ramach projektu IMPETUS będą wykorzystywane w nauczaniu na różnych wydziałach i w ramach różnych dyscyplin w szkołach wyższych w Unii Europejskiej. Są przydatne dla studentów, pracowników dydaktycznych i badaczy zajmujących się zarządzaniem wodami, inżynierią lądową i inżynierią środowiska, planowaniem urbanistycznym, planowaniem transportu, architekturą, sztuką i komunikacją oraz naukami społecznymi. Ponadto mogą być wykorzystywane w planowaniu przestrzennym jako narzędzia wspierające partycypację obywatelską, dialog interesariuszy oraz procesy decyzyjne i inwestycyjne. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065244
Tytuł projektu	Integrated education based on sustainable urban mobility projects
Akronim projektu	S@MPLER
Strona internetowa projektu	bit.ly/3cSzVCh
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSK02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Univerzita Jana Evangelisty Purkyně v Ústí nad Labem – UJEP University (Czechy) - Technische Universität Dresden – TU Dresden (Niemcy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	378 670 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - transport i mobilność

Streszczenie projektu

Dynamiczne zmiany w otoczeniu społeczno-gospodarczym oraz rosące wymagania mieszkańców miast powodują, że umiejętność racjonalnego zarządzania transportem i mobilnością we współczesnych ośrodkach miejskich staje się kluczowym czynnikiem wpływającym na ich rozwój. Planowanie mobilności miejskiej wymaga kreatywnego poszukiwania rozwiązań uwzględniających interesy wielu grup użytkowników oraz długofalowe skutki podejmowanych działań.

Cele projektu

Głównym celem projektu S@MPLER jest zwiększenie potencjału dydaktycznego uczelni partnerskich w zakresie praktycznych umiejętności przekazywanych studentom w czasie realizacji projektów związanych z problematyką zrównoważonego zarządzania transportem i mobilnością w miastach.

Rezultaty projektu

W odpowiedzi na te wyzwania zostaną opracowane wytyczne metodyczne i materiały dydaktyczne uwzględniające zasady opracowywania Planów Zrównoważonej Mobilności Miejskiej (*Sustainable Urban Mobility Plans* – SUMP). Dokumenty tego rodzaju są uznanym i wspieranym przez Komisję Europejską standardem planowania. Jednocześnie określają wymagania merytoryczne i praktyczne wobec osób odpowiedzialnych za zarządzanie mobilnością w miastach.

W ramach projektu zostanie też zweryfikowany aktualny potencjał uczelni zaangażowanych w projekt w zakresie dostępu do materiałów zapewniających studentom wsparcie w realizacji projektów w zakresie mobilności miejskiej. Na tej podstawie powstaną wytyczne dotyczące przygotowania jednolitego zestawu materiałów dydaktycznych dla wszystkich uczelni partnerskich. Następnie uczestnicy projektu stworzą wspólnie zestaw materiałów do wykorzystania podczas realizacji projektów. Opracowana metoda dydaktyczna znajdzie zastosowanie na trzech uczelniach partnerskich podczas realizacji zagadnień projektowych, a jej efekty zostaną poddane ocenie w celu adaptacji w bieżącej praktyce nauczania. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081964
Tytuł projektu	European Road Safety Partnership
Akronim projektu	EuroS@P
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Bullo2
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSKOz)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Road Assessment Association (Belgia) - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja) - Bauhaus-Universität Weimar – Bauhaus University Weimar (Niemcy) - Università degli Studi di Catania – University of Catania (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	389 970 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności - EDUKACJA DOROSŁYCH: poszerzanie i rozwój kompetencji edukatorów i innych pracowników wspierających uczące się osoby dorosłe
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - badania i innowacje - transport i mobilność

Streszczenie projektu

Problem bezpieczeństwa ruchu drogowego (BRD) to jedno z ważniejszych wyzwań współczesnego świata. Rocznie na świecie ginie na drogach ponad milion osób, wypadki są główną przyczyną zgonów ludzi młodych (do 25. r.ż.), rośnie też udział osób starszych wśród ofiar. To wystarczające argumenty, żeby podejmować radykalne działania naprawcze.

W ramach kompleksowych działań na rzecz poprawy BRD wdraża się i rozwija system zarządzania bezpieczeństwem infrastruktury drogowej (ZBID). Pierwsza dyrektywa Unii Europejskiej w tym zakresie swoim działaniem obejmowała obligatoryjnie tylko Transeuropejską Sieć Transportową (*Trans-European Transport Networks – TEN-T*). Nowe rozporządzenie w zakresie bezpieczeństwa na drogach (*Road Infrastructure Safety Management System – RISM*) dotyczy wszystkich dróg krajowych i wszystkich innych, których budowa lub przebudowa będzie finansowana lub współfinansowana ze środków unijnych. Skuteczność wdrażania tego rozporządzenia zależy przede wszystkim od odpowiedniego przygotowania kadry zarządzającej bezpieczeństwem. Muszą to być osoby kompetentne, doskonale znające problematykę BRD, zarówno od strony teoretycznej, jak i praktycznej. Jednak ze względu na duże luki w zakresie programów studiów na uczelniach technicznych w obszarze BRD przyszli pracownicy zarządów drogowych nie będą w pełni przygotowani do wyzwań, które nakłada na nich dyrektywa z 2019 roku.

Cele projektu

Projekt EuroS@P jest skierowany do studentów, naukowców, nauczycieli akademickich, kadry zarządów dróg na poziomie krajowym, regionalnym i lokalnym oraz do ekspertów, specjalistów i praktyków zaangażowanych w działania na rzecz BRD. Jego głównym celem jest promowanie najlepszych rozwiązań w zakresie edukacji w obszarze RISM, wraz ze zwiększeniem świadomości i poziomu wiedzy o BRD.

Rezultaty projektu

Główne zamierzenie przedsięwzięcia zostanie osiągnięte przez: budowę platformy e-learningowej z dostępem do produktów projektu, opracowanie materiałów dydaktyczno-szkoleniowych do prowadzenia zajęć na uczelniach oraz kursów szkoleniowych dla kadry zajmującej się ZBID, podniesienie kompetencji i zwiększenie umiejętności w zakresie ZBID dzięki zmianie programów nauczania na wyższych uczelniach i wyposażenie kadry i studentów w materiały dydaktyczne wykorzystujące innowacyjne metody i narzędzia ZBID oraz budowę podstaw certyfikacji Inspektorów bezpieczeństwa drogowego. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203--082076
Tytuł projektu	Sustainable Management: Tools for Tomorrow
Akronim projektu	TOO4TO
Strona internetowa projektu	bit.ly/3PZVhfl
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSKoz)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Turun Ammattikorkeakoulu Oy – Turku University of Applied Sciences (Finlandia) - Kauno Technologijos Universitetas – Kaunas University of Technology (Litwa) - Global Impact Grid (Niemcy) - Steinbeis-Hochschule Träger gGmbH – Steinbeis University Berlin Institute Corporate Responsibility Management (Niemcy)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	319 228 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: cele środowiskowe i klimatyczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - środowisko i zmiany klimatu

Streszczenie projektu

Świat przechodzi fundamentalną zmianę, a zrównoważony rozwój jest tematem dyskutowanym we wszystkich dziedzinach życia, w tym w nowych podejściach biznesowych. Jest to kluczowy aspekt nie tylko z perspektywy organów publicznych i administracyjnych, ale także firm, które muszą sprostać nowym wyzwaniom, takim jak zmiana klimatu. Firmy powinny dążyć do zrównoważonego rozwoju w zakresie ekonomicznym, społecznym i środowiskowym, aby w ramach swojej działalności zachować zgodność z przepisami oraz elastycznie reagować na zmiany ram prawnych i regulacyjnych, a także zachowania konsumentów.

Cele projektu

Projekt TOO4TO jest zgodny z promowanymi przez Unię Europejską celami zrównoważonego rozwoju ONZ (*Sustainable Development Goals* – SDG) określonymi dla edukacji wysokiej jakości. Jego celem jest zapewnienie studentom, zwłaszcza kierunków menedżerskich i technicznych, wiedzy i umiejętności potrzebnych do promowania zrównoważonego rozwoju oraz zrównoważonego stylu życia, a także równości i różnorodności. Wiedza ta daje także możliwość wprowadzenia realnej zmiany w zakresie zarządzania przedsiębiorstwami.

Cele szczegółowe projektu to: 1) przegląd najnowszych materiałów poświęconych zrównoważonemu rozwojowi, które mają zastosowanie w kontekście organizacyjnym w UE i poza nią; 2) opracowanie programu kształcenia zorientowanego na życie zawodowe, którego efekty będą odpowiadać na potrzeby w zakresie edukacji na temat zrównoważonego zarządzania i tym samym na potrzeby rynku pracy; 3) zapewnienie wysokiej jakości i łatwo dostępnych szkoleń w dziedzinie zrównoważonego zarządzania oraz umożliwienie studentom rozwijania umiejętności w tym zakresie niezbędnych do pracy w wirtualnych zespołach, tj. umiejętności pracy zespołowej, komunikacji i rozwiązywania problemów, a także zdolności adaptacji do nowych sytuacji.

Rezultaty projektu

Dzięki projektowi studenci zyskują możliwość rozwiązywania rzeczywistych problemów w zakresie zrównoważonego zarządzania. Zdobywanie umiejętności w środowisku wielonarodowym to także wymierne wsparcie we wchodzeniu na europejski rynek pracy. Dodatkowo międzynarodowa współpraca projektowa przełoży się na wypracowanie nowych rozwiązań i usprawnień w ofercie edukacyjnej. Wszystkie rezultaty przedsięwzięcia zostaną upowszechnione, a także wkomponowane w ofertę szkolnictwa wyższego. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096100
Tytuł projektu	European Digital Education in Road Infrastructure Management
Akronim projektu	INFRO@D
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Jg2R38
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSKOz)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität Klagenfurt – University of Klagenfurt (Austria) - Politechnika Krakowska (Polska) - Žilinská Univerzita v Žiline – University of Žilina (Słowacja) - Széchenyi István Egyetem – Széchenyi István University (Węgry) - Università degli Studi di Catania – University of Catania (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	227 753 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Pandemia COVID-19 wymusiła na społeczeństwach na całym świecie odejście od dotychczasowego sposobu funkcjonowania w wielu aspektach życia, związanych z gospodarką, pracą, edukacją czy podróżowaniem. Dotyczy to również sektora szkolnictwa wyższego. Konieczność kształcenia zdalnego to jeden ze sposobów na zachowanie dystansu społecznego i na ochronę naszego życia i zdrowia. Z wstępnej oceny sytuacji na uczelniach w Polsce i w innych krajach europejskich wynika jednak, że kadra akademicka nie jest wystarczająco przygotowana do prowadzenia efektywnych i atrakcyjnych zajęć online.

Konieczność prowadzenia przez uczelnie zajęć zdalnych zarówno na studiach, jak i na kursach dokształcających wymaga opracowania odpowiedniego procesu dydaktyczno-szkoleniowego z uwzględnieniem specyficznych wymagań interdyscyplinarnej wiedzy inżynierskiej. Przekazanie tej wiedzy w kształceniu zdalnym, ze względu na jej zakres, wymaga zastosowania wielu narzędzi dydaktycznych: wykładów, zajęć terenowych, projektowych, ćwiczeniowych, laboratoryjnych, pracy samodzielnej wraz z oceną postępów prac i wiedzy studentów i kursantów.

Cele projektu

Głównym celem projektu INFRO@D jest podniesienie kompetencji oraz zwiększenie umiejętności w zakresie zdalnego nauczania w modelowym rozwiązaniu w dziedzinie zarządzania bezpieczeństwem infrastruktury drogowej. Dla osiągnięcia tego celu należy podjąć działania na rzecz promowania najlepszych rozwiązań w zakresie edukacji cyfrowej (zdalnej – realizowanej doraźnie w czasie pandemii, oraz kursów e-learningowych, które mogą stać się stałym elementem procesu dydaktycznego).

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia zostanie opracowany modelowy produkt ułatwiający kształcenie zdalne na uczelniach technicznych w dziedzinie inżynierii lądowej i transportu. Zawiera on kompleksowe innowacyjne rozwiązania umożliwiające realizację nauczania zdalnego na jak najwyższym poziomie. Opracowana metodyka i materiały dydaktyczno-szkoleniowe dotyczą kursu z zakresu zarządzania infrastrukturą drogową ze szczególnym uwzględnieniem bezpieczeństwa.

Projekt przewiduje opracowanie metodyki edukacji cyfrowej na uczelniach oraz szkoleń dla kadry inżynierskiej. Przygotowanie kursu zdalnego kształcenia umożliwi wykorzystanie i weryfikację najlepszych rozwiązań z uczelni partnerskich. Projekt INFRO@D pozwoli na podniesienie poziomu nauczania i szkolenia z zastosowaniem innowacyjnych cyfrowych materiałów dydaktycznych do kształcenia w trybie zdalnym, które mogą być wykorzystywane przez inne uczelnie zajmujące się tą tematyką. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096375
Tytuł projektu	Comprehensive project for distance teaching skills and multimedia resources for technical universities in Europe Kompleksowy projekt dotyczący umiejętności nauczania na odległość i zasobów multimedialnych dla uczelni technicznych w Europie
Akronim projektu	E-TECH
Strona internetowa projektu	bit.ly/3bmlrsM
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Gdańska (PL GDANSKO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - FH Joanneum Gesellschaft MBH – University of Applied Sciences (Austria) - Università Politecnica delle Marche – Marche Polytechnic University (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	224 779 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Narzucony w wyniku pandemii COVID-19 dystans społeczny spowodował, że nauczyciele akademicy w wielu krajach stanęli przed nagłą potrzebą zmiany metod nauczania z tradycyjnych na hybrydowe lub w pełni zdalne, w tym e-learningowe. Duża liczba nauczycieli zatrudnionych przez członków konsorcjum projektowego zgłasza brak odpowiedniego przygotowania metodycznego i zasobów do prowadzenia nauczania online. Wyposażenie nauczycieli w odpowiednie umiejętności i narzędzia w tym zakresie jest jednak zadaniem złożonym.

Cele projektu

Projekt kompleksowo odpowiada na potrzeby wymienionej grupy beneficjentów w zakresie przygotowania metodycznego i wyposażenia w zasoby do prowadzenia nauczania na odległość.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostaną przeprowadzone szkolenia w formie certyfikowanych kursów dla nauczycieli *Jak zaprojektować efektywne zajęcia e-learningowe i zdalne?* (trzy poziomy szkolenia *Blended Learning*, dla początkujących i zaawansowanych oraz *masterclass*). Ponadto powstaną wytyczne w zakresie nauczania online w formie podręcznika *Praktyczny przewodnik po metodach zdalnego nauczania dla nauczycieli akademickich*, zarówno w formie drukowanej, jak i multimedialnej (publikacja w formule *open access*). Rezultatem projektu będzie także interaktywny multimedialny bank treści na temat wybranych zagadnień, wspólnych dla instytucji partnerskich projektu. Zasoby te obejmą: wykłady wideo, animacje, symulacje, prezentacje interaktywne, interaktywne wykresy i schematy. Wynikiem działań projektowych będą także modelowe kursy e-learningowe z zakresu wybranych przedmiotów, uwzględniające tematykę wspólną dla wszystkich instytucji partnerskich, oraz kursy w języku angielskim. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065812
Tytuł projektu	Development of a technology transfer model at universities Opracowanie modelu transferu technologii na uczelniach wyższych
Akronim projektu	Transfer technologii
Strona internetowa projektu	bit.ly/3ONjqEH
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Bankowa w Gdańsku (PL GDANSKo8)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης – Aristotle University of Thessaloniki (Grecja) - Centrum Transferu Technologii Wyższej Szkoły Bankowej w Toruniu (Polska) - Università degli Studi del Sannio di Benevento – University of Sannio (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	53 025 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - badania i innowacje - przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest ustrukturyzowanie zagadnienia procesu transferu technologii na uczelniach. Zgodnie z analizą poprzedzającą realizację przedsięwzięcia ma ono wspierać rozwój przedsiębiorczości i stymulować współpracę sektorów nauki i biznesu. W ramach projektu zostanie więc podjęta od strony naukowej problematyka stworzenia modelu współpracy wymienionych sektorów, usprawniającego przepływ wiedzy i tym samym wypełniającego lukę komunikacyjną w tym zakresie. Zaplanowano stworzenie rozwiązań, które będą przyciągać przedsiębiorców na uczelnie, po to by badali oni możliwości technologiczne tych jednostek oraz zasoby niezbędne do wdrożenia nowych technologii, oraz które będą stymulować przedsiębiorczość wśród młodych naukowców.

Realizatorom przedsięwzięcia zależy na uświadomieniu wagi zjawiska transferu technologii oraz na identyfikacji związanych z nim procesów na uczelniach. Zgodnie z założeniami projektu konsorcjum podejmie próbę zainicjowania i utrwalenia systemowej współpracy strategicznej między uczelniami i przedsiębiorcami, a także opracuje model wdrażania innowacji, stworzy uniwersalny model transferu technologii oraz zacieśni współpracę z centrami transferu technologii istniejącymi przy szkołach wyższych. Działania te mają przyczynić się do realizacji celów projektu, tj. wypracowania modelu transferu technologii na uczelniach.

Rezultaty projektu

Mimo że projekt jest prowadzony w dobie pandemii COVID-19, zaplanowano realizację wszystkich jego założeń: przeprowadzenie spotkań zespołu projektowego, wytworzenie zaplanowanych rezultatów prac intelektualnych oraz organizację wydarzenia upowszechniającego. Dzięki zaangażowaniu członków zespołu projektowego możliwe będzie również osiągnięcie rezultatu dodatkowego w formie artykułu naukowego, stanowiącego podstawę, by podejmować dalsze prace projektowe (możliwość rozszerzenia partnerstw na nowe podmioty).

Wśród przewidzianych rezultatów miękkich projektu należy wymienić: zainicjowanie na uczelniach współpracy i mechanizmów wspierających transfer technologii oraz forum akademickiego, stanowiącego miejsce wymiany wiedzy między przedstawicielami uczelni i sektora biznesu. Forum, którego działalność będzie kontynuowana, ma za zadanie stymulować współpracę z przedsiębiorcami i w ten sposób przyczynić się do eliminacji zjawiska zamrażania patentów i wiedzy na uczelniach. Zaplanowane rezultaty twarde przedsięwzięcia to: zidentyfikowanie, opisanie i zamieszczenie na platformie EPAL wzorca transferu technologii, dzięki któremu możliwa będzie identyfikacja aktualnego stanu zarządzania transferem technologii na uczelniach. Ponadto na podstawie literatury branżowej zostaną zidentyfikowane kluczowe etapy i czynniki procesu transferu technologii. Partnerzy opracują też wskazówki w zakresie jego usprawnienia i skutecznego wdrożenia na uczelniach.



Gliwice



liczba projektów: 5



Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026471
Tytuł projektu	Innovative Open Education on IoT: improving higher education for European digital global competitiveness
Akronim projektu	IOT-OPEN.EU
Strona internetowa projektu	bit.ly/3cUCsvA
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Śląska (PL GLIWICE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Itt Group (Estonia) - Tallinna Tehnikaülikool – Tallinn University of Technology (Estonia) - Rīgas Tehniskās Universitātes – Riga Technical University (Łotwa) - Университет ИТМО (Санкт-Петербург) – Saint Petersburg National Research University of Information Technologies Mechanics and Optics (Rosja) - Università degli Studi di Messina – University of Messina (Włochy)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	332 559 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt IOT-OPEN.EU miał na celu wypełnienie luki między ofertą szkolnictwa wyższego a potrzebami europejskiego rynku pracy w dziedzinie internetu rzeczy (*Internet of Things* – IoT) za sprawą wdrożenia specjalistycznych zasobów i narzędzi dla szkolnictwa wyższego na różnych poziomach studiów, a także dla szerokiego grona specjalistów i odbiorców z branży przemysłowej. Cele projektowe obejmowały również zaktualizowanie programów nauczania w szkolnictwie wyższym o wysokiej jakości moduły, utworzenie nowego zespołu współpracy w zakresie IoT na poziomie europejskim oraz wdrożenie partnera spoza Unii Europejskiej w europejski sposób współpracy.

Rezultaty projektu

W ramach IOT-OPEN.EU dostarczono treści do klasycznych kursów IoT prowadzonych na uniwersytetach lub w firmach oraz do masowych otwartych kursów online (*Massive Open Online Course* – MOOC) dostępnych przez internet. Zapewniono także dostęp fizyczny do urządzeń specjalistycznych, tzw. laboratoriów VREL (*Virtual Reality and Education Laboratories*). Ponadto zorganizowano pięć międzynarodowych spotkań, pięć prezentacji upowszechniających, ponad 20 innych prezentacji na całym świecie oraz przygotowano dziesięć recenzowanych prac badawczych. Poza tym przeprowadzono projekty pilotażowe na Politechnice Śląskiej, Uniwersytecie w Mesynie i Kazańskim Uniwersytecie Federalnym. Wszyscy partnerzy projektowi włączyli kursy IoT do swoich programów nauczania jako moduły obowiązkowe lub fakultatywne, niekiedy jako część innych szkoleń prowadzonych w danym czasie.

Wielu studentów, nauczycieli, praktyków, partnerów przemysłowych i decydentów poznało rezultaty IOT-OPEN.EU i mogło z nich skorzystać. Ponadto w wyniku przedsięwzięcia powstało partnerstwo z krajami Unii Europejskiej i z partnerem rosyjskim oraz zespół, który nadal z powodzeniem współpracuje i realizuje kolejne projekty (aplikował o kolejny grant Erasmus+), i który ma coraz więcej zapytań o współpracę od partnerów zarówno naukowych, jak i przemysłowych. Warto także odnotować,

że projekt oddziałuje nie tylko w regionie europejskim, ale na całym świecie. Dowodem na to jest rosnąca liczba interakcji z wykorzystaniem produktów intelektualnych IOT-OPEN.EU: podręcznik opracowany w wyniku działań projektowych jest chętnie pobierany na pięciu kontynentach, liczba zapisów na przygotowane kursy MOOC jest imponująca. W momencie składania raportu końcowego z przedsięwzięcia treści opracowane w projekcie IOT-OPEN.EU – za pośrednictwem platform MOOC – studiowało ponad tysiąc studentów z 74 krajów, praktycy korzystali zaś z projektowych laboratoriów VREL.

Projekt IOT-OPEN.EU dostarcza osobom początkującym, studentom studiów licencjackich, magisterskich i specjalistom z branży przemysłowej odpowiedzi na pytanie „Jak studiować i uczyć się IoT?”. Poza tym oferuje kursy stacjonarne i zdalne, a także zasoby, które mogą być wykorzystywane przez nauczycieli i wykładowców do ich tworzenia. W tym celu w ramach projektu opracowano dwa podręczniki w języku angielskim i łotewskim, materiały do prezentacji w klasie z wykorzystaniem rozwiązań *data loss prevention* (DLP) oraz podręcznik laboratoryjny wykorzystywany w pracach pilotażowych. Dodatkowo dostępne są bezpłatnie trzy kursy online oraz zasoby cyfrowe (ponad 100 filmów wideo w serwisie YouTube) umożliwiające nauczycielom samodzielne tworzenie kursów MOOC. Ponadto udostępniono ponad dziesięć węzłów VREL z możliwością zdalnego programowania, wymagających jedynie przeglądarki internetowej. Wszystkie te narzędzia stwarzają możliwości zdobywania wiedzy i umiejętności osobom, które z jakichś powodów nie mogą studiować na uczelniach.

Działania projektowe pozwoliły liderowi odświeżyć swój program nauczania i wzmocnić swoją pozycję dzięki możliwości zaferowania profesjonalnych i aktualnych kursów. Studenci zaś zyskali kompetencje stanowiące wartość dodaną na rynku pracy, pozwalające im zarówno starać się o pracę, jak i zakładać swoje firmy w branży IoT. Wszystko to przekłada się na umacnianie pozycji Europy na globalnym rynku cyfrowym oraz stanowi siłę napędową rozwoju gospodarki i społeczeństwa opartego na informacji.

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051084
Tytuł projektu	Development of innovative training solutions in the field of functional evaluation aimed at updating of the curricula of health sciences schools Opracowanie innowacyjnych rozwiązań szkoleniowych w zakresie ewaluacji funkcjonalnej mających na celu aktualizację programów nauczania w szkołach medycznych
Akronim projektu	TEACH
Strona internetowa projektu	bit.ly/3vw93yb
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Śląska (PL GLIWICE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Instituto de Biomecánica de Valencia (Hiszpania) - Universitat de València – University of Valencia (Hiszpania) - AMSE-Association of Medical Schools in Europe (Niemcy)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	211 461 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - zdrowie i samopoczucie, dobrostan

Streszczenie projektu

Projekt TEACH realizowano w kontekście wciąż aktualnych w XXI wieku wyzwań społeczno-sanitarnych, które odzwierciedlają następujące kwestie: stopniowe starzenie się populacji Unii Europejskiej, problemy zdrowotne w większym stopniu dotykające ludzi starszych, niezdrowy, w tym siedzący, tryb życia i pracy (zwłaszcza w czasie pandemii COVID-19) oraz tzw. kinezjofobia.

Cele projektu

Niewłaściwy styl życia prowadzi do mechanicznych przeciążeń układu mięśniowo-szkieletowego, a następnie do powstawania tzw. zespołów bólowych, co ma negatywny wpływ na zdrowie. Brak europejskich standardów szkoleniowych w zakresie profesjonalizacji ewaluacji funkcjonalnej (*Functional Evaluation* – EF), zapewniających maksymalne bezpieczeństwo i wysoką jakość terapii na tym samym poziomie w całej Europie, był głównym powodem rozpoczęcia projektu TEACH. Jego celem było stworzenie otwartego, bezpłatnego, międzynarodowego narzędzia szkoleniowego online, które mogłoby być szansą dla studentów nauk medycznych, nauczycieli i profesjonalistów na zdobycie wszechstronnej i całościowej, obowiązującej aktualnie wiedzy obejmującej teoretyczne i praktyczne aspekty EF. Postęp naukowo-techniczny w dziedzinie EF, związany z metodologią biomechaniczną, zaawansowanymi technikami instrumentalnymi, a także kontekstem społecznym i psychicznym wpływającym na jakość życia, stał się rewolucją w sposobie rozpoznawania, oceny i leczenia wielu zespołów i patologii mających największy wpływ na codzienne życie, samopoczucie i zdrowie ludzi. W celu przygotowania takiego interdyscyplinarnego, wszechstronnego i skutecznego narzędzia szkoleniowego konieczne było zaangażowanie uczestników specjalizujących się w różnych dziedzinach EF i edukacji. Różnorodne i wyjątkowe doświadczenia badawcze i edukacyjne partnerów projektowych dały wszystkim uczestnikom przedsięwzięcia możliwość zaangażowania się w przebieg projektu w najlepszy możliwy sposób.

Rezultaty projektu

Działania projektowe przełożyły się na dwa intelektualne rezultaty projektu. Pierwszy z nich dotyczył transferu innowacji związanych z EF do programów nauczania dla następnego pokolenia absolwentów nauk o zdrowiu. Proponowany program nauczania opisuje: cel kursu, łączną liczbę godzin dydaktycznych, moduły, definicje grup docelowych, warunki wstępne uczestnictwa, profile opiekunów akademickich, zasoby pedagogiczne, procedurę oceniania i egzaminowania oraz infrastrukturę techniczną. Do kursu włączono cztery moduły (w tym jednostki tematyczne): moduł *Biomechanika*: podstawy biomechaniki w zastosowaniu do układu ruchu; moduł *Ocena funkcjonalna*: koncepcja i metodologia; moduł *Biomechanika kręgosłupa* oraz moduł *Biomechanika chodu*. Moduły do programu nauczania sformułowano zgodnie z rozpoznanymi potrzebami potencjalnych interesariuszy: na podstawie sesji grupy fokusowej (w Hiszpanii, Niemczech i w Polsce) oraz ankiety (104 odpowiedzi z 12 różnych krajów).

Drugim rezultatem jest przygotowanie treści szkoleniowych TEACH w czterech językach: angielskim, hiszpańskim, niemieckim i polskim, oraz wdrożenie ich do wielojęzycznego, bezpłatnego kursu e-learningowego dostępnego na stronie Teach.ibv.org. Struktura kursu obejmuje: prezentację wprowadzającą do każdej jednostki (PowerPoint i wideo), materiał teoretyczny dla nauczycieli, test samooceny dla nauczycieli, podręcznik nauczyciela zawierający scenariusz zajęć dla uczniów, prezentację dla nauczycieli do wykorzystania na zajęciach z uczniami oraz formularz zadania praktycznego dla uczniów.

Rezultat projektu, czyli kurs online, został wykorzystany i oceniony przez międzynarodowych interesariuszy, w tym 319 użytkowników z 11 krajów i czterech kontynentów, reprezentujących zarówno nauczycieli, jak i studentów szkół medycznych. Takie zainteresowanie kursem (już na etapie pilotażowym) wskazuje, że kurs o tej tematyce jest potrzebny i będzie mieć duży wpływ na edukację i przyszłe pokolenia ludzi, którzy znajdą się dzięki niemu pod opieką dobrze wykształconych specjalistów.

Dzięki działaniom upowszechniającym i interdyscyplinarnemu kursowi online projekt TEACH może być również traktowany jako narzędzie poprawy komunikacji między uniwersytetami, sektorem innowacji i pracownikami służby zdrowia. Przedsięwzięcie przyczynia się także do profesjonalnego przekwalifikowania nauczycieli, zapewniając im nowe, wysokiej jakości treści szkoleniowe, zgodne z potrzebami kontynentu europejskiego w dziedzinie zdrowia. Ponadto projekt TEACH ma na celu ujednoczenie najlepszych praktyk wśród europejskich pracowników służby zdrowia. Dzięki temu możliwe staje się zniwelowanie różnic między krajami członkowskimi, a także dzielenie się wiedzą i metodologią w celu sprostania wspólnym wyzwaniom. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082089
Tytuł projektu	Strategic partnership for fostering circular economy approach in extractive industry related study programmes
Akronim projektu	CIRCEXTIN
Strona internetowa projektu	bit.ly/3zK2M4C
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Śląska (PL GLIWICE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Montanuniversität Leoben – University of Leoben (Austria) - Tallinna Tehnikaülikool – Tallinn University of Technology (Estonia) - Universidad Politécnica de Madrid – Polytechnic University of Madrid (Hiszpania) - TU Delft – Delft University of Technology (Holandia) - COBANT Group SA (Polska) - JSW Innowacje SA (Polska)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	239 140 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: cele środowiskowe i klimatyczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - współpraca między instytucjami edukacyjnymi i sektorem biznesu - społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu jest stworzenie kompleksowej platformy szkoleniowej, która będzie służyć aktualizacji programów edukacyjnych związanych z przemysłem wydobywczym o najnowszą wiedzę praktyczną dotyczącą efektywnego zastosowania zasad gospodarki odpadami w obiegu zamkniętym (*Circular Economy*). Dzięki wiedzy i doświadczeniu partnerów zaangażowanych w projekt będzie możliwe bardzo szerokie zbadanie problematyki gospodarki odpadami w przemyśle wydobywczym, w zakresie kopalni energetycznych, w tym ropy, gazu, łupków bitumicznych i węgla, oraz kopalni pospolitych i metalicznych.

Rezultaty projektu

Efektom projektu będą cztery rezultaty intelektualne, tj. projekt modelowego programu nauczania, program studiów podyplomowych, kurs e-learningowy oraz zestawienie obowiązujących norm prawnych związanych z przemysłem wydobywczym. Przewidziano także międzynarodowe wydarzenie upowszechniające rezultaty pracy intelektualnej konsorcjum.

Realizacja przedsięwzięcia pozwoli stworzyć europejską platformę, a zebrane na niej materiały mogą być włączane do programów nauczania szkół wyższych. Dzięki projektowi możliwe stanie się także zacieśnienie współpracy między uczelniami europejskimi o podobnym profilu przy jednoczesnym wsparciu firm stosujących innowacyjne rozwiązania. Przełoży się to pozytywnie na kształcenie inżynierów. Zostaną oni zaznajomieni z koncepcją gospodarki o obiegu zamkniętym i będą w stanie ją stosować, uwzględniając jednocześnie konsekwencje środowiskowe dla Europy. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082292
Tytuł projektu	Smart learning for gait physiotherapy – a standardized tool for health higher education in Europe
Akronim projektu	SMARTherapy+
Strona internetowa projektu	bit.ly/3OQH7wo
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Śląska (PL GLIWICE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität zu Lübeck – University of Lübeck (Niemcy) - Akademia Wychowania Fizycznego w Katowicach (Polska) - Fondazione Politecnico di Milano (Włochy)
Czas trwania	27 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	253 260 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zdrowie i samopoczucie, dobrostan

Streszczenie projektu

Projekt jest odpowiedzią na rosnące potrzeby w zakresie fizjoterapii chodu, wynikające z trzech coraz bardziej powszechnych zjawisk. Są to: niezdrowy, w tym siedzący, tryb życia i tzw. kinezofoobia (lęk przed bólem spowodowanym ruchem), duża liczba i różnorodność przypadków chorobowych wymagających intensywnej i profesjonalnej rehabilitacji chodu, oraz starzenie się społeczeństw. Wiek jest czynnikiem podnoszącym ryzyko wystąpienia dysfunkcji chodu, dodatkowo potęguje też zaburzenia widzenia. Zwiększa to zagrożenie upadkami, które w konsekwencji mogą prowadzić do ciężkich urazów.

Wymienione zjawiska i potrzeby związane z fizjoterapią chodu dotyczą całej Unii Europejskiej. Jednocześnie w państwach unijnych brakuje ogólnoeuropejskich standardów profesjonalizacji zawodu fizjoterapeuty, zapewniających bezpieczeństwo i wysoką jakość terapii, wytyczne i normy w tym zakresie nie są bowiem zharmonizowane. Ponadto nie istnieją ogólnodostępne i ustandaryzowane materiały dydaktyczne na temat fizjoterapii chodu.

Cele projektu

Projekt SMARTherapy+ ma na celu opracowanie innowacyjnego narzędzia edukacyjnego w dziedzinie fizjoterapii chodu przy wykorzystaniu nowoczesnych rozwiązań cyfrowych.

Rezultaty projektu

Narzędzie SMARTherapy+ będzie miało formę platformy cyfrowej przeznaczonej do uczenia się fizjoterapii i rehabilitacji. Dzięki mechanizmowi wspomagającemu uczenie się na odległość będzie ona intuicyjna w obsłudze. Obejmie przede wszystkim wiedzę użyteczną, czyli podstawy umiejętności praktycznych, konieczne do zapewnienia przyszłym rehabilitantom i fizjoterapeutom kompetencji niezbędnych w ich pracy zawodowej. Równy dostęp do tych materiałów dydaktycznych zostanie zagwarantowany w całej Europie. Ponadto zebrana wiedza będzie niewykluczająca – narzędzie pozwoli studentom o różnym zapleczu edukacyjnym i z różnym wykształceniem na uzyskiwanie oczekiwanych efektów uczenia się. Z kolei stworzone przez zespół projektowy treści szkoleniowe, bazujące na cyfrowych grach edukacyjnych i środowisku wirtualnej rzeczywistości, będą łatwe do zrozumienia dzięki zastosowaniu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK).

Beneficjentami projektu będą nauczyciele akademicy w dziedzinie fizjoterapii, studenci kierunku fizjoterapia i lekarze, a także instytucje: uczelnie medyczne i szkoły wychowania fizycznego. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096163
Tytuł projektu	Digital platform supporting remote laboratory classes in electrical engineering, mechatronics and automation Platforma cyfrowa wspierająca zdalną realizację ćwiczeń laboratoryjnych w elektrotechnice, mechatronice i automatyce
Akronim projektu	RELABEMA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3zrnPYI
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Śląska (PL GLIWICE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tallinna Tehnikaülikool – Tallinn University of Technology (Estonia) - Vilniaus Gedimino Technikos Universitetas – Vilnius Gediminas Technical University (Litwa) - Technische Hochschule Mittelhessen – University of Applied Sciences Mittelhessen (Niemcy) - Uniwersytet Zielonogórski (Polska) - Zespół Szkół Technicznych w Wodzisławiu Śląskim (Polska) - Universitatea Politehnica Timișoara – Polytechnic University of Timișoara (Rumunia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	238 516 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: zrównoważone inwestycje, jakość i efektywność systemów kształcenia, szkolenia i na rzecz młodzieży
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Projekt dotyczy działań o charakterze innowacyjno-edukacyjnym mających na celu poprawę jakości kształcenia praktycznego na studiach technicznych oraz w technicznych szkołach średnich.

Cele projektu

Zamierzeniem inicjatorów przedsięwzięcia jest przede wszystkim przeciwdziałanie negatywnemu wpływowi pandemii COVID-19 na proces kształcenia akademickiego w uczelniach technicznych. Wnioskodawcy podejmą wyzwanie opracowania narzędzia informatyczno-sprzętowego umożliwiającego realizację kształcenia w trybie zdalnym w zakresie elektrotechniki, mechatroniki, automatyki oraz dziedzin pokrewnych. Narzędzie bazujące na interfejsach sieciowych, platformach edukacyjnych oraz instrumentach wirtualnej rzeczywistości połączy część praktyczną pracy w laboratorium z częścią informatyczną, dostępną zdalnie. Dzięki temu możliwe będzie realizowanie zajęć praktycznych w sposób niemal identyczny jak w kształceniu klasycznym w laboratorium. Ważnym aspektem projektu będzie też możliwość wykorzystywania narzędzi stanowiących jego rezultaty w kształceniu realizowanym bez ograniczeń w dostępie do placówek dydaktycznych, zwłaszcza w zakresie współpracy międzynarodowej.

Rezultaty projektu

Działania projektowe obejmą opracowanie czterech rezultatów intelektualnych w formie laboratoriów dydaktycznych, czterech działań szkoleniowo-edukacyjnych oraz trzech działań upowszechniających. W ramach rezultatów intelektualnych każde laboratorium stworzone w ramach przedsięwzięcia zostanie wyposażone nie tylko w sprzęt zgodny z przeznaczeniem tematycznym (mechatronika, energoelektronika, elektronika i *Smart Grid* oraz technika sensorowa), ale też w nieco inny interfejs cyfrowy, za pomocą którego będzie ono dostępne zdalnie. Wszystkie laboratoria będą miały formę modułową, umożliwiającą ich dalszą rozbudowę, a opracowane interfejsy zostaną przygotowane tak, aby ułatwić ich adaptację do innych zakresów tematycznych. Rezultaty intelektualne projektu umożliwią uczestnictwo w procesie kształcenia studentom z innych uczelni, zwłaszcza z placówek

zagranicznych, oraz realizację programów kształcenia (studiów zintegrowanych) między uczelniami, bez konieczności pobytu studentów na uczelniach zagranicznych lub przy jej ograniczeniu.

W ramach działań o charakterze szkoleniowym odbędą się dwie wizyty studyjne oraz dwa wydarzenia edukacyjne dla studentów i młodzieży szkolnej w formie szkół letnich. Rezultaty projektu zostaną udostępnione publicznie i będą rozwijane w zakresie nowych ćwiczeń laboratoryjnych i nowych tematów.

Projekt zostanie zrealizowany przez konsorcjum sześciu ośrodków akademickich oraz jednej średniej szkoły technicznej. Pięciu spośród partnerów od wielu lat współpracuje w zakresie dydaktyki w sieci (*Cooperation of Universities in Central and Eastern Europe – CUCEE*) i realizuje kształcenie w ramach studiów zintegrowanych (o podwójnym dyplomie), zaś trzech kolejnych w latach 2017–2019 przeprowadziło projekt partnerstwa strategicznego w zakresie poprawy jakości kształcenia technicznego w szkołach średnich. ■

Katowice



liczba projektów: 10



Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038747
Tytuł projektu	Infrastructure for cloud-based system education: scalable implementation of Jupyter notebook system for scientific explorations
Akronim projektu	Jupyter@edu
Strona internetowa projektu	bit.ly/3uHPPoB
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWICo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου – European University Cyprus (Cypr) - Universität Augsburg – Augsburg University (Niemcy) - Universidade Portucalense Infante D. Henrique (Portugalia)
Czas trwania	26 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	111 948 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarte i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacyjności i kreatywności dzięki partnerstwu oraz podejściu trans- i interdyscyplinarnemu, a także wzmacnianie roli szkolnictwa wyższego w regionach - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zapewnianie wzajemnego uzupełniania się i wzajemnych zachęt między sektorami kształcenia i badań naukowych oraz nagradzanie dobrego nauczania
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - badania i innowacje - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W projekcie Jupyter@edu testowano innowacyjne praktyki w szkolnictwie wyższym oraz możliwości ich wdrażania. Ponadto wspierano synergię sektorów szkolnictwa wyższego oraz badań i innowacji, a także promowano nowe technologie jako czynniki stymulujące poprawę edukacji na poziomie wyższym. Głównymi grupami docelowymi projektu byli studenci i pracownicy akademicy uniwersytetów partnerskich.

Cele projektu

Głównym celem projektu było wdrożenie usług w chmurze do numerycznych i matematycznych badań naukowych w okresie od października 2017 do listopada 2019 roku, wraz z nowoczesnymi narzędziami, takimi jak automatyczny system oceniania.

Cele szczegółowe przedsięwzięcia to: wzmocnienie współpracy między instytucjami partnerskimi, zwiększenie ich internacjonalizacji dzięki wymianie dobrych praktyk i wspólnemu opracowaniu uniwersalnych materiałów dydaktycznych; promowanie idei otwartej edukacji i otwartego oprogramowania oraz poprawa jakości i adekwatności wiedzy studentów.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu uzyskano następujące rezultaty pracy intelektualnej: stworzono serwer notebooków *Jupyter*, wdrożony w Centrum Nauk Stosowanych; wprowadzono materiały dydaktyczne z wykorzystaniem języka Python do zajęć na kierunkach ścisłych oraz wykorzystano automatyczne testy jednostkowe w notebookach *Jupyter* w dydaktyce.

Korzyści długoterminowe projektu wiążą się przede wszystkim z trwałym charakterem rezultatów pracy intelektualnej, a także z intensyfikacją współpracy między instytucjami partnerskimi. Przedsięwzięcie przyczyniło się do poprawy jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów, a tym samym do poprawy jakości edukacji.

Realizacja projektu była powiązana ze strategiami na poziomie europejskim, krajowym i regionalnym. Przedsięwzięcie wpisuje się m.in. w założenia strategii *Europa 2020*. Jednym z jej priorytetów jest inteligentny wzrost, obejmujący rozwój gospodarki opartej na wiedzy i innowacjach. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051143
Tytuł projektu	Computing Competences. Innovative learning approach for non-IT students
Akronim projektu	CC INFINITE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Q7GEGY
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWICo)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Fundación Universitaria San Antonio (Hiszpania) - Fundacja na Rzecz Rozwoju Śląskiego Międzyuczelnianego Centrum Edukacji i Badań Interdyscyplinarnych (Polska) - University of Bedfordshire (Wielka Brytania) - Università degli Studi di Bari Aldo Moro – University of Bari (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	213 354 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwój odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - koncentracja na kompetencjach kluczowych, umiejętnościach miękkich oraz podejściu STEM (<i>Science, Technology, Engineering, Mathematics</i>) - umiejętności informatyczne - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

„Kodowanie stało się czwartą umiejętnością podstawową, po czytaniu, pisaniu i liczeniu. Każdy musi wiedzieć, jak działa nasz cyfrowy świat, nie tylko inżynierowie” – twierdzi Mark Surman, dyrektor Fundacji Mozilla. Najważniejsze nie jest jednak nauczenie się samego kodowania, ale wykorzystywanie go do rozwijania umiejętności, takich jak analityczne i logiczne rozumowanie, rozwiązywanie złożonych problemów, kreatywność i przedsiębiorcze myślenie. Dlatego też głównym założeniem projektu jest wykształcenie nie programistów, co osób, które mają wyrobione nawyki myślowe ułatwiające funkcjonowanie we współczesnym świecie.

Obecnie w całej Europie panuje trend nauki programowania od najmłodszych lat. Od niedawna jest ona częścią edukacji szkolnej. Dostępne są liczne kursy programowania dla dzieci, powstają platformy e-learningowe, kodowanie zaczyna być traktowane jak nauka języka obcego. Istnieje jednak pewna luka w dostosowaniu tego trendu do wymagań i potrzeb młodych ludzi (powyżej 18. r.ż.), którzy wchodzić na rynek pracy i którzy najpilniej potrzebują kompetencji myślenia komputacyjnego. Dlatego grupą docelową projektu CC INFINITE byli studenci kierunków nieinformatycznych, którzy chcieli podnieść swoje kompetencje w zakresie kodowania, myślenia obliczeniowego i kompetencji rozwiązywania problemów.

Cele projektu

Głównym celem projektu było zwiększenie innowacyjności i interdyscyplinarności szkolnictwa wyższego przez opracowanie kursu programowania dla studentów kierunków nieinformatycznych i ocenę jego efektywności w co najmniej czterech uczelniach europejskich. Osiągnięto go przez wzmocnienie współpracy między instytucjami partnerskimi oraz zwiększenie ich internacjonalizacji dzięki wymianie dobrych praktyk i wspólnemu opracowaniu uniwersalnych materiałów edukacyjnych, a także przez promocję idei otwartej edukacji i otwartego oprogramowania oraz zwiększenie jakości i przydatności wiedzy uczniów.

Rezultaty projektu

Konsorcjum opracowało kurs programowania dla studentów kierunków nieinformatycznych, na który składają się: dwuczęściowy interaktywny podręcznik online, ćwiczenia programistyczne oraz system automatycznego oceniania i klasyfikowania. Korzyści długoterminowe z projektu to: włączenie komponentu nauki programowania w programy studiów uczelni partnerskich; zwiększenie liczby studentów kierunków nieinformatycznych z podstawową wiedzą nt. programowania w języku Python oraz umiejętności praktycznego wykorzystania tej wiedzy; rozwijanie idei cyfryzacji w ramach programów studiów w instytucjach partnerskich oraz rozwój badań naukowych z zakresu *data science* w naukach społecznych. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065691
Tytuł projektu	Between interaction and innovation – creating communication space in the digital world
Akronim projektu	be-com
Strona internetowa projektu	bit.ly/3vH92YA
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWICo)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ευρωπαϊκό Πανεπιστήμιο Κύπρου – European University Cyprus (Cypr) - Kazimiero Simonovičiaus Universitetas – Kazimieras Simonovičiaus University (Litwa) - L-Università ta' Malta – University of Malta (Malta) - Fundacja Wiedzy i Dialogu Społecznego Agere Aude (Polska)
Czas trwania	27 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	178 970 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W projekcie be-com zostaną przetestowane i wdrożone innowacyjne praktyki w zakresie dydaktyki w szkolnictwie wyższym. Grupą docelową projektu są nauczyciele akademicki oraz studenci nauk humanistycznych i ścisłych z zaangażowanych instytucji partnerskich, wskazujący na potrzebę unowocześnienia metod nauczania oraz poprawy własnych kompetencji cyfrowych i komunikacyjnych.

Cele projektu

W odpowiedzi na potrzeby wskazane przez grupy docelowe projektu jako jego cel główny uznano wzmocnienie współpracy między instytucjami projektowymi w dziedzinie kształcenia kompetencji komunikacyjnych oraz zwiększanie umiędzynarodowienia zaangażowanych podmiotów poprzez opracowanie i rozpowszechnianie nowych narzędzi edukacyjnych oraz wymianę dobrych praktyk. Określono także cele szczegółowe przedsięwzięcia: promowanie idei wykorzystania technik informacyjno-komunikacyjnych (TIK) i otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources* – OER) w dydaktyce na uczelniach wyższych; poprawę jakości kształcenia i poszerzenie wiedzy studentów z uczelni europejskich biorących udział w testowaniu i ewaluacji rezultatów przedsięwzięcia oraz wyposażenie nauczycieli akademickich z uniwersytetów partnerskich w nowoczesne narzędzia dydaktyczne dla studentów, odpowiadające na potrzeby współczesnego rynku pracy.

Działania projektowe podzielono na cztery bloki: wspólną pracę nad zaplanowanymi rezultatami pracy intelektualnej; dwa krótkie programy szkoleniowe podnoszące kompetencje nauczycieli akademickich; organizację wydarzeń upowszechniających oraz prowadzenie innych działań informacyjno-promocyjnych i zarządzanie projektem.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu powstaną cyfrowe zestawy narzędzi: *Skuteczna komunikacja w erze 2.0* i *Bezpieczna komunikacja w erze Web 2.0*, podręcznik *Jak komunikować się w Internecie w erze Web 2.0?* oraz edukacyjna gra strategiczna wykorzystująca koncepcję mapowania akcji i idei gamifikacji.

Zgodnie z założeniami projektu rezultaty intelektualne będą miały charakter uniwersalny i praktyczny dla studentów różnych kierunków, a także dla uczniów i nauczycieli szkół średnich. Zaangażowanie partnerów z kilku krajów, reprezentujących różne systemy edukacyjne, pozwoli na zebranie zróżnicowanych doświadczeń. Dzięki temu opracowane dobre praktyki zyskają wymiar europejski. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081599
Tytuł projektu	E-learning prospects for humanities
Akronim projektu	ELEPHANT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EmU65e
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWICo)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Západočeská Univerzita v Plzni – University of West Bohemia (Czechy) - Kazimiero Simonavičiaus Universitetas – Kazimieras Simonavicius University (Litwa) - Prešovská univerzita v Prešove – University of Presov (Słowacja) - Università degli Studi di Salerno – University of Salerno (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	215 762 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Projekt jest odpowiedzią na bieżące wyzwania w zakresie dydaktyki w dziedzinie nauk humanistycznych, związane z koniecznością wprowadzania różnorodnych, efektywnych i jednocześnie atrakcyjnych dla studentów form kształcenia na odległość. Wspólne działania uczelni zaangażowanych w przedsięwzięcie pozwolą na zdiagnozowanie potrzeb związanych z dydaktyką prowadzoną zdalnie, przeanalizowanie dobrych praktyk w dziedzinie *Distance Learning* oraz na stymulowanie wirtualnych form komunikacji i współpracy.

Cele projektu

Głównym celem projektu będzie wzmocnienie współpracy między instytucjami partnerskimi, zwiększenie ich umiędzynarodowienia przez wypracowanie i upowszechnienie nowoczesnych narzędzi dydaktycznych oraz wymiana dobrych praktyk w zakresie nauczania na odległość.

Cele szczegółowe przedsięwzięcia obejmują: promocję idei wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) i otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources* – OER) w szkolnictwie wyższym, poszerzenie wiedzy na temat nowych technologii i narzędzi interaktywnych jako instrumentów edukacyjnych oraz stymulowanie wirtualnych form współpracy i komunikacji.

Rezultaty projektu

Działania projektowe doprowadzą do opracowania raportu dotyczącego e-learningu w naukach humanistycznych, uzupełnionego o dobre praktyki i rekomendacje, a także zestawu narzędzi praktycznych dla nauczycieli akademickich, który będzie wsparciem w codziennej pracy ze studentami i doktorantami. Ponadto w ramach przedsięwzięcia zostaną przeprowadzone dwa krótkie programy szkoleniowe dla pracowników akademickich, a także wydarzenia upowszechniające: warsztaty we wszystkich krajach partnerskich oraz konferencja podsumowująca projekt. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081895
Tytuł projektu	PROSPER: PROMoting Social entrepreneurship in higher Education for a prosperous society
Akronim projektu	PROSPER
Strona internetowa projektu	bit.ly/3vNaAjv
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWIC01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Verein World University Service-Österreichisches Komitee – World University Service (Austria) - Сдружение Знам и Мога – Know & Can Association (Bułgaria) - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja) - Stimuli for Social Change (Grecja) - Πανεπιστημίου Μακεδονίας – University of Macedonia (Grecja)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	341 400 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie zaangażowania obywatelskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przedsiębiorczość społeczna i innowacje społeczne - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zaangażowanie obywatelskie i odpowiedzialne obywatelstwo

Streszczenie projektu

Realizatorzy projektu posiłkują się wytycznymi dwóch założeń edukacyjnych: nauki z użyciem gier oraz uczenia się przez usługi. Korzystając z dużego potencjału grywalizacji w tworzeniu wartości i wpływu na zachowanie ludzi, dążą do budowania relacji między studentami a otoczeniem społecznym oraz do pokazania możliwości tworzenia własnych zrównoważonych rozwiązań. Dodatkowo, opierając się na badaniach, które zidentyfikowały uczenie się przez usługi jako odpowiednie podejście do nauczania przedsiębiorczości społecznej, stosują je do zdobywania doświadczenia, m.in. dzięki współpracy z przedsiębiorstwami społecznymi.

Dzięki swojemu ponadnarodowemu charakterowi projekt ma szansę stać się ważnym instrumentem wzmacniającym współpracę europejską w dziedzinie przedsiębiorczości społecznej dzięki tworzeniu partnerstw na skalę europejską, łączących instytucje szkolnictwa wyższego, studentów, przedsiębiorstwa społeczne i ich interesariuszy.

Cele projektu

W ramach projektu powstaną transdyscyplinarny program edukacyjny wraz z zestawem narzędzi edukacyjnych dla wdrażających go nauczycieli i trenerów oraz platforma do kształcenia w zakresie przedsiębiorczości społecznej.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostanie opracowany kurs edukacyjny *Stawianie czoła wyzwaniom świata rzeczywistego poprzez przedsiębiorczość społeczną*, składający się z sześciu interaktywnych modułów: *Wprowadzenie do przedsiębiorczości społecznej*, *Umiejętność planowania biznesowego i zarządzania*, *Finansowanie przedsiębiorstw społecznych*, *Mierzenie wpływu społecznego*, *Projekty uczenia się usług* oraz *Refleksja uczestników projektu na temat zdobywania wiedzy w zakresie przedsiębiorczości społecznej*.

Kolejnym rezultatem przedsięwzięcia będzie zestaw sześciu narzędzi szkoleniowych dla nauczycieli w formie e-booków: podręcznik przedsiębiorczości społecznej, krótki przewodnik po gamifikowanym kursie mieszanego uczenia się, podręcznik z zakresu korzystania z platformy edukacyjnej, podręcznik do nauki poprzez usługi, podręcznik refleksji oraz podręcznik dla nauczycieli na temat nawiązywania partnerstw z przedsiębiorstwami społecznymi i podmiotami społecznymi.

W wyniku przedsięwzięcia zostanie też stworzona platforma internetowa *Prosper* z otwartymi zasobami edukacyjnymi, której wykorzystywanie w zakresie współpracy, wymiany wiedzy i doświadczeń oraz komunikacji między nauczycielami, studentami i przedsiębiorcami społecznymi ułatwi pracę dydaktyczną i naukę. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081976
Tytuł projektu	Towards Modern Slavic Studies
Akronim projektu	NEWSLA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3d8gZPX
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWICo)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ostravská Univerzita – University of Ostrava (Czechy) - Универзитет Св. Кирил и Методиј во Скопје – Ss. Cyril and Methodius University in Skopje (Macedonia Północna)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	153 654 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - nauczanie i uczenie się języków obcych - przedwczesne kończenie nauki i zwalczanie niepowodzeń szkolnych

Streszczenie projektu

Mimo dużego zapotrzebowania na naukowców z kompetencjami w zakresie języków i kultur słowiańskich, przejawiającego się m.in. niewystarczającą liczbą zarejestrowanych tłumaczy przysięgłych w kombinacjach języków słowiańskich objętych projektem, widoczny jest spadek zainteresowania badaniami w dziedzinie slawistyki. Z perspektywy rynku pracy i całego społeczeństwa konieczne jest zatem uatrakcyjnienie i udoskonalenie oferty edukacyjnej w tej dziedzinie. Podobny wniosek płynie z ankiet przeprowadzonych wśród absolwentów tego kierunku. Jednym z obiecujących sposobów lepszego zaspokojenia potrzeb edukacyjnych studentów slawistyki, a jednocześnie pożądanego unowocześnienia i doskonalenia oferty dydaktycznej w tym zakresie jest umożliwienie odbywania studiów międzynarodowych. W takim formacie, docelowo zapewnionym w ramach projektu NEWSLA, studenci będą mogli korzystać z zasobów ludzkich, technologicznych i społecznych kilku ośrodków uniwersyteckich. Pozwoli to na praktyczne poznanie realiów i kultury innych krajów już na etapie zdobywania wykształcenia i to w szerszym zakresie niż w ramach standardowej mobilności. Cały program studiów zostanie zaprojektowany w formacie wspólnego nauczania na dwóch uczelniach (w partnerstwach polsko-czeskim i macedońsko-zachodniosłowiańskim).

Cele projektu

Celem projektu jest zmniejszenie niedoboru i niedopasowania umiejętności w zakresie filologii słowiańskiej oraz promowanie internacjonalizacji w szkolnictwie wyższym za sprawą rozwoju międzynarodowych programów studiów w dziedzinie slawistyki

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem projektu będzie program międzynarodowych uzupełniających słowiańskich studiów magisterskich wraz ze szczegółowym planem zajęć i materiałami edukacyjnymi do kursów przewidzianych w jego ramach. Zamierzeniem instytucji partnerskich jest stworzenie programu o charakterze interdyscyplinarnym, który oprócz zaplecza literacko-językowego wyposaży absolwentów w ugruntowaną wiedzę na temat współczesnego życia społecznego i gospodarczego kultur słowiańskich. Materiały te zostaną częściowo opracowane także w formie zdalnej. Mobilność w połączeniu z kształceniem na odległość to sposób na uelastycznienie nauczania – obecnie ze względu na niewielką liczbę słuchaczy slawistyki studenci w praktyce nie mają wpływu na ścieżkę studiów i dostosowują się do liniowo zaplanowanych modułów.

Drugim kluczowym wymiarem projektu będzie podniesienie kompetencji dydaktycznych kadry akademickiej na uczelniach zaangażowanych w projekt oraz promocja nauki zorientowanej na studentów za sprawą dwóch serii szkoleń z zakresu nowoczesnych metod edukacyjnych i innowacyjnych metod pedagogicznych (nauczanie na odległość, metoda odwróconej klasy, nauczanie w tandemie itp.). W perspektywie długoterminowej programy studiów międzynarodowych mają służyć realizacji międzynarodowych studiów slawistycznych z podwójnym tytułem. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096358
Tytuł projektu	Activating Students in Online Classes
Akronim projektu	Active Class
Strona internetowa projektu	bit.ly/3BSSwIG
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Śląski w Katowicach (PL KATOWICo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Софийски Университет Св. Климент Охридски – Sofia University (Bułgaria) - Vytauto Didžiojo Universiteto – Vytautas Magnus University (Litwa)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	214 650 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Projekt jest odpowiedzią na zapotrzebowanie nauczycieli akademickich na wiedzę z zakresu dydaktyki zdalnej, związane z pandemią COVID-19. Badania przeprowadzone na uczelniach pokazały, że choć większość nauczycieli potrafi szybko nabywać umiejętności techniczne związane z pracą z wykorzystaniem narzędzi internetowych, to brakuje im wiedzy na temat metodyki pracy online. Przeniesienie zajęć akademickich do sieci skutkowało znacznie mniejszą aktywnością studentów niż podczas nauki w formule tradycyjnej.

Cele projektu

Celem projektu jest udoskonalenie umiejętności wykładowców m.in. w zakresie kompetencji dydaktycznych i cyfrowych oraz posługiwania się nowatorskimi narzędziami cyfrowymi, a także aktywizacja studentów biorących udział w zajęciach online. Realizatorom przedsięwzięcia należy przede wszystkim na rozpropagowaniu metody odwróconej klasy, a także na wsparciu procesu nauczania zdalnego narzędziami technologii informacyjno-komunikacyjnej (TIK). Wiele z nich jest znanych w dydaktyce, jednak do tej pory rzadko stosowano je podczas zajęć online. Wykorzystanie takich pomocy jak: Mentimeter, Padlet, LearningApps, Genial.ly, nie tylko sprawi, że zajęcia zyskają bardziej atrakcyjną formę, ale także przysłużą się aktywizacji studentów. Ważnym elementem działań projektowych będzie również grywalizacja zajęć. Rezultaty projektu mają wspomóc nauczycieli akademickich w prowadzeniu przez nich zajęć zdalnych, zapewniając im odpowiednie metody i narzędzia oraz możliwość podnoszenia kwalifikacji i tworzenia nowych standardów nauczania.

Rezultaty projektu

Metoda odwróconej klasy zostanie zaprojektowana i przetestowana na trzech uczelniach partnerskich oraz zaprezentowana partnerom z uniwersytetu europejskiego Transform4Europe (T4E). Założeniem projektu będzie uzyskanie pozytywnego wpływu na jakość nauczania w uczelniach wchodzących w skład T4E oraz na innych uczelniach regionu uczelni partnerskich.

Głównymi beneficjentami projektu będą nauczyciele akademicy pracujący na uczelniach partnerskich. Są oni związani z różnymi dyscyplinami naukowymi, nauczają na różnych kierunkach studiów i cechuje ich różny poziom doświadczenia dydaktycznego. Szerszą grupę interesariuszy stanowią naukowcy pracujący na wszystkich uniwersytetach partnerskich konsorcjum T4E, którzy będą mieli okazję poznać i wdrożyć e-metodologię projektową. Wyniki projektu zostaną również zaprezentowane nauczycielom na niższych poziomach edukacji, którzy często korzystają ze wsparcia uczelni w tym zakresie. Dlatego też opracowane w projekcie metody będą mogły być stosowane w szkołach średnich i podstawowych. Trzecia grupa beneficjentów to studenci, którzy wezmą udział w nowatorskich zajęciach online. ■

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026569
Tytuł projektu	Enhancing quality in innovative higher education about consumer awareness
Akronim projektu	Consume-aware
Strona internetowa projektu	bit.ly/3poRTFh
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach (PL KATOWICo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Howest de Hogeschool West-Vlaanderen – Howest University of Applied Sciences (Belgia) - Seinäjoe Ammattikorkeakoulu – Seinäjoki University of Applied Sciences (Finlandia) - Université Savoie Mont Blanc – Savoy Mont Blanc University (Francja) - Universitatea din București – University of Bucharest (Rumunia) - Işik Üniversitesi – Işik University (Turcja) - Budapest Business School (Węgry) - Università degli Studi di Trento – University of Trento (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	316 329 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji w celu ułatwienia uczenia się, zwiększania szans na zatrudnienie i mobilności zawodowej - HORYZONTALNE: poprawa osiągnięć w zakresie odpowiednich i wysoko rozwiniętych kompetencji podstawowych i przekrojowych w perspektywie uczenia się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym z 2013 roku</i>
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Na podstawie dogłębnej analizy stosownych dokumentów i danych statystycznych zauważono, że Unia Europejska stoi przed znaczącym wyzwaniem w zakresie szkolnictwa wyższego. Wspólnota musi zmierzyć się z niedoborem innowacyjnej, interaktywnej, stymulującej i otwartej edukacji, która umożliwi rozwijanie umiejętności zarówno nauczycielom, jak i uczącym się. Z drugiej strony wyraźnie widać, że priorytetem UE jest zwiększenie świadomości konsumentów w zakresie ochrony ich praw rynkowych, brakuje jednak specjalistów w tej dziedzinie.

Cele projektu

Głównym celem projektu było podniesienie jakości innowacyjnego kształcenia na poziomie wyższym w zakresie świadomości konsumenckiej przez realizację następujących celów szczegółowych: stworzenie oraz wdrożenie innowacyjnej i interaktywnej platformy e-learningowej, opracowanie narzędzi dydaktycznych wraz z przewodnikiem, jak z nich korzystać, a także utworzenie otwartej przestrzeni integracji i wymiany dobrych praktyk między uczelniami z UE. Cel pośredni przedsięwzięcia to zwiększenie świadomości rynkowej wśród konsumentów europejskich.

W działaniach projektowych wzięło udział osiem uniwersytetów prezentujących różne modele ochrony konsumentów w Europie i różne style nauczania.

W ramach działań projektowych stworzono: platformę e-learningową, zawierającą aplikację mobilną jako narzędzie dydaktyczne, książkę naukową, e-book z ćwiczeniami, filmy jako studia przypadków i wykłady, przewodniki po platformie oraz po tym, jak tworzyć podobne projekty, oraz sylabus. Materiały kursu wykorzystują możliwości internetu (interaktywność, komunikacja, współpraca) oraz różnego rodzaju mediów, aby zaangażować studentów w proces uczenia się.

Rezultaty projektu

Rezultatami projektu są trzy produkty intelektualne: platforma e-learningowa, aplikacja mobilna oraz książka *Consumers Protection Standards in Europe*.

Platforma *ConsumeAware* jest narzędziem informatycznym i zarazem materiałem edukacyjnym wspomagającym proces dydaktyczny. Dzieli się na dwie części, przeznaczone, odpowiednio, dla nauczycieli i studentów, dzięki czemu jest łatwa w nawigacji dla obu grup użytkowników. Obie części platformy są dodatkowo wyposażone w przewodnik opisujący zasady korzystania z ich treści, co umożliwia ich implementowanie w różnych instytucjach szkolnictwa wyższego. Wszystkie narzędzia udostępnione na platformie zostały przetestowane pod względem ich innowacyjności i atrakcyjności. Umożliwiają one unikalne podejście do edukacji za sprawą materiałów interaktywnych, które prezentują.

Opracowana przez partnerów projektowych aplikacja mobilna także jest narzędziem informatycznym i innowacyjnym materiałem edukacyjnym. Ma formę quizu (grywalizacji), w którym użytkownik odpowiada na pytania dotyczące praw konsumenta. Aplikację tę można połączyć z platformą e-learningową w celu uzyskania kompleksowych informacji na wybrany temat. To podejście unikalne w skali europejskiej, dotychczas nie stworzono też narzędzi, które umożliwiałyby ocenę poziomu świadomości konsumentki w tak dużym zakresie. Na pytania postawione w quizie łatwo odpowiedzieć po przeczytaniu książki stanowiącej trzeci rezultat intelektualny projektu *Consume-aware*.

Książka *Consumers Protection Standards in Europe* to publikacja o charakterze naukowo-badawczym, zawierająca opracowania dotyczące ram prawnych ochrony konsumentów w Europie. Dzieli się na trzy części: pierwsza dotyczy świadomości konsumentów w kwestii reguł i zagrożeń rynkowych, w drugiej przedstawiono analizę problematyki praw konsumentki z perspektywy przedsiębiorstw i sektora biznesu, w trzeciej zaś – prawa konsumentów, sposoby ich ochrony oraz instytucje, które się tym zajmują.

Podczas działań w ramach projektu jego uczestnicy – nauczyciele szkół wyższych, zarówno pracujący nad produktami intelektualnymi, jak i współpracujący podczas międzynarodowych spotkań projektowych pogłębiali swoją wiedzę, rozwijali umiejętności i wymieniali się dobrymi praktykami. Wszystko po to, by zrealizować cele przedsięwzięcia: podnieść jakość metod nauczania oraz doprowadzić do synergii różnych sposobów nauczania. Z kolei uczelnie biorące udział w przedsięwzięciu dzięki ścisłej współpracy projektowej rozwinęły swoją sieć współpracy i tym samym doprowadziły do zwiększenia zasięgu swojej pracy, a także zainicjowały wdrażanie bardziej zaawansowanych technologicznie metod dydaktycznych w ramach prowadzonych kursów oraz przyczyniły się do promocji prac nad gotowymi do użycia rozwiązaniami edukacyjnymi. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065050
Tytuł projektu	Economics of Sustainability
Akronim projektu	EOS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3BXGBtn
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach (PL KATOWICo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - RRIF Visoka Škola za Financijski Menadžment – RRIF College of Financial Management (Chorwacja) - Vilniaus Kolegija – Vilnius University of Applied Sciences (Litwa) - Факултет за Бизнис Економија – Integrated Business Faculty (Macedonia Północna) - Univerza v Mariboru – University of Maribor (Słowenia) - Università degli Studi di Firenze – University of Florence (Włochy)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	223 700 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: zrównoważone inwestycje, jakość i efektywność systemów kształcenia, szkolenia i na rzecz młodzieży - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca między instytucjami edukacyjnymi a sektorem biznesu - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - środowisko i zmiany klimatu

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt ma na celu identyfikację elementów kluczowych dla zapewnienia rozwoju społeczno-gospodarczego na zasadach odpowiedzialności państw i regionów. W pierwszym etapie przedsięwzięcia zostaną przeprowadzone badania i analizy w celu określenia najbardziej istotnych obszarów krytycznych tych zagadnień z perspektywy krajów, z których pochodzą partnerzy projektu.

Rezultaty projektu

Wyniki badań przeprowadzonych w ramach projektu posłużą za podstawę wspólnie opracowanego sylabusu nowego przedmiotu *Economics of sustainability*, który zostanie następnie wprowadzony do programów kształcenia w uczelniach partnerskich. Sylabus obejmie m.in. zagadnienia związane z różnicami kulturowymi oraz ze specyficznymi problemami krajów i regionów pochodzenia każdego z partnerów projektu.

W kolejnym etapie prac projektowych zostanie przygotowany e-podręcznik uwzględniający m.in. wyniki badań przeprowadzonych w ramach przedsięwzięcia.

Ponadto w ramach projektu odbędą się warsztaty dla studentów i uczniów szkół partnerskich, podczas których uczestnicy będą mieli sposobność przygotowania projektów wykorzystujących elementy grywalizacji. Projekty te będą miały na celu zastosowanie technik i dynamiki gier do stymulowania zachowań różnych grup społecznych, korzystnych z perspektywy zapewnienia odpowiedzialnego rozwoju gospodarek i społeczeństw. Efekty części projektowej zostaną upowszechnione za pośrednictwem platformy internetowej. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081852
Tytuł projektu	Experiential education. Interactive/Intensive course of European brand management
Akronim projektu	brandY
Strona internetowa projektu	bit.ly/3QyzStV
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Katowicach (PL KATOWICo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Howest de Hogeschool West-Vlaanderen – Howest University of Applied Sciences (Belgia) - Université Savoie Mont Blanc – Savoy Mont Blanc University (Francja) - Fundación Universitaria San Pablo CEU (Hiszpania) - Universidad de León (Hiszpania) - Bauhaus-Universität Weimar – Bauhaus University Weimar (Niemcy) - Балтийский федеральный Университет – Immanuel Kant Baltic Federal University (Rosja) - Haute Ecole Spécialisée de Suisse Occidentale – University of Applied Sciences and Arts of Western Switzerland (Szwajcaria) - Budapesti Gazdasági Egyetem – Budapest Business School (Węgry) - Università degli Studi di Trento – University of Trento (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	409 325 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt brandY ma na celu stworzenie modułu dydaktycznego o tematyce związanej z zarządzaniem marką, wykorzystującego koncepcje gry symulacyjnej z elementami nauczania doświadczalnego (*Experiential Learning*).

Rezultaty projektu

W projekt jest zaangażowanych 11 europejskich uniwersytetów. Dziesięć z nich to członkowie sieci naukowo-dydaktycznej DukeNet, współpracujący ze sobą od ponad dwóch dekad.

W ramach przedsięwzięcia zostanie opracowany moduł dydaktyczny, realizowany w formule *intensive programme*, czyli jako międzynarodowy, intensywny, tygodniowy, ustrukturyzowany kurs dla studentów, który może być uznawany w ramach każdego programu uczelni (od 4 do 6 punktów według *European Credit Transfer System* – ECTS). Prace projektowe obejmą także poprawę umiejętności i kompetencji nauczycieli akademickich w zakresie marketingu międzynarodowego, a także wprowadzenie koncepcji nauczania empirycznego opartego na grach jako sposobu na zwiększenie kompetencji studentów i ich szans na późniejsze zatrudnienie. Dzięki działaniom projektowym wiedza studentów poszerzy się także w dziedzinie zarządzania marką międzynarodową oraz zarządzania międzykulturowego. Ponadto zwiększy się mobilność studentów z uczelni partnerskich, zarówno w trakcie projektu, jak i dzięki upowszechnianiu jego wyników. Zaowocuje to również poszerzeniem współpracy międzynarodowej między uczelniami partnerskimi. Zostaną też podjęte działania mające na celu inicjowanie współpracy z małymi i średnimi przedsiębiorstwami (MŚP) w celu rozwoju programów uniwersyteckich. ■

Kielce



liczba projektów: 2



Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050652
Tytuł projektu	Personal safety of medical personnel in difficult professional situations
Akronim projektu	SAFEMEDIC
Strona internetowa projektu	bit.ly/3diNon2
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Ekonomii, Prawa i Nauk Medycznych w Kielcach (PL KIELCE05)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Vysoká Škola Zdravotnická – Medical College (Czechy) - International Network for Health Workforce Education (Hiszpania) - Munster Technological University (Irlandia) - Kauno Kolegija – Kaunas University of Applied Sciences (Litwa) - Alma Mater Europæa – ECM (Słowenia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	299 499 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami – opracowywanie, testowanie i wdrażanie elastycznych i modułowych programów nauczania - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia jest podwyższenie umiejętności pracowników służby zdrowia, zwłaszcza ratowników medycznych i pielęgniarek, w zakresie radzenia sobie z trudnymi sytuacjami w miejscu pracy: z pacjentami pobudzonymi, w szoku, agresywnymi, pod wpływem alkoholu i narkotyków itd.

W ramach projektu powstaną materiały edukacyjne dotyczące czterech aspektów radzenia sobie z trudnymi pacjentami: psychologii, prawa, negocjacji i metod przymusu bezpośredniego. W przedsięwzięciu zostaną wykorzystane wiedza i umiejętności specjalistów z sześciu krajów. W każdym z nich zostaną przeszkoleni nauczyciele, którzy następnie przełożą nowo nabyte kompetencje studentom macierzystych uczelni oraz wszystkim zainteresowanym podmiotom działającym w dziedzinie edukacji i służby zdrowia. Upowszechnianie rezultatów projektu odbędzie się podczas planowych zajęć w ramach roku akademickiego oraz podczas wydarzeń specjalnych i międzynarodowych spotkań szkoleniowych.

Rezultaty projektu

Działania projektowe przysłużą się podniesieniu kompetencji studentów ratownictwa medycznego i pielęgniarstwa w zakresie radzenia sobie z trudnymi pacjentami i tym samym zwiększeniu bezpieczeństwa zarówno pracowników służby zdrowia, jak i osób z niej korzystających. Na każdej uczelni biorącej udział w projekcie rezultaty pracy intelektualnej wypracowane w jego ramach zostaną wprowadzone do programu studiów. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065688
Tytuł projektu	Cybersecurity Fundamentals
Akronim projektu	-
Strona internetowa projektu	bit.ly/3QwFOn3
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Ekonomii, Prawa i Nauk Medycznych w Kielcach (PL KIELCE05)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Vysoka Skola Regionalniho Rozvoje a Bankovni Institut – Ambis AS (Czechy) - Instituto Politécnico de Beja – Polytechnic Institute of Beja (Portugalia)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	315 112 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu Cybersecurity Fundamentals jest stworzenie innowacyjnego, skutecznego i atrakcyjnego kursu e-learningowego, który pozwoli jego uczestnikom nabyć podstawowe umiejętności z zakresu cyberbezpieczeństwa.

Rezultaty projektu

W ramach projektu powstanie składający się z sześciu modułów otwarty kurs online, wykorzystujący najnowocześniejsze multimedia (wideo, interaktywne animacje, quizy stworzone za pomocą oprogramowania e-learningowego). Będzie on przeznaczony dla studentów bezpieczeństwa wewnętrznego, informatyki, ekonomii, zarządzania i prawa. Wiedza zdobyta w ramach kursu przez absolwentów tych kierunków pomoże im w życiu zawodowym i codziennym oraz znacznie zwiększy ich szanse na zatrudnienie.

Pozostali beneficjenci przedsięwzięcia to firmy i instytucje, które dzięki otwartemu charakterowi kursu online będą mogły wykorzystać rezultaty projektu do szkolenia swoich pracowników. Samodzielny kurs opracowany w wyniku działań projektowych to tylko pierwsza część z planowanej serii kursów e-learningowych, które zostaną połączone w kompletny, wysoce specjalistyczny, innowacyjny i pierwszy tego rodzaju w Europie program studiów magisterskich z zakresu bezpieczeństwa cybernetycznego, wykorzystujący metody nauczania na odległość. Opracowanie kursów szkoleniowych to także część szerszej strategii zaangażowania instytucji partnerskich we współpracę długoterminową. ■



Kraków



liczba projektów: 13



Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050963
Tytuł projektu	European cities in the process of constructing and transmitting of the European cultural heritage. International curriculum for undergraduate and master students Europejskie miasta w procesie kształtowania europejskiego dziedzictwa kulturowego
Akronim projektu	CHIC
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EMiej1
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (PL KRAKOWo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de la Iglesia de Deusto Entidad Religiosa – University of Deusto (Hiszpania) - Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici – Matej Bel University (Słowacja) - Università degli Studi dell'Aquila – University of L'Aquila (Włochy)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	218 879 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami – opracowywanie, testowanie i wdrażanie elastycznych i modułowych programów nauczania - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, wspieranie zmian zgodnych z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - dziedzictwo kulturowe - Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego - obywatelstwo europejskie, świadomość europejska i demokracja

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem przedsięwzięcia jest rozszerzenie międzynarodowej współpracy uczelni uczestniczących w projekcie, w tym nowo utworzonego Zakładu Polityki i Kultury Krajów Śródziemnomorskich Uniwersytetu Jagiellońskiego, oraz wzmocnienie ich pozycji naukowej. Ponadto działania projektowe mają na celu poprawę jakości edukacji dzięki wdrożeniu technologii cyfrowych i nauczania zdalnego w uczelniach partnerskich, a także dostosowanie oferty programu kształcenia do potrzeb studentów i wymagań rynku pracy, w tym w zakresie pracy w środowisku międzykulturowym. Równocześnie realizatorzy przedsięwzięcia koncentrują się na budowaniu świadomości jedności kulturowej opartej na wspólnym dziedzictwie Europy.

Beneficjentami projektu będą: studenci studiów licencjackich i magisterskich z instytucji partnerskich, wykładowcy uczestniczący w projekcie, studenci i wykładowcy spoza partnerstwa, władze lokalne, decydenci polityczni oraz przedstawiciele sektorów nauki i edukacji.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostaną opracowane: międzynarodowy kurs modułowy (*curriculum*), zestaw e-wykładów jako komponent kursu stacjonarnego, wspólna rama programowa dla spersonalizowanych e-tutoriali oraz program szkoły letniej. Powstanie też międzynarodowy bibliograficzny wykaz literatury w zakresie realizacji modułu oraz narzędzie oceny studentów. Ponadto zostanie przygotowany anglojęzyczny drukowany podręcznik dla studentów, który zostanie następnie przetłumaczony na języki instytucji partnerskich i udostępniony w wersji elektronicznej, w formule *open access*, lub online na platformach i stronach internetowych uczelni partnerskich. Rezultaty projektu, wdrożone do programów nauczania uczelni partnerskich, będą promowane podczas trzech konferencji podsumowujących projekt.

Przedsięwzięcie przyczyni się do synergii między sektorami szkolnictwa wyższego i edukacji szkolnej. Na podstawie jego wyników zostaną zainicjowane prace nad kursem doskonalenia zawodowego dla nauczycieli w Unii Europejskiej. Ogłoszenie kursu oraz rekrutacja zostaną przeprowadzone na platformach EPALE i School Education Gateway (SEG). ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050990
Tytuł projektu	International Medical English Testing System
Akronim projektu	IMETS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3tMddRo
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński Collegium Medicum w Krakowie (PL KRAKOWo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Innovation, Entrepreneurship and Technologies of Information and Communication Association INNETICA (Hiszpania) - Future Focus Ltd. (Malta) - Pécsi Tudományegyetem – University of Pécs (Węgry) - Training2000 psc (Włochy)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	323 988 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie umiejętności – tworzenie międzynarodowych kursów doskonalenia nauczycieli i wzmacnianie współpracy między ośrodkami doskonalenia nauczycieli - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie umiejętności – wspieranie wykorzystywania technologii cyfrowych do doskonalenia metod pedagogicznych i metod oceny
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - uznawalność wykształcenia, przejrzystość, certyfikacja

Streszczenie projektu

Głównym założeniem projektu IMETS jest wypracowanie rozwiązań edukacyjnych z wykorzystaniem nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), które umożliwiłyby studentom uczelni medycznych biorącym udział w przedsięwzięciu zdawanie wszystkich części egzaminu potwierdzającego znajomość specjalistycznego języka angielskiego komputerowo, w odpowiednio wyposażonych salach egzaminacyjnych. Proces organizowania systemu egzaminacyjnego, w tym przygotowanie materiałów informacyjnych i szkoleniowych, opracowywanie materiałów egzaminacyjnych i ich walidacja oraz ocena egzaminów, będzie przebiegać zdalnie, z wykorzystaniem platformy typu *Learning Management System (LMS)*.

Cele projektu

Celem projektu jest opracowanie komputerowego systemu certyfikacji znajomości medycznego języka angielskiego zgodnie z Europejskim Systemem Opisu Kształcenia Językowego – ESOKJ (*Common European Framework of Reference for Languages – CEFR*). Konsorcjum projektowe, kontynuując dotychczasowe międzynarodowe inicjatywy dotyczące ujednoczenia sposobu poświadczania znajomości języka obcego dla potrzeb zawodowych w branży medycznej, podjęło się wypracowania rozwiązań pozwalających na efektywne wykorzystanie nowoczesnych technologii informacyjno-komunikacyjnych na etapie opracowywania, przeprowadzania i oceniania specjalistycznych egzaminów językowych.

Uczelnie medyczne wchodzące w skład konsorcjum projektowego mają bogate doświadczenie w zakresie przygotowywania i walidacji materiałów egzaminacyjnych sprawdzających znajomość specjalistycznego języka angielskiego, natomiast pozostałe instytucje partnerskie wykorzystają swoje dotychczasowe doświadczenie w tworzeniu innowacyjnych materiałów edukacyjnych z zastosowaniem TIK, w promowaniu uznawalności nabytych kwalifikacji na poziomie europejskim oraz w upowszechnianiu rezultatów projektu.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostanie przeprowadzona analiza potrzeb językowych oraz zostaną określone wymagane kompetencje językowe w sektorze usług medycznych w odniesieniu do aktualnych wytycznych ESOKJ. Następnie partnerzy sformułują standardy w zakresie wymagań egzaminacyjnych, wybiorą zadania odpowiadające formatowi egzaminów komputerowych oraz przygotują materiały egzaminacyjne. Zostanie też przeprowadzona ich walidacja pod kątem merytorycznym i technicznym.

Ponadto powstaną moduły szkoleniowe dotyczące tworzenia i walidacji materiałów egzaminacyjnych oraz przeprowadzania egzaminów, a także wytyczne w tym zakresie dla instytucji zainteresowanych egzaminowaniem w swoich jednostkach.

Na podstawie wyników badań oraz wzorców dobrych praktyk wypracowanych w ramach dotychczasowej współpracy międzynarodowej w trakcie realizacji projektu powstaną m.in. wytyczne dotyczące poszczególnych etapów organizacji systemu egzaminacyjnego, moduły szkoleniowe dla osób opracowujących materiały egzaminacyjne *Imets* i dla egzaminatorów oraz 15 przykładowych zestawów egzaminacyjnych testujących znajomość języka angielskiego w kontekście medycznym (po pięć zestawów na poziomie B1, B2 i C1) – każdy z nich składa się z czterech części sprawdzających umiejętność: czytania, pisania, rozumienia ze słuchu i komunikacji ustnej.

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065823
Tytuł projektu	Enhancing Staff Research and Innovation Capacity in Professional Higher Education Zwiększenie potencjału badawczego i innowacyjnego pracowników wyższego szkolnictwa zawodowego
Akronim projektu	RECAPHE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Xmlrx1
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (PL KRAKOW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Association Européenne d'institutions de L'enseignement Supérieur EURASHE – European Association of Institutions in Higher Education EURASHE (Belgia) - Institute of Technology Sligo (Irlandia) - Vilnius Kolegija – Vilnius University of Applied Sciences (Litwa) - Knowledge Innovation Centre Ltd (Malta) - Duale Hochschule Baden-Württemberg – Baden-Württemberg Cooperative State University (Niemcy) - Eurokreator T&C sp. z o.o. (Polska) - Instituto Politécnico de Setúbal – Polytechnic Institute of Setúbal (Portugalia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	366 525 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca między instytucjami edukacyjnymi i sektorem biznesu - badania i innowacje - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Wyższe szkolnictwo zawodowe (WSZ) odgrywa coraz ważniejszą rolę w podnoszeniu europejskiej konkurencyjności i zdolności innowacyjnych, zwłaszcza na poziomie regionalnym, gdzie wyższe uczelnie zawodowe działają jako łączniki i kluczowe ogniwa między lokalnymi mikro- i średnimi przedsiębiorstwami (MŚP), organizacjami regionalnymi i społecznością. Angażowanie się WSZ w badania stosowane wpływa też na rozwój umiejętności studentów i absolwentów, takich jak innowacyjność i przedsiębiorczość, a w ten sposób przyczynia się do rozwoju ekonomicznego i do zwiększenia zatrudnialności w regionach. Mimo szerokich korzyści płynących z działalności WSZ w społeczności lokalnej i w regionie, jego pełny potencjał nie jest jeszcze w pełni wykorzystywany. Szeroki zakres działań związanych z badaniami stosowanymi na poziomie lokalnym przy ich stosunkowo niewielkiej skali powoduje problemy w całościowym podejściu do tego zagadnienia.

Ze względu na specyficzne cechy badań stosowanych i działań regionalnych nie można odnosić ich do tych samych wskaźników, jakie stosuje się w charakterystyce badań i działań prowadzonych w tradycyjnych uczelniach akademickich. Istnieje więc potrzeba wypracowania sposobów wspierania rozwoju i doskonalenia pracowników WSZ w zakresie zdolności do angażowania się w badania stosowane, łączenia ich z procesem kształcenia oraz rozwijania odpowiednich metod angażowania studentów.

Cele projektu

Głównym celem projektu jest wzmocnienie profilu badań stosowanych w europejskim wyższym szkolnictwie zawodowym, zarówno w ramach uczelni, jak i ich otoczenia. W szczególności projekt obejmuje: analizę zakresu i charakteru badań stosowanych prowadzonych w europejskich uczelniach zawodowych; identyfikację i charakterystykę kompetencji niezbędnych u osób prowadzących badania stosowane; pomoc dla pracowników w rozwoju ich umiejętności w zakresie prac badawczo-rozwojowych i innowacji (również w kwestii angażowania studentów w tego typu działania i we współpracę z MŚP) oraz opracowanie klarownej wizji przyszłości badań stosowanych w Europie i strategii ich realizacji.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostanie przeprowadzony przegląd działań badawczo-rozwojowych i innowacyjnych w obszarze WSZ oraz powstaną ramy kompetencji dla osób zaangażowanych w działania badawczo-rozwojowe i modułowy kurs online na temat kompetencji w zakresie badań stosowanych.

Komponent polityczny projektu przewiduje scharakteryzowane specyficznych cech badań stosowanych oraz zastosowanie metodologii budowania scenariuszy w celu prognozowania różnych wariantów przyszłości i przedstawienia zaleceń w zakresie wzmocnienia potencjału badawczo-rozwojowego WSZ dzięki odpowiednim regulacjom prawnym i finansowym oraz szkoleniom. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081802
Tytuł projektu	STEM Continuous Professional Development at European Universities Doskonalenie kompetencji dydaktycznych nauczycieli akademickich wydziałów przyrodniczych, ścisłych i technicznych europejskich szkół wyższych
Akronim projektu	STEM-CPD@EUni
Strona internetowa projektu	bit.ly/3JYM1WT
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (PL KRAKOWo)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Chemistry Thematic Network Association ECTN (Belgia) - Oulun Yliopisto – University of Oulu (Finlandia) - Universiteit van Amsterdam – University of Amsterdam (Holandia) - Univerza v Ljubljani – University of Ljubljana (Słowenia) - Università degli Studi di Napoli Federico II – University of Naples Federico II (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	434 356 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - pedagogika i dydaktyka - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Przez długi czas panowało błędne przekonanie, że wystarczy być dobrym naukowcem, aby świetnie wykładać. Obecnie powszechnie uznaje się, że kompetencje dydaktyczne należy rozwijać, podobnie jak inne umiejętności zawodowe. W związku z tym aktualnie większość uniwersytetów i politechnik organizuje szkolenia dla swoich nauczycieli. Sytuacja uczelni w Europie jest jednak bardzo zróżnicowana, a kształcenie kadry dydaktycznej zazwyczaj koncentruje się na ogólnych umiejętnościach pedagogicznych lub, w czasach pandemii, głównie na obsłudze platform i narzędzi nauczania przez internet. Szkolenia zaś zwykle nie uwzględniają specyfiki kształcenia i uczenia się na poszczególnych kierunkach studiów.

Cele projektu

Celem projektu jest promowanie znaczenia doskonalenia dydaktycznego kadry uniwersytetów i politechnik w Europie. Niezbędna do realizacji tego założenia jest budowa trwałej współpracy między szkołami wyższymi w zakresie organizacji działań na rzecz rozwoju zawodowego wykładowców, w formie m.in. szkoleń, seminariów, wymiany dobrych praktyk i hospitacji wspierających.

Rezultaty projektu

W ramach projektu STEM-CPD@EUni m.in. zostanie przeprowadzony przegląd działań na rzecz rozwoju zawodowego (*Continuous Professional Development* – CPD) wykładowców wydziałów ścisłych, przyrodniczych i technicznych (*Science, Technology, Engineering, Mathematics* – STEM) na uczelniach europejskich (uniwersytetach, politechnikach, wyższych szkołach zawodowych). Zostaną również opracowane ramy wsparcia dydaktycznego dla kadry szkół wyższych z wykorzystaniem modelu *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK), zakładającego integrację i synergię wiedzy merytorycznej oraz umiejętności w zakresie wykładanego przedmiotu, pedagogiki, dydaktyki przedmiotowej i technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), a także działań tzw. ambasadorów rozwoju zawodowego (*CPD-Ambassadors*). Ponadto zostaną zebrane i udostępnione w otwartych zasobach edukacyjnych scenariusze działań szkoleniowych oraz opisy przypadków przydatne w doskonaleniu kompetencji dydaktycznych. Powstanie także pięć krótkich kursów online, tzw. microMOOC, dla wykładowców kierunków przyrodniczych, ścisłych i technicznych. Dodatkowo realizatorzy przedsięwzięcia zaprojektują i sprawdzą w praktyce model i program szkoły letniej jako formy kształcenia pozwalającej ambasadorom rozwoju zawodowego na zdobycie niezbędnych umiejętności. Zbudują też międzynarodowe środowisko współpracy, wzmacniające proces doskonalenia kompetencji dydaktycznych i pozwalające na wymianę doświadczeń oraz opracują narzędzia do rzetelnej ewaluacji działań doskonalenia kompetencji dydaktycznych kadry uczelni. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082077
Tytuł projektu	Mixed Reality supporting Advanced Medical Education – a new method of teaching medical skills
Akronim projektu	MRAME
Strona internetowa projektu	bit.ly/3C5HPml
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (PL KRAKOW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Erasmus Universitair Medisch Centrum Rotterdam – Erasmus University Medical Center (Holandia) - Stichting Katholieke Universiteit (Holandia) - Univerzita Palackého v Olomuci – Palacký University Olomouc (Czechy) - Università Cattolica del Sacro Cuore (Włochy) - Università degli Studi di Ferrara – University of Ferrara (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	449 165 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - EDUKACJA DOROSŁYCH: poszerzanie i rozwój kompetencji edukatorów i innych pracowników wspierających uczące się osoby dorosłe
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - badania i innowacje - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - zdrowie i samopoczucie, dobrostan

Streszczenie projektu

Cele projektu

Podstawowym celem projektu jest umożliwienie uczelniom i ośrodkom badawczym rozwijania i wzmacniania współpracy na poziomie ponadnarodowym, w tym dzielenia się pomysłami, dobrymi praktykami i metodami oraz weryfikowania ich w kontekście



innowacyjnego zastosowania technologii rzeczywistości mieszanej (*Mixed Reality* – MR) do celów edukacyjnych. Symulacja procedur medycznych z wykorzystaniem systemu MR zapewni możliwość szkolenia studentów medycyny, ratowników medycznych i lekarzy w bezpiecznym (wolnym od ryzyka), odpowiadającym rzeczywistości i powtarzalnym środowisku, a lepsze wyszkolenie personelu medycznego przekłada się na zmniejszenie ryzyka błędów.

Elementem projektu będą mobilności personelu i studentów, wspierające szkoły uczestniczące w projekcie w rozwoju i zwiększaniu ich zdolności do udziału w inicjatywach międzynarodowych. Ze względu na pandemię COVID-19 w projekcie wdrożono mobilność łączoną: wymianę fizyczną w połączeniu ze współpracą zdalną, w tym wykorzystującą technologie rzeczywistości wirtualnej.

Rezultaty projektu

Działania projektowe przewidują wspieranie studentów medycyny, którzy nie mogą uczestniczyć w ćwiczeniach stacjonarnych ze względów zdrowotnych (np. z powodu izolacji podczas pandemii), w zdobywaniu i rozwijaniu kompetencji kluczowych, w tym umiejętności klinicznych m.in. w zakresie wywiadu, badania przedmiotowego, badań klinicznych, stosowania rozumowania diagnostycznego, znajomości procedur, pracy zespołowej i ogólnie pojętego profesjonalizmu zawodowego. Praca projektowa na rzecz nauczycieli, lekarzy pracujących z uczniami, liderów edukacyjnych i personelu medycznego obejmuje stosowanie zaawansowanych metod nauczania i e-learningu z wykorzystaniem MR (*Virtual Reality* – VR i *Augmented Reality* – AR).

Nauczanie i ocena przy użyciu rzeczywistości mieszanej obejmuje: nauczanie anatomii człowieka, ocenę umiejętności klinicznych, nauczanie zabiegów chirurgicznych z perspektywy pierwszej osoby, symulację pracy w sali zabiegowej oraz aspekty psychologiczne wykorzystywania rzeczywistości mieszanej.

Dzięki pracy z pacjentami wirtualnymi uczestnikom projektu zostanie zapewniona możliwość przećwiczenia umiejętności interaktywnych, takich jak zbieranie historii pacjenta, badanie i diagnozowanie zaburzeń, przepisywanie leków, przy jednoczesnym uzyskiwaniu ilościowych i jakościowych informacji zwrotnych. Projekt przyczyni się także do poszerzenia możliwości szkolenia medycznego z wykorzystaniem technologii MR, a to przełoży się na zwiększenie dostępności zasobów szkoleniowych oraz na większe bezpieczeństwo pacjentów. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095891
Tytuł projektu	Experience and immersive technologies – from creative practice to educational theory
Akronim projektu	EIT-CPET
Strona internetowa projektu	bit.ly/3QJiBhF
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (PL KRAKOWo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Εθνικών και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών – National and Kapodistrian University of Athens (Grecja) - L-Università ta' Malta – University of Malta (Malta) - Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, Telewizyjna i Teatralna w Łodzi (Polska)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	212 187 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - kreatywność i kultura

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest rozszerzenie oferty kształcenia dla menedżerów kultury i mediów oraz artystów w zakresie nowych technologii immersyjnych, takich jak *Virtual Reality* – VR, *Augmented Reality* – AR, *Extended Reality* – XR i *Mixed Reality* – MR,

oraz sposobów ich wykorzystania do angażowania publiczności. Realizatorom projektu zależy przede wszystkim na podniesieniu umiejętności i kompetencji w zakresie projektowania i ewaluacji doświadczenia z wykorzystaniem technologii immersyjnych w celu skutecznego zarządzania kulturą w sferze cyfrowej.

By wprowadzić nowe programy kształcenia, konieczne będzie przyjęcie innowacyjnego podejścia do ich tworzenia. Z uwagi na ograniczoną liczbę publikacji naukowych poświęconych budowaniu doświadczenia w świecie wirtualnym i zarządzania nim, realizatorzy projektu skupią się na praktykach artystycznych i wykorzystają je jako podstawę teoretyczną – wiedzę. Dokumentowanie prac i działań artystycznych stanowiących tzw. *research as a practice* pozwoli na zdobycie nowej, dotychczas niepublikowanej wiedzy, która posłuży do opracowania programu edukacyjnego i przygotowania materiałów niezbędnych do jego realizacji. Innowacja projektu EIT-CPET będzie zatem polegać na odwróceniu tradycyjnego procesu: teoria poprzedzi działania artystyczne i programy edukacyjne. Zastosowany zostanie również cykl Kolba – nie tylko w działaniach projektowych, ale także w kształceniu akademickim – oraz tzw. *action research* do tworzenia teorii (wiedzy), a zatem podstaw programu edukacyjnego.

Rezultaty projektu

Projekt obejmie szkolenie dla nauczycieli akademickich w zakresie nowych i innowacyjnych metod pedagogicznych, w tym podejść interdyscyplinarnych. Akademicy reprezentujący wiedzę teoretyczną z zakresu zarządzania kulturą i mediami zostaną zaznajomieni z nowymi praktykami badawczo-rozwojowymi w zakresie tworzenia dzieł i przekazów w wirtualnej rzeczywistości.

Dzięki szkoleniom w ramach działań projektowych kadra akademicka poszerzy swoją wiedzę i kompetencje w zakresie projektowania i ewaluacji doświadczenia immersyjnego, po to by skutecznie zarządzać kulturą w sferze cyfrowej w otoczeniu rynkowym: politycznym, ekonomicznym, społecznym, technologicznym, środowiskowym i prawnym. Ponadto realizatorzy projektu dzięki wypracowaniu zakładanych rezultatów pracy intelektualnej przyczynią się do zwiększenia otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources* – OER) w zakresie zarządzania doświadczeniem z wykorzystaniem technologii immersyjnych w kulturze. Wreszcie projekt pozwoli studentom i kadrze akademickiej uczestniczącym w szkołach letniej i zimowej na zwiększenie otwartości wobec stosowania nowych metod pozyskiwania wiedzy oraz nowych technologii w humanistyce.

Rezultaty przedsięwzięcia będą mogły być wykorzystywane również przez niezależnych młodych artystów. Dzięki dostępowi do sylabusów i otwartych zasobów edukacyjnych wypracowanych w projekcie będą oni mogli samodzielnie, w ramach ścieżki edukacji nieformalnej, poszerzać swoje zainteresowania. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095909
Tytuł projektu	Digital competences of academic staff. A new dimension of Mediterranean studies Kompetencje cyfrowe kadry akademickiej. Nowy wymiar studiów śródziemnomorskich
Akronim projektu	DG_MED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3AobBkL
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Jagielloński w Krakowie (PL KRAKOW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Sevilla – University of Seville (Hiszpania) - Wyższa Szkoła Turystyki i Ekologii w Suchej Beskidzkiej (Polska) - Università degli Studi di Padova – University of Padua (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	182 262 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: wsparcie kreatywności i świadomość kulturowa - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa i stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Cele projektu DG_MED obejmą: 1) rozwój kompetencji cyfrowych i dostosowanie umiejętności kadry akademickiej do wymogów edukacji zdalnej; 2) podniesienie jakości nauczania online i na odległość oraz poszerzenie oferty edukacyjnej uczelni zaangażowanych w projekt; 3) opracowanie cyfrowych narzędzi i materiałów dydaktycznych do wybranych kursów; 4) internacjonalizację instytucji partnerskich; 5) stworzenie platformy współpracy z ekspertami w dziedzinie edukacji online, 6) rozwój cyfrowych narzędzi i materiałów dydaktycznych oraz 7) wymianę dobrych praktyk, doświadczeń i innowacyjnych pomysłów w dziedzinie kształcenia na odległość.

Zamierzenia projektowe zostaną osiągnięte dzięki realizacji następujących zadań: 1) przeprowadzeniu międzynarodowych szkoleń i warsztatów w zakresie digitalizacji nauczania akademickiego; 2) opracowaniu cyfrowych i wirtualnych materiałów dydaktycznych do zastosowania w wybranych kursach nauczania online i na odległość; 3) wymianie doświadczeń i dobrych praktyk w zakresie wykorzystywania platform edukacyjnych do edukacji online w instytucjach partnerskich; 4) współpracy z placówkami specjalizującymi się w kształceniu na odległość; 5) praktycznemu wykorzystaniu nabytych kompetencji w celu opracowania cyfrowych materiałów dydaktycznych oraz 6) organizacji międzynarodowych spotkań projektowych w formacie rzeczywistym lub online, w zależności od sytuacji epidemiologicznej.

Rezultaty projektu

Przewidziane rezultaty projektu to: 1) opracowanie programu szkolenia dla pracowników konsorcjum w zakresie digitalizacji instrukcji akademickich oraz przeprowadzenie szkolenia pilotażowego; 2) stworzenie międzynarodowego programu studiów, specjalizacji i sylabusów do kursów; 3) wypracowanie 16 jednostek edukacyjnych w formie cyfrowej (e-wykłady, e-tutoriale, e-prezentacje, e-samoocena itp.); 4) międzynarodowy elektroniczny przewodnik metodyczny do kursów (dla wykładowców); 5) międzynarodowy podręcznik elektroniczny dla studentów oraz 6) udoskonalenie umiejętności językowych, społecznych i zarządczych członków konsorcjum. ■

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003415
Tytuł projektu	Improvement of innovative teaching methods in the fields of Technology and Chemical Engineering according to the best standards of the Bologna Process Dokształcanie innowacyjnych metod nauczania na kierunkach technologia i inżynieria chemiczna zgodnie z najlepszymi standardami procesu bolońskiego
Akronim projektu	INNOCHEM
Strona internetowa projektu	bit.ly/3piX6IV
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Krakowska (PL KRAKOW03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ecole Nationale Supérieure de Chimie de Lille – National Graduate School of Engineering Chemistry of Lille (Francja) - Fachhochschule Münster – Münster University of Applied Sciences (Niemcy) - Instituto Politécnico de Bragança – Polytechnic Institute of Bragança (Portugalia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	350 117 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie kwalifikacji w ramach krótkiego cyklu oraz kształcenia na poziomie wyższym zgodnie z Europejskimi Ramami Kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie tworzenia i upowszechniania otwartych zasobów edukacyjnych (<i>Open Educational Resources</i>) w różnych językach europejskich
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Inżynieria i technologia chemiczna są podstawą innowacyjnych obszarów badań, takich jak: nanotechnologia, biotechnologia, a także nowoczesne technologie produkcji leków. Rosnące zapotrzebowanie na innowacyjne produkty sprawia, że zwiększa się popyt na specjalistów z zakresu inżynierii i technologii chemicznej. Aby mu sprostać, w Europie konieczna jest analiza i poprawa efektywności kształcenia studentów na kierunku inżynieria i technologia chemiczna.

Cele projektu

Strategicznym celem projektu INNOCHEM jest opracowanie i wdrożenie ujednoliconego modułu kursów języka angielskiego do programu nauczania na kierunku inżynieria i technologia chemiczna zgodnie z procesem bolońskim oraz najlepszymi praktykami stworzonymi przez konsorcjum projektowe.

Partnerstwo umożliwi rozwój nowych edukacyjnych narzędzi informatycznych oraz platformy współpracy online, dzięki której studenci będą w stanie uczyć się i współtworzyć treść nowych kursów z zakresu inżynierii i technologii chemicznej. Ponadto komponent dydaktyczny zostanie uzupełniony o konferencję podsumowującą projekt oraz o trzy krótkoterminowe szkolenia wspólne dla pracowników. Po zakończeniu przedsięwzięcia i jego finansowania opracowane moduły kursów zostaną wprowadzone do programów nauczania i udostępnione wszystkim zainteresowanym stronom na platformie e-learningowej.

Główne zalety platformy e-learningowej, która zostanie uruchomiona w ramach projektu, to: możliwość wyboru preferowanej metody kształcenia i wygodnej, asynchronicznej i samodzielnej nauki; ułatwienie komunikacji między studentami i tutorami z różnych krajów partnerskich, a także ogólna możliwość dostosowania funkcjonalności witryny do innych indywidualnych potrzeb użytkowników. Dodatkowo kursy online zostaną zorganizowane w taki sposób, aby umożliwić testowanie narzędzi wypracowanych wspólnie przez studentów i ich tutorów.

Rezultaty projektu

Rezultaty projektu można podzielić na dwie grupy: rezultaty, które zostaną osiągnięte w trakcie realizacji projektu, oraz rezultaty finalne, po jego zakończeniu. Do pierwszej zaliczają się: innowacyjny i międzynarodowy model współpracy akademickiej czterech uczelni partnerskich; rozwój wiedzy i doświadczenia uczestników projektu; zwiększenie u beneficjentów projektu umiejętności współpracy oraz mobilności w środowisku międzynarodowym, a także poprawa umiejętności językowych i komunikacyjnych. Rezultaty wypracowane na koniec projektu to: nowa oferta edukacyjna dostosowana do oczekiwań i wymagań rynku pracy dla wszystkich uczelni partnerskich; kursy online dostępne na platformie e-learningowej dla kierunku inżynieria i technologia chemiczna; rozwój zasobów platformy e-learningowej w języku angielskim oraz inne materiały edukacyjne.

Ponadto projekt przełoży się na zwiększenie zainteresowania wśród studentów z Unii Europejskiej i innych krajów korzystaniem z międzynarodowego programu studiów magisterskich w zakresie inżynierii i technologii chemicznej. Dzięki ulepszonym komponentom samokształcenia i współpracy zredukowano bariery między różnymi grupami studentów (krajowymi, zagranicznymi). Istniejący system podwójnego dyplomowania na uniwersytetach partnerskich zostanie wzmocniony i może być rozszerzany o kolejnych partnerów. W przypadku innych interesariuszy, takich jak firmy, projekt poprawi ich relacje ze studentami europejskimi i zwiększy możliwości rekrutacji absolwentów, którzy będą dysponować lepszą i bardziej aktualną wiedzą podstawową. Projekt przyczyni się też do zwiększenia zasięgu programu Erasmus+.

Kursy opracowane w projekcie obejmą najbardziej aktualną wiedzę, a ich zakres jest zbieżny z wymaganiami pracodawców na europejskim i światowym rynku pracy. Zostaną wprowadzone w uczelniach partnerskich do regularnych programów nauczania i zajęć, aby zagwarantować ich trwałość. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082013
Tytuł projektu	The Activation of the Public Spaces of the City Centres through Ethical and Sustainable Design Based on the Local Communities Participation/Response/Proaction Aktywacja przestrzeni publicznych w centrach miast poprzez projektowanie zrównoważone i partycypację społeczności lokalnej przy zachowaniu zasad etyki przestrzeni
Akronim projektu	ACPLUS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3AtmXnH
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Krakowska (PL KRAKOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Fundación Universitaria San Pablo CEU (Hiszpania) - Eurokreator T&C sp. z o.o. (Polska) - Politecnico di Milano – Polytechnic University of Milan (Włochy)
Czas trwania	34 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	299 212 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest opracowanie metody kształcenia pozwalającej na wprowadzenie zagadnień związanych z aktywizacją przestrzeni publicznych do programu kursów projektowania architektoniczno-urbanistycznego odbywających się na I i II stopniu studiów na kierunkach architektura, architektura krajobrazu i urbanistyka. Sposobem realizacji tego zamierzenia będzie promowanie wykorzystywania unikalnej formy architektoniczno-urbanistycznej, założeń zrównoważonego rozwoju do oszczędnego gospodarowania zasobami, zachowywania wartości przyrodniczych oraz poprawy jakości i zwiększania komfortu przestrzeni miejskich. W tym kontekście dla realizatorów projektu istotne będzie także propagowanie uwzględniania zasad etyki w odniesieniu do nasilających się procesów społecznych, takich jak starzenie się społeczeństw, migracje, wielokulturowość, i wynikającej z nich konieczności ochrony użytkowników przestrzeni publicznych przed zagrożeniami (*resilience*).

W ramach przedsięwzięcia zaplanowano także stworzenie wspólnej metodologii badań naukowych w dziedzinie szeroko rozumianej przestrzeni publicznej, która będzie uwzględniać kryteria doboru studiów przypadku, stworzenie katalogu dobrych praktyk w zakresie aktywizacji przestrzeni publicznej obszarów śródmiejskich oraz wypracowanie metody łączenia działalności badawczej z dydaktyczną.

Ponadto przewidziano opracowanie metodyki pracy zdalnej do prowadzenia warsztatów międzynarodowych mających na celu podtrzymywanie współpracy w ramach projektu oraz zapewniającej możliwość wymiany doświadczeń na wszystkich etapach jego realizacji: koncepcji, jego realizacji oraz upowszechniania, szczególnie istotnej w obliczu dzisiejszych wyzwań urbanistycznych.

Rezultaty projektu

Rezultaty intelektualne projektu obejmą: stworzenie kursu oraz metodologii kursów międzyuczelnianych, opracowanie materiałów e-learningowych, przeprowadzenie prac badawczych, publikację ich rezultatów oraz udział w konferencjach. Powstanie także portfolio studenckie online oraz aplikacja wykorzystująca system rzeczywistości rozszerzonej (*Augmented Reality – AR*). Ponadto w ramach projektu odbędą się krótkoterminowe szkolenia dla pracowników oraz mobilność łączona studentów. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082036
Tytuł projektu	Training for dimensional metrology in digital manufacturing
Akronim projektu	Train4DiM
Strona internetowa projektu	bit.ly/3puQAif
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Krakowska (PL KRAKOW03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - CM Train e.V. (Niemcy) - Centro de Apoio Tecnológico à Indústria Metalomecânica Associação (Portugalia) - Interstaatliche Hochschule für Technik Buchs Ntb (Szwajcaria) - Università degli Studi di Padova – University of Padua (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	377 961 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W kontekście wyzwań, które stawia czwarta rewolucja przemysłowa (*Industry 4.0*), aby skutecznie uelastyczyć i przyspieszyć proces produkcyjny, konieczne jest zacieśnienie powiązań między jego poszczególnymi fazami oraz podniesienie świadomości i wiedzy pracowników wybranych branż w zakresie charakteru i specyfiki pracy osób zatrudnionych w innych sektorach, odpowiadających za pozostałe etapy produkcji. Takie powiązania istnieją bowiem między wszystkimi jej fazami: obejmują projektowanie, wytwarzanie i kontrolę jakości. Jako przykład opisanych współzależności można wskazać kształcenie studentów wzornictwa przemysłowego w zakresie metrologii współrzędnościowej, pozwalające na bardziej świadome projektowanie wyrobów, z uwzględnieniem wymagań działów kontroli jakości.

Z informacji udzielonych członkom konsorcjum projektowego przez ich partnerów przemysłowych wynika, że rozumienie wspomnianych zależności jest w praktyce bardzo ograniczone. Dlatego realizatorzy projektu doszli do wniosku, że znalezienie i opracowanie odpowiednich metod edukacji, dostosowanych do specyfiki poszczególnych etapów procesu produkcyjnego, staje się coraz bardziej istotne i może mieć kluczowe znaczenie dla właściwego wykorzystania potencjału czwartej rewolucji przemysłowej. Z tego powodu postanowili opracować materiały szkoleniowe dotyczące produkcji cyfrowej, obejmujące zagadnienia projektowania, wytwarzania i kontroli jakości, ze szczególnym uwzględnieniem metrologii współrzędnościowej i przenośnych systemów pomiarowych, oraz zależności między poszczególnymi fazami procesu produkcji.

Cele projektu

Podstawowe cele projektu obejmują opracowanie koncepcji nieprzerwanego łańcucha szkoleń w zakresie projektowania, wytwarzania i weryfikacji, wypracowanie metod dydaktycznych uwzględniających kilka poziomów kształcenia (od nauczania zawodowego po studia magisterskie) oraz stworzenie programów nauczania w dziedzinach projektowania, wytwarzania i metrologii wymiarowej w odniesieniu do produkcji cyfrowej. Ponadto w ramach przedsięwzięcia przewidziano przygotowanie materiałów dydaktycznych (*Blended Learning*, w tym *e-learning*, nauczanie stacjonarne, warsztaty), optymalizację treści nauczania dla wykładowców i studentów, a także organizację kursów pilotażowych i zajęć szkoleniowych dla tutorów.

Rezultaty projektu

W ramach projektu Train4DiM zostaną opracowane treści nauczania bazujące na analizie studiów przypadku w wybranych gałęziach przemysłu i równocześnie uwzględniające potrzeby studentów i uczniów. Umożliwi to uczestnikom procesu dydaktycznego zrozumienie znaczenia zagadnienia produkcji cyfrowej w kontekście praktycznym – pokaże, w jaki sposób zasady i metody

obowiązujące w tym procesie wiążą się z odpowiednim zastosowaniem praktycznym. Ponadto zostaną uruchomione kursy pilotażowe na różnych poziomach edukacji, by przetestować, zweryfikować i zoptymalizować opracowane narzędzia i treści.

Projekt będzie miał również wpływ na ogólnie pojmowane: wiedzę, umiejętności i kompetencje związane z cyfrową produkcją, projektowaniem i metrologią. Dzięki niemu nauczyciele zyskają dodatkowe umiejętności w zakresie kształcenia (w tym nowoczesnych metod nauczania) i nawiązywania kontaktów, absolwenci zaś będą lepiej przygotowani do pracy w zaawansowanych technologicznie przedsiębiorstwach działających w branży produkcji cyfrowej i przemysłu 4.0. Z kolei pracodawcy będą mieć możliwość wirtualnego przeszkolenia pracowników w miejscu zatrudnienia, jeszcze przed rozpoczęciem przez nich pracy z wykorzystaniem prawdziwego oprzyrządowania produkcyjnego i pomiarowego. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081784
Tytuł projektu	Teaching Digital Entrepreneurship
Akronim projektu	TED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3wbinbh
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Krakowie (PL KRAKOWo4)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Wirtschafts Universität Wien – Vienna University of Economics and Business (Austria) - Universidad de Jaén – University of Jaén (Hiszpania) - Київський університет імені Бориса Грінченка – Borys Grinchenko Kyiv University (Ukraina) - Università degli Studi di Foggia – University of Foggia (Włochy) - Università degli Studi di Napoli Parthenope – University of Naples Parthenope (Włochy) - Università degli Studi di Salerno – University of Salerno (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	319 168 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności - EDUKACJA DOROSŁYCH: poszerzanie i rozwój kompetencji edukatorów i innych pracowników wspierających uczące się osoby dorosłe
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest wypracowanie rozwiązań sprzyjających podnoszeniu jakości kształcenia i równocześnie odpowiadających współczesnym potrzebom społeczeństwa i gospodarki. Działania zaplanowane w ramach przedsięwzięcia będą skierowane zarówno do nauczycieli akademickich, jak i do studentów. Dla nauczycieli akademickich przewidziano warsztaty, podczas których będą mogli zapoznać się z nowymi metodami nauczania i rozwiązaniami w zakresie przedsiębiorczości. Dla studentów zorganizowano kursy w uczelni partnerskiej we Włoszech, podczas których będą testować wypracowane rozwiązania projektowe.

Rezultaty projektu

Efektami pracy zespołu projektowego będą nowe narzędzia: programy nauczania, studia przypadków i podręczniki. W szczególności działania projektowe wskażą beneficjentom przedsięwzięcia sposoby wykorzystywania nowych technologii dla potrzeb biznesu oraz zmniejszania ich niepewności w odniesieniu do procesu digitalizacji. Będzie to możliwe dzięki rozwijaniu i kształtowaniu nowych kompetencji u kadry dydaktycznej oraz dzięki transferowi nowej wiedzy do środowiska studenckiego, któremu

projekt umożliwi ponadto rozwijanie umiejętności cyfrowych i pozyskiwanie kompetencji w dziedzinie zarządzania projektami z zakresu przedsiębiorczości cyfrowej.

Przedsięwzięcie ma też na celu rozwój partnerstwa, zwiększenie zdolności członków konsorcjum do funkcjonowania w środowisku międzynarodowym oraz do wymiany nowych rozwiązań dotyczących przedsiębiorczości cyfrowej. Ponadto działania projektowe pozwolą na aktualizację treści programowych i wzbogacenie jej o nowe wątki w ślad za ewolucją praktyk cyfrowego biznesu. ■

Numer projektu	2014-1-PL1-KA203-003618
Tytuł projektu	E-government 2.0 w praktyce
Akronim projektu	E-gov 2.0
Strona internetowa projektu	bit.ly/3PFxBfq
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Europejska w Krakowie (PL KRAKOW2o)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tallinna Tehnikaülikool – Tallinn University of Technology (Estonia) - Fundacja Instytut Aurea Libertas (Polska) - Friendly Social Ltd. (Wielka Brytania)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	217 543 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie kwalifikacji w ramach krótkiego cyklu oraz kształcenia na poziomie wyższym zgodnie z Europejskimi Ramami Kwalifikacji
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - obywatelstwo europejskie, świadomość europejska i demokracja

Streszczenie projektu

Przedsięwzięcie zostało zrealizowane przez konsorcjum projektowe czterech instytucji partnerskich posiadających doświadczenie w zakresie audytu obywatelskiego, wykorzystywania nowoczesnych technologii w administracji, e-governance oraz we wdrażaniu aplikacji informatycznych.

Cele projektu

Celem projektu było stworzenie interdyscyplinarnego programu kształcenia w zakresie e-government, wykorzystującego innowacyjne narzędzia dydaktyczne (m.in. e-partycypacja, technologie informacyjno-komunikacyjne – TIK) i treści. Ich przeznaczeniem jest zmienić podejście do nauczania e-administracji na polskich uczelniach, ułatwiać wymianę dobrych praktyk między szkołami wyższymi oraz nawiązywanie kontaktów i współpracy między studentami z różnych krajów, pracujących wspólnie w grupach roboczych w ramach ćwiczeń realizowanych w trakcie studiów. Opracowane w ramach projektu program i narzędzia zostaną wykorzystane w procesie kształcenia kadry administracji publicznej, tak aby wyposażać ją w nowe kompetencje m.in. w zakresie e-governance w praktyce.

Rezultaty projektu

W ramach projektu stworzono bazę wiedzy dotyczącą rozwiązań i inicjatyw funkcjonujących w dziedzinie e-government 2.0 oraz planowanych działań w tym zakresie w wybranych państwach członkowskich Unii Europejskiej i na poziomie całej Wspólnoty. Baza zawiera też program wdrażania ww. rozwiązań oraz opisy dobrych praktyk w tym obszarze. Ten etap badań i analiz projektu zakończył się seminarium podsumowującym. Ponadto w ramach przedsięwzięcia powstały założenia metodyczne w zakresie skutecznego nauczania w dziedzinie e-government 2.0, a to zaowocowało publikacją podręcznika dobrego dydaktyka *Kształcenie e-government 2.0 w praktyce*. Dodatkowo realizatorzy projektu przygotowali cztery programy nauczania:

moduł specjalnościowy dla II stopnia studiów dziennych i zaocznych, dla studiów podyplomowych, trzy wersje kursów do realizacji w formule szkolenia lub uzupełnienia innych programów akademickich oraz studencką szkołę letnią. Wśród materiałów dydaktycznych będących rezultatami projektu są także casebook – studia przypadków *e-government 2.0*, dydaktyczne zasoby online, testy wiedzy oraz oprogramowanie – aplikacja webowa symulująca procesy z obszaru *e-government 2.0* i *policy making 2.0*. Wszystkie rezultaty projektu zostały przygotowane w językach angielskim i polskim oraz udostępnione jako otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources – OER*). Wpływa to na rozszerzenie zasięgu projektu i wykorzystywania jego efektów.

Główne rezultaty projektu to zatem: 1) poszerzenie wiedzy eksperckiej wśród osób zainteresowanych *e-government 2.0* w Polsce o najnowsze zagadnienia w tym zakresie; 2) stworzenie trwałych podstaw do współpracy międzynarodowej i wymiany doświadczeń w obszarze wdrażania *e-government 2.0* oraz dalszego współdziałania, również w innych dziedzinach; 3) wprowadzenie kierunku *e-government 2.0 – zarządzanie w administracji publicznej* do oferty studiów podyplomowych oraz specjalności *kommunikacja i nowoczesne technologie w sektorze publicznym* do oferty studiów II stopnia na kierunku filologia angielska oraz 4) przekazanie narzędzi informatycznych wypracowanych w ramach projektu organizacjom pozarządowym, pracownikom administracji, absolwentom kursów oraz wszystkim innym osobom zainteresowanym obszarem *e-government 2.0*. Narzędzia te, udostępnione jako OER, są bezpłatne i nadają się do wykorzystania w pracy zawodowej związanej z administracją publiczną lub w przedsiębiorstwach działających na rzecz administracji publicznej.

Wydarzenia towarzyszące projektowi to międzynarodowe spotkania projektowe, konferencja podsumowująca i promująca jego rezultaty oraz szkoła letnia w Tallinie, w której udział wzięli studenci z Estonii i z Polski.

Do długoterminowych korzyści z przedsięwzięcia można zaliczyć: zawiązanie silnego partnerstwa między organizacjami realizującymi projekt, wypracowanie i upowszechnienie na szeroką skalę programu kształcenia *e-government 2.0 w praktyce* wraz z materiałami uzupełniającymi, rozpowszechnienie rezultatów projektu wśród przedstawicieli jednostek samorządu terytorialnego (JST) oraz instytucji związanych z samorządem terytorialnym i administracją. ■

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026819
Tytuł projektu	STAY IN TOUCH
Akronim projektu	Stay In Touch
Strona internetowa projektu	bit.ly/3QZNyHJ
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Europejska w Krakowie (PL KRAKOW20)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών – Athens School of Fine Arts (Grecja) - Universidad de Castilla-La Mancha – University of Castilla-La Mancha (Hiszpania) - Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (Polska)
Czas trwania	31 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	214 508 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agencji modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu Stay In Touch jest unowocześnienie oferty czterech uczelni partnerskich dzięki opracowaniu, przetestowaniu i wdrożeniu innowacyjnego kursu na temat społecznie odpowiedzialnego projektowania, przeznaczonego dla studentów studiów I i II stopnia na kierunku grafika i na kierunkach pokrewnych. Wartością dodaną tego przedsięwzięcia będzie wyposażenie uczestników procesu edukacyjnego na uczelniach biorących w nim udział w kompetencje istotne z perspektywy otoczenia

społeczno-gospodarczego i zarazem niezbędne na rynku pracy. Realizacja tych celów przełoży się na wprowadzenie zmian w uczelniach partnerskich w zakresie ich oferty edukacyjnej: tematyki proponowanych zajęć i metod kształcenia. Wszystkie te działania pociągną za sobą znaczące podniesienie jakości kształcenia szkół wyższych zaangażowanych w projekt – studenci zdobędą nowe kompetencje i narzędzia wspierające ich w pracach w zakresie projektowania, a ich świadomość w kwestii odpowiedzialności społecznej wzrośnie. Ponadto przyczynią się one do rozwoju otoczenia społecznego instytucji partnerskich dzięki unowocześnieniu procesu projektowania m.in. materiałów reklamowych i opakowań, tworzenia identyfikacji wizualnej i aranżacji przestrzeni publicznej z większą świadomością i dbałością o wszystkich jej użytkowników.

Działania projektowe obejmą 47 studentów kierunków związanych z grafiką i sztuką, którzy w ramach przedsięwzięcia wezmą udział w dwóch edycjach międzynarodowej szkoły letniej na uczelniach partnerskich. Odbędzie się także Międzynarodowa Akademia Dydaktyki dla dziesięciorga pracowników dydaktycznych ze szkół wyższych wchodzących w skład konsorcjum projektowego.

Rezultaty projektu

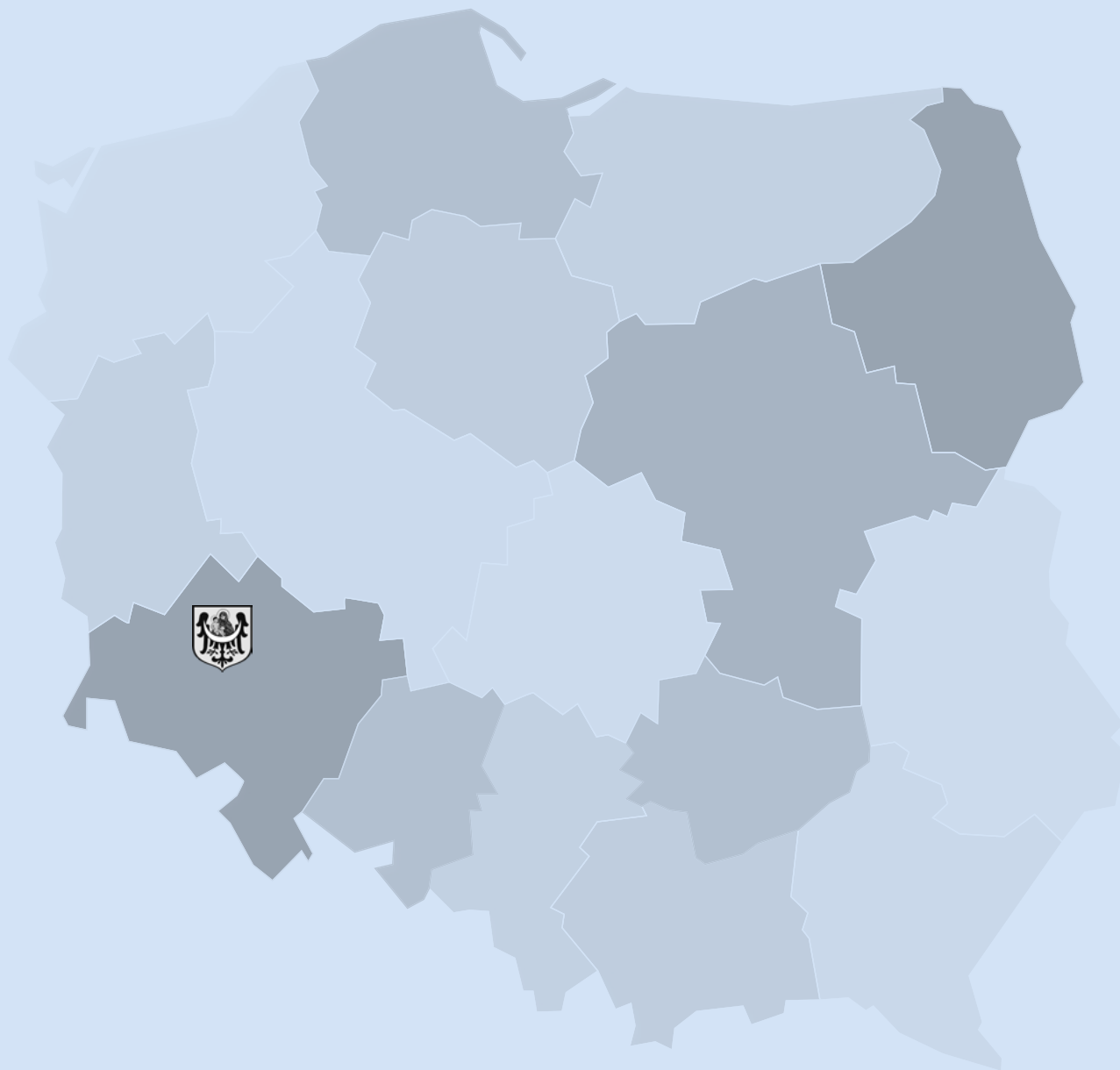
W ramach przedsięwzięcia powstanie baza online zawierająca przykłady dobrych praktyk i błędów popełnianych w procesie projektowania społecznie odpowiedzialnego. Zostanie też wypracowana innowacyjna metodyka kształcenia, w tym poradnik nauczyciela, w celu wspierania procesu dydaktycznego i realizacji zakładanych efektów kształcenia. Ponadto działania projektowe doprowadzą do stworzenia następujących narzędzi dydaktycznych: publikacji zawierającej przykłady 12 projektów społecznie odpowiedzialnych, dziesięciu kursów e-learningowych, dwóch wykładów multimedialnych i sześciu podcastów. Powstanie także aplikacja mobilna *Stay In Touch*, wykorzystująca głównie system autodiagnozy (*checklist* – pytania i odpowiedzi), dzięki której projektanci będą w stanie ocenić, w jakim zakresie opracowane przez nich projekty są odpowiedzialne społecznie.

Rezultaty przedsięwzięcia, w tym aplikacja *Stay In Touch*, będą dostępne w języku angielskim. Dodatkowo część materiałów zostanie opracowana w językach partnerów projektu. Wszystkie będą dostępne jako otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources* – OER), co przyczyni się do rozszerzenia zasięgu inicjatywy.

W wyniku projektu do oferty edukacyjnej uczelni partnerskich zostanie wprowadzony nowy kurs *Projekty odpowiedzialne społecznie*, który będzie stanowić podstawę dalszego rozwijania studiów anglojęzycznych, studiów podyplomowych i szkoleń specjalistycznych. Z wypracowanych rezultatów – programu nauczania, metod i narzędzi dydaktycznych – będą mogły korzystać także uczelnie krajowe i zagraniczne spoza konsorcjum. Wprowadzenie nowego programu kształcenia (kursu o profilu praktycznym) przełoży się na wzrost kompetencji w zakresie projektowania społecznie odpowiedzialnego u absolwentów studiów wyższych i przyszłych pracowników sektora przemysłów kreatywnych. Z kolei aplikacja *Stay In Touch* będzie wykorzystywana w działaniach o charakterze edukacyjnym (symulacje) oraz przez projektantów i grafików w ich pracy zawodowej.

Projekt stworzy podwaliny współpracy i wymiany doświadczeń w zakresie realizacji projektów społecznie odpowiedzialnych między uczelniami z Grecji, Hiszpanii i Polski. W perspektywie obejmie kolejne instytucje w Europie i poza nią. ■

Lubin



liczba projektów: 1



Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016636
Tytuł projektu	Developing the innovative methodology of teaching Business Informatics
Akronim projektu	DIMBI
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Sf3kpd
Nazwa instytucji koordynującej	Uczelnia Jana Wyżykowskiego w Polkowicach (PL LUBIN02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Икономически университет Варна – University of Economics Varna (Bułgaria) - Paragon Europe (Malta) - Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu (Polska)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	107 080 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Projekt dotyczył technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). Był zgodny z zaleceniami strategii *Europa 2020* oraz europejskiej agendy modernizacji szkolnictwa wyższego. Inspiracją do projektu były wyniki analizy przedmiotowej, które wykazały, że programy nauczania uczelni w zakresie *business informatics* są nieprzystosowane, a zapotrzebowanie na specjalistów z obszaru IT na rynku pracy wzrasta. W rezultacie przedsięwzięcie polegało na modernizacji treści kształcenia, podniesieniu jakości nauczania i uczenia się w dziedzinie *business informatics*.

Cele projektu

Celem projektu było wzmocnienie i poprawa jakości kształcenia dzięki modernizacji programów nauczania w dziedzinie *business informatics* oraz stworzenie innowacyjnych rozwiązań w zakresie dydaktyki nauczania dla uczelni w kraju i za granicą.

Cel główny przedsięwzięcia osiągnięto dzięki realizacji następujących celów szczegółowych: 1) opracowaniu nowych atrakcyjnych programów nauczania dla przedmiotów *business intelligence* i *data warehouse*, zgodnych z potrzebami indywidualnymi odbiorców projektu oraz z oczekiwaniami rynku pracy; 2) rozwinięciu, wdrożeniu i rozpowszechnieniu innowacyjnych praktyk przez stworzenie i promowanie nowych metod nauczania w dziedzinach *business intelligence* i *data warehouse*; 3) stworzeniu i udostępnieniu innowacyjnej platformy edukacyjno-komunikacyjnej wykorzystującej nowoczesne narzędzia TIK oraz 4) opracowaniu i udostępnieniu interaktywnych podręczników do nauki *business intelligence* i *data warehouse*.

Rezultaty projektu

Efektom realizacji przedsięwzięcia było udostępnienie narzędzi możliwych do nieodpłatnego wykorzystania przez uczelnie wyższe w kraju i za granicą. Są to: program i metodyka nauczania oraz interaktywne książki do nauki przedmiotów *business intelligence* i *data warehouse*, a także portal edukacyjno-komunikacyjny DIMBI, umieszczony na serwerach Uczelni Jana Wyżykowskiego w Polkowicach.

Projekt wpłynął na podniesienie jakości kształcenia zarówno na uczelniach partnerskich, jak i w innych szkołach wyższych w kraju i za granicą. Nieograniczony dostęp do narzędzi i rozwiązań stworzonych w ramach przedsięwzięcia umożliwił wdrożenie ich przez każdą zainteresowaną uczelnię na świecie. Ponadto dzięki projektowi ustandaryzowano edukację w obszarze *business intelligence* i *data warehouse* przez ujednoczenie treści nauczania na poziomie programów i metodyk. Dodatkowo wszystkie uczelnie biorące udział w projekcie wdrożyły rezultaty projektu, dzięki czemu wzbogaciły swoją ofertę edukacyjną i podniosły swoją konkurencyjność na rynku europejskim. ■

Lublin



liczba projektów: 14



Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003571
Tytuł projektu	Europejski Uniwersytet Wschodni
Akronim projektu	EUW
Strona internetowa projektu	bit.ly/3gme9bx
Nazwa instytucji koordynującej	Gmina Lublin
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Mykolo Romerio Universitetas – Mykolas Romeris University (Litwa) - Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II (Polska) - Politechnika Lubelska (Polska) - Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej (Polska) - Katolícka Univerzita v Ružomberku – Catholic University in Ružomberok (Słowacja)
Czas trwania	26 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	149 650 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie kwalifikacji w ramach krótkiego cyklu oraz kształcenia na poziomie wyższym zgodnie z Europejskimi Ramami Kwalifikacji
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu była promocja Lublina jako miasta akademickiego, a zwłaszcza poprawa i zacieśnienie jego współpracy z uniwersytetami lubelskimi i z partnerami zagranicznymi w celu wymiany dobrych praktyk w zakresie tworzenia oferty edukacyjnej i pozaedukacyjnej Lublina dla studentów z państw Partnerstwa Wschodniego (PW). Dodatkowo przedsięwzięcie miało na celu wsparcie uczelni lubelskich w pozyskiwaniu studentów zagranicznych oraz rozwijaniu kształcenia na kierunkach dostosowanych do potrzeb potencjalnych pracodawców w Lublinie i państwach PW przez transfer dobrych praktyk z innych ośrodków akademickich w Unii Europejskiej oraz przez dostosowanie kierunków studiów do potrzeb rynku pracy w Lublinie i w państwach PW. Realizatorom przedsięwzięcia zależało także na zapewnieniu studentom, także z krajów PW, dogodnych warunków do kształcenia się przez urozmaicenie skierowanej do nich oferty miasta.

W ramach projektu przeprowadzono następujące analizy: 1) badania ankietowe, uzupełnione o wywiady pogłębione, wśród studentów zagranicznych studiujących w Lublinie, dotyczące jakości oferty edukacyjnej, potrzeb jej zmiany, oferty komplementarnej oraz jakości życia w mieście; 2) badanie ankietowe przy pomocy narzędzia elektronicznego pośród młodych osób z państw PW, dotyczące motywacji potencjalnych studentów z zagranicy oraz 3) badania typu *desk research* na temat istniejących rozwiązań i dobrych praktyk dotyczących oferty dla studentów zagranicznych.

Działaniem projektowym zapewniającym możliwość międzynarodowego uczenia się i wymiany doświadczeń były wizyty studyjne połączone z warsztatami. Posłużyły one poznaniu dobrych praktyk partnerów i pozyskaniu rekomendacji do poprawy oferty edukacyjnej i pozaedukacyjnej. Po każdej wizycie tworzono raport podsumowujący jej przebieg i zbierający dobre praktyki zaprezentowane w jej trakcie.

Ponadto każda z uczelni lubelskich opracowała nowy program studiów dostosowany do potrzeb studentów z państw PW. Są to: studia podyplomowe w zakresie rozwoju Europy Środkowo-Wschodniej oferowane przez KUL, studia podyplomowe *Obywatel i przedsiębiorstwo na rynku wewnętrznym UE* oferowane przez UMCS oraz specjalizacja *Zrównoważone budownictwo* w ramach kierunku inżynieria środowiska oferowana przez Politechnikę Lubelską.

W ramach projektu powstała także publikacja zbiorcza zawierająca kompleksowe rozwiązania poprawiające ofertę studiowania w Lublinie dla studentów z państw PW. Stanowi ona podsumowanie i zbiór wiedzy zdobytej dzięki badaniom i wizytom studyjnym. Miasto Lublin i lubelskie uniwersytety zaangażowane w projekt wspólnie opracowały także *Studuj w Lublinie* – materiały informacyjne w czterech językach (angielskim, polskim, rosyjskim i ukraińskim) zachęcające młodych ludzi z państw PW do podjęcia studiów w Lublinie, zwłaszcza na opracowanych w ramach projektu kierunkach.

Przez cały czas realizacji projektu prowadzono jego stronę internetową. Przedsięwzięcie zakończyło się konferencją podsumowującą i promującą rezultaty, która zgromadziła ok. 250 uczestników przede wszystkim z Polski, państw PW (głównie z Ukrainy i Białorusi) oraz przedstawicieli partnerów projektu z Litwy i Słowacji.

Rezultaty projektu

Rezultaty wypracowane w projekcie to: raport z badań studentów zagranicznych studiujących w Lublinie, raport z badań motywacji potencjalnych studentów z zagranicy, raport z badań istniejących rozwiązań i dobrych praktyk, trzy raporty z wizyt studyjnych, publikacja zbiorcza zawierająca kompleksowe rozwiązania poprawiające ofertę studiowania w Lublinie dla studentów z PW, trzy nowe programy studiów, strona internetowa projektu oraz wspólne materiały informacyjne Miasta Lublin i lubelskich uczelni zaangażowanych w projekt.

Efektom projektu jest też wzrost wiedzy pracowników uczelni zaangażowanych w projekt na temat tworzenia oferty edukacyjnej dla studentów z krajów PW, ich potrzeb w zakresie edukacji wyższej oraz w kwestiach pozaedukacyjnych, a także wzrost wiedzy pracowników uczelni i samorządu na temat tworzenia partnerstw samorządu i szkół wyższych na rzecz tworzenia oferty dla studentów z zagranicy. W dłuższej perspektywie projekt przyczyni się do zwiększenia się liczby studentów z krajów PW w Lublinie, wzrostu ich wiedzy i poprawy ich szans na rynku pracy w krajach UE i PW dzięki nowym programom studiów oraz lepszemu dopasowaniu oferty edukacyjnej i pozaedukacyjnej do ich potrzeb. Projekt pozytywnie wpłynie także na współpracę Miasta Lublin z uczelniami – wszyscy partnerzy wyrazili chęć i potrzebę kontynuowania współpracy. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038527
Tytuł projektu	DT.Uni. – Design Thinking Approach for an Interdisciplinary University
Akronim projektu	DT.Uni.
Strona internetowa projektu	bit.ly/3gtHZef
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (PL LUBLIN01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universiteit van Amsterdam – University of Amsterdam (Holandia) - Háskólinn á Bifröst – Bifröst University (Islandia) - Technische Universität Dresden – TU Dresden (Niemcy) - Instituto Politécnico da Guarda – Polytechnic of Guarda (Portugalia) - Ekonomická Univerzita v Bratislave – University of Economics in Bratislava (Słowacja) - Birmingham City University (Wielka Brytania) - Sapienza Università di Roma – Sapienza University (Włochy)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	338 334 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: osiągnięcie odpowiednich i wysokiej jakości umiejętności i kompetencji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, wspieranie zmian zgodnych z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacji i kreatywności poprzez partnerstwa oraz podejścia inter- i transdyscyplinarne, a także wzmacnianie roli szkolnictwa wyższego w regionie
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

W dzisiejszych czasach uczelnie w swoich misjach najczęściej podkreślają potrzebę zarówno nowoczesnego kształcenia dostosowanego do wymogów rynku pracy, jak i transferu wiedzy do społeczeństwa. Podejście interdyscyplinarne okazuje się nieocenione nie tylko dla naukowców, ale także dla studentów. Wzmacnia bowiem ich kompetencje przekrojowe, kreatywność i elastyczność, wyposaża w wiedzę i słownictwo umożliwiające lepsze rozumienie różnych dyscyplin, zapewnia niezbędne umiejętności komunikacyjne i przygotowuje do pracy zespołowej, coraz częściej wymaganej na współczesnym rynku pracy. Europejskie instytucje

szkolnictwa wyższego starają się zmienić swój sposób funkcjonowania zgodnie z wymogami gospodarki opartej na innowacjach, dlatego też skupiają się na wzmocnieniu swojej interdyscyplinarności i rozwijaniu nowoczesnych metod pracy i kształcenia. Stanowi to szansę na zwiększanie ich zdolności innowacyjnych i dydaktycznych oraz na lepsze przystosowanie do dynamicznie zmieniających się społeczeństw i gospodarek, w tym rynku pracy.

Cele projektu

Głównym celem projektu było podniesienie poziomu interdyscyplinarności na uczelniach m.in. przez wspieranie studentów, nauczycieli akademickich i kadry zarządzającej w rozwijaniu zdolności do myślenia dywergencyjnego, twórczego i projektowego, zgodnie z metodologią *Design Thinking* (DT). Wymienione grupy docelowe tworzą społeczność każdej uczelni i każda z nich jest równie ważna. Bez udziału każdej z nich prawdziwa zmiana instytucjonalna nie jest więc możliwa.

Rezultaty projektu

W ramach projektu stworzono pięć produktów dydaktycznych (m.in. ebook usprawniający już istniejące metody projektowania w nauczaniu), które zostały udostępnione bezpłatnie w internecie, a także zorganizowano trzy treningi z zakresu DT dla 84 uczestników (każdy skierowany do jednej z trzech wyżej wymienionych grup docelowych), pięć spotkań partnerskich w siedzibach instytucji uczestniczących w przedsięwzięciu oraz na odległość (z wykorzystaniem internetu), a także 20 wydarzeń upowszechniających dla 245 odbiorców.

Wiedza na temat DT upowszechniona w instytucjach partnerskich stała się m.in. przyczynkiem do zmian podejmowanych przez te podmioty w programach kształcenia, a także do wprowadzania metod DT przez wykładowców w ich codziennej pracy zespołowej oraz podczas zajęć dydaktycznych. Rezultatami projektu są m.in. obowiązkowy przedmiot *Warsztaty myślenia projektowego* na Uniwersytecie Marii Skłodowskiej-Curie, w ramach którego studenci poznają podejście DT w praktyce. Metody wypracowane w projekcie zostały też wykorzystane w badaniach naukowych i pracach rozwojowych nad eXtended BCU – projektem Birmingham City University, w ramach którego rozwija się technologię *Augmented Reality* (AR)/*Virtual Reality* (VR) w celu stworzenia wirtualnych przestrzeni edukacyjnych. Przewiduje się wprowadzenie programów nauczania z wykorzystaniem metodologii projektowych także na innych wydziałach instytucji partnerskich.

Realizacja projektu pozwoliła jego grupom docelowym na lepsze zrozumienie narzędzi i technik DT oraz na ich praktyczne przetestowanie. Była też sposobem na wzbudzenie entuzjazmu uczestników, którym zapewniła biegłość w wykorzystywaniu tego podejścia. Przełoży się to na zwiększanie interdyscyplinarności uczelni zaangażowanych w przedsięwzięcie DT.Uni. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096059
Tytuł projektu	Open innovative resources for distance learning Innowacyjne zasoby edukacyjne w kształceniu zdalnym
Akronim projektu	OIR
Strona internetowa projektu	bit.ly/3MSd401
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Marii Curie-Skłodowskiej w Lublinie (PL LUBLIN01)
Partnerzy	- Universidad de Oviedo – University of Oviedo (Hiszpania) - Università degli Studi di Messina – University of Messina (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	276 036 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	- HORYZONTALNY: włączenie społeczne - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	- dostęp dla osób i grup w niekorzystnej sytuacji - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Projekt OIR jest odpowiedzią na problemy wykładowców akademickich w zakresie kształcenia online, zdiagnozowane w okresie wzmożonej intensywności działań zdalnych spowodowanych pandemią COVID-19. Trudności te wynikały w dużej mierze z braku odpowiednich kompetencji do pracy zespołowej i samodzielnej w modelu zdalnym, a zwłaszcza w wykorzystywaniu i obsłudze technologii cyfrowych oraz tworzeniu materiałów i scenariuszy kursów w metodyce innej niż tradycyjna.

Projekt zakłada wypracowanie innowacyjnych cyfrowych zasobów edukacyjnych i stworzy szansę na sprostanie wyzwaniom w zakresie nauczania zdalnego dzięki umożliwieniu kształcenia włączającego na poziomie wyższym dla osób o specjalnych potrzebach edukacyjnych – SPE (*Special Educational Needs and Disabilities* – SEND). Założeniem działań przewidzianych w ramach przedsięwzięcia jest przeciwdziałanie wykluczeniu edukacyjnemu wszystkich grup osób uczących się, które mają ograniczony dostęp do kształcenia na najwyższym poziomie z powodu zmiany trybu nauki na zdalny i wynikających z tego problemów z niedostosowaniem form i metod pracy dydaktycznej do ich potrzeb.

Cele projektu

Celem projektu OIR jest wzmocnienie zdolności szkół wyższych do zapewniania wysokiej jakości edukacji cyfrowej, sprzyjającej włączeniu społecznemu, a zwłaszcza udoskonalenie form i metod kształcenia przyszłych nauczycieli (także mających specjalne potrzeby edukacyjne czy należących do grup defaworyzowanych edukacyjnie) przez stworzenie otwartej internetowej przestrzeni specjalistycznych innowacyjnych cyfrowych zasobów edukacyjnych. Obejmie ona m.in. wykłady online, podcasty, filmy dydaktyczne, scenariusze zajęć, karty pracy, ćwiczenia, zadania dodatkowe i uzupełniające. Materiały te zostaną dostosowane do potrzeb osób uczących się ze SPE zgodnie z zasadami projektowania uniwersalnego dla edukacji (UDL), czyli tak, aby mogły być wykorzystywane przez jak największą liczbę osób bez potrzeby ich specjalnego dostosowywania.

W przedsięwzięciu weźmie udział 138 wykładowców-nauczycieli akademickich, 1200 studentów oraz 60 nauczycieli szkolnych z państw partnerskich: Hiszpanii, Polski i Włoch. W ramach projektu odbędą się szkolenia w zakresie wykorzystywania zasobów cyfrowych w nauczaniu na odległość, rozwijania umiejętności zdalnego kształcenia za pomocą innowacyjnych zasobów edukacyjnych i metod aktywizujących oraz projektowania uniwersalnego w nauczaniu zdalnym.

Rezultaty projektu

Podczas realizacji projektu zostaną opracowane następujące rezultaty: 1) zgodne z zasadami UDL cyfrowe otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources* – OER) dostosowane do potrzeb osób uczących się ze SPE; 2) programy szkoleń i materiały szkoleniowe dla wykładowców, nauczycieli szkolnych i przyszłych nauczycieli w zakresie podnoszenia kompetencji związanych z wykorzystywaniem technologii komunikacyjno-informacyjnych (TIK) w edukacji zdalnej, projektowania uniwersalnego i zasobów edukacyjnych używanych w aktywizujących metodach pracy oraz 3) filmy dydaktyczne dostosowane do potrzeb grup odbiorców objętych projektem.

Upowszechnione w otwartym dostępie rezultaty materialne przedsięwzięcia mogą być wykorzystywane przez podmioty krajowe i zagraniczne nie tylko w dobie pandemii, ale i w kolejnych latach jako wzbogacające ofertę kształcenia wyższego w zmieniającej się technologicznej rzeczywistości XXI wieku. W perspektywie długoterminowej projekt stanie się impulsem do stałego podnoszenia jakości kształcenia zdalnego i hybrydowego oraz do rozwijania pedagogicznych kompetencji cyfrowych u nauczycieli akademickich, nauczycieli szkolnych i studentów kierunków nauczycielskich.

Realizacja projektu OIR we współpracy międzynarodowej da także szansę na wypracowanie wspólnych procedur i rozwiązań opartych na doświadczeniach i dobrych praktykach każdego z partnerów, służących skutecznej i coraz szerszej współpracy międzynarodowej. Może także prowadzić do wypracowania uniwersalnych globalnych rozwiązań w zakresie kształcenia zdalnego w obszarze włączającego szkolnictwa wyższego. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026232
Tytuł projektu	SURE: Sustainable Urban Rehabilitation in Europe
Akronim projektu	SURE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3sora7f
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Lubelska (PL LUBLINO3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad Politécnica de Madrid – Polytechnic University of Madrid (Hiszpania) - Vilniaus Gedimino Technikos Universitetas – Vilnius Gediminas Technical University (Litwa) - Polski Komitet Narodowy Międzynarodowej Rady Ochrony Zabytków ICOMOS (Polska) - Fondazione Flaminia (Włochy) - Fondazione Romualdo Del Bianco (Włochy) - Sapienza Università di Roma – Sapienza University (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	363 762 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Obecnie, w szybko zmieniającym się świecie, kwestia zrównoważonego rozwoju jest jednym z najważniejszych problemów współczesnych państw i społeczeństw. *Sustainable Urban Rehabilitation* to koncepcja, zgodnie z którą architektura, urbanistykę i dziedzictwo kulturowe wpisuje się w kontekst wymagań i uwarunkowań zrównoważonego rozwoju. Rozwój demograficzny, przestrzenny i ekologiczny wymaga specjalistów, którzy są w stanie dostosowywać architekturę i urbanistykę do specyfiki warunków tych procesów. Główną potrzebą współczesnych społeczeństw jest w tym zakresie ochrona, rewitalizacja i modernizacja środowiska i budynków. Każdy kraj ma jednak inne doświadczenia w tych dziedzinach.

Cele projektu

Celem projektu SURE było podniesienie jakości oferty edukacyjnej szkół wyższych Unii Europejskiej oraz zwiększenie jej adekwatności w odniesieniu do potrzeb społeczeństwa przez opracowanie multidyscyplinarnego programu studiów magisterskich w języku angielskim.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia przeprowadzono badanie potrzeb w zakresie treści programów nauczania w dziedzinie architektury, urbanistyki, ochrony dziedzictwa kulturowego i zrównoważonego rozwoju, a zwłaszcza zebrano i przeanalizowano informacje na temat wymagań rynku pracy oraz praktyki rynkowej w celu lepszego dostosowania do nich programu nauczania SURE. Ponadto przeanalizowano programy nauczania w dziedzinie architektury, urbanistyki i ochrony dziedzictwa kulturowego na Litwie, w Hiszpanii, Polsce i we Włoszech, aby określić szczegółowe wymagania dla multidyscyplinarnego programu nauczania tworzonego podczas realizacji projektu. Dodatkowo opracowano podręcznik najlepszych praktyk *Współczesne realia i potrzeby zrównoważonej rewitalizacji miast – Contemporary Realities and Needs of Sustainable Urban Rehabilitation*, w którym zaprezentowano

wyniki przeprowadzonych analiz, przykłady najlepszych praktyk oraz wskazówki dotyczące dostosowania programów nauczania do aktualnych wymagań rynku pracy.

W wyniku projektu powstał, wykorzystujący najlepsze praktyki unijne, multidyscyplinarny kompleksowy program nauczania *SURE: Sustainable Urban Rehabilitation/Studium Zrównoważonej Rehabilitacji Miejskiej*, obejmujący m.in. plan studiów dla trzech modułów, przestrzeń e-learningową i platformę wymiany wiedzy oraz sylabusy i inne materiały dydaktyczne. Jest to nowoczesny, innowacyjny program studiów magisterskich na kierunku architektura, dający możliwość kształcenia na wysokim poziomie, dostosowany do wymagań rynku pracy, współczesnych trendów i zasad zrównoważonego rozwoju. Dzięki niemu uczelnie zyskały możliwość kształcenia nowego pokolenia architektów, rozumiejących potrzebę i cele zrównoważonego rozwoju w wymiarze architektoniczno-urbanistycznym, społecznym i ochrony dziedzictwa kulturowego. Ponadto opracowano modelowy program dydaktyczny *SURE: Sustainable Urban Rehabilitation/Studium Zrównoważonej Rehabilitacji Miejskiej*, następnie wdrożony pilotażowo oraz usprawniony w niezbędnym zakresie.

Długoterminowym efektem projektu SURE jest wkład w realizację agendy modernizacji szkolnictwa wyższego UE przez 1) poszerzenie oferty edukacyjnej uczelni europejskich; 2) zwiększenie poziomu osiągnięć szkół wyższych, mające na celu zaspokojenie potrzeb rynku europejskiego przez zapewnienie wykwalifikowanej kadry, w tym naukowców i absolwentów posiadających kompetencje specjalistyczne; 3) ogólną poprawę jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego, także dzięki współpracy transgranicznej oraz 4) wspieranie internacjonalizacji europejskiego szkolnictwa wyższego.

Projekt SURE umożliwił także stworzenie stałej sieci współpracy, ciągłego transferu wiedzy, doświadczeń i dobrych praktyk oraz wspólnego opracowywania propozycji nowych projektów. Poza tym przyczynił się do podniesienia jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego w krajach uczestniczących w projekcie. W dalszej perspektywie przedsięwzięcie może wpłynąć na szkolnictwo wyższe w całej Europie, a nawet poza nią. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051085
Tytuł projektu	University Network for Cultural Heritage – Integrated Protection, Management and Use
Akronim projektu	UNINET Cultural Heritage
Strona internetowa projektu	bit.ly/3VUhbEK
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Lubelska (PL LUBLINO3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων – Panepistimio Ioanninon (Grecja) - Brandenburgische Technische Universität Cottbus-Senftenberg – Brandenburg University of Technology Cottbus-Senftenberg (Niemcy) - ICOMOS Polska (Polska) - Fondazione Flaminia (Włochy) - Fondazione Romualdo Del Bianco (Włochy) - Università di Bologna – University of Bologna (Włochy) - Università degli Studi di Firenze – University of Florence (Włochy)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	273 421 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transversalnych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Obecnie, w szybko zmieniającym się świecie, kwestia ochrony i odpowiedniego wykorzystywania dziedzictwa kulturowego jest jednym z najważniejszych wyzwań współczesnych państw i społeczeństw. Dziedzictwo kulturowe ma duży potencjał w tworzeniu wzrostu gospodarczego – generuje wartość i tym samym przynosi bezpośrednią korzyść obywatelom. Konieczne jest jednak znalezienie bardziej harmonijnych zależności między jego ochroną i zrównoważonym rozwojem społeczno-gospodarczym regionów. Dlatego też istnieje potrzeba opracowania programów nauczania umożliwiających kształcenie specjalistów w zakresie stosowania nowoczesnych i zarazem atrakcyjnych form zarządzania dziedzictwem kulturowym, jego ponownego wykorzystywania i ochrony przy jednoczesnej ochronie jego wartości historycznej.

Cele projektu

Celem projektu było stworzenie międzynarodowej sieci współpracy badaczy, nauczycieli akademickich i praktyków specjalizujących się w zarządzaniu dziedzictwem kulturowym oraz w jego wykorzystywaniu i ochronie. Uniwersytecka sieć na rzecz dziedzictwa kulturowego – zintegrowana ochrona, zarządzanie i wykorzystanie, działająca w ramach projektu UNINET, zgromadziła, opracowała i udostępniała wiedzę z zakresu zarządzania dziedzictwem kulturowym oraz jego wykorzystywania i ochrony w celu opracowania interdyscyplinarnego programu *Kursu zintegrowanej ochrony, zarządzania i wykorzystania dziedzictwa kulturowego*. Kurs ten łączy zagadnienia zarządzania trzema rodzajami dziedzictwa kulturowego: architektonicznym, archeologicznym i krajobrazu kulturowego z problematyką ich wykorzystywania i ochrony.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia opracowano kompleksowy interdyscyplinarny *Kurs zintegrowanej ochrony, zarządzania i wykorzystania dziedzictwa kulturowego*. Składa się on z trzech modułów dydaktycznych: *Zrównoważona ochrona dziedzictwa kulturowego*, *Nowoczesne zarządzanie dziedzictwem kulturowym* i *Współczesne wykorzystanie dziedzictwa kulturowego*, które pilotażowo wdrożono podczas realizacji projektu. Ponadto stworzono i opracowano portal edukacyjny na temat dziedzictwa kulturowego. Rezultaty intelektualne przedsięwzięcia obejmują także podręczniki dobrych praktyk w zakresie zarządzania dziedzictwem kulturowym, jego wykorzystywania i zrównoważonej ochrony, przedstawiające m.in. studia przypadków.

Dzięki realizacji projektu uniwersytety są lepiej przygotowane do kształcenia specjalistów w dziedzinie dziedzictwa kulturowego, rozumiejących potrzebę i cele jego zrównoważonej ochrony, a także nowoczesnego zarządzania nim i współczesnego wykorzystywania go, także w kontekście społeczeństwa i jego potrzeb. Program kształcenia opracowany w ramach przedsięwzięcia UNINET daje możliwość uczenia się na wysokim poziomie, jest dostosowany do wymagań rynku pracy i nowoczesnych trendów oraz do zasad zrównoważonego rozwoju. Dodatkowo przedsięwzięcie umożliwiło zbudowanie sieci współpracy, pozwalającej na transfer wiedzy, doświadczeń i dobrych praktyk, wzmacnianie potencjału badawczego uczelni europejskich oraz na poszerzenie ich oferty edukacyjnej.

Projekt przyczynił się również do realizacji programu modernizacji szkolnictwa wyższego przez 1) podniesienie poziomu osiągnięć szkół wyższych w celu zaspokojenia potrzeb rynku europejskiego dzięki zapewnieniu wykwalifikowanej kadry, w tym naukowców i absolwentów posiadających kompetencje specjalistyczne; 2) ogólną poprawę jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego, w tym dzięki współpracy transgranicznej oraz 3) wspieranie internacjonalizacji europejskiego szkolnictwa wyższego.

Rezultaty projektu przyczyniają się do rozwoju odpowiednich i wysokiej jakości umiejętności i kompetencji nie tylko w krajach w nim uczestniczących, ale także w całej Europie. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065842
Tytuł projektu	Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection – gamification in didactic process
Akronim projektu	EduGame
Strona internetowa projektu	bit.ly/3TRdjlC
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Lubelska (PL LUBLIN03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Muzeum Kresów w Lubaczowie (Polska) - Município do Fundão (Portugalia) - Universidade da Beira Interior – University Beira Interior (Portugalia) - Politecnico di Milano – Polytechnic University of Milan (Włochy) - Unione Fiorentina Museo Casa di Dante (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	316 330 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - dziedzictwo kulturowe

Streszczenie projektu

Najtrudniejszym zadaniem współczesnej ochrony dziedzictwa kulturowego jest właściwe zarządzanie zabytkami, które oprócz zagadnień konserwatorskich i technicznych musi obejmować m.in. kwestie organizacyjne, finansowe, prawne, funkcjonalne i promocyjne. Zagadnienie to wymaga więc interdyscyplinarnej wiedzy, która pomaga zrozumieć jego złożoność oraz przygotować się na wyzwania pojawiające się w praktyce. Dlatego studenci kierunku ochrona dziedzictwa kulturowego muszą zdobywać specjalistyczne umiejętności i wiedzę merytoryczną nie tylko w zakresie swojego przedmiotu kierunkowego, ale także w obszarze zarządzania dziedzictwem oraz komunikacji. Obecny system kształcenia specjalistów najczęściej zaangażowanych w ochronę dziedzictwa kulturowego: architektów, inżynierów budowlanych, archeologów, nie przygotowuje ich do nowoczesnego zarządzania obiektami zabytkowymi. Rozwiązaniem tego problemu jest opracowanie i wdrożenie interdyscyplinarnego modułu dydaktycznego *Zarządzanie miejscem dziedzictwa wraz z grą edukacyjną* – narzędzia o charakterze dynamicznym, tj. pozwalającym reagować na zmieniające się okoliczności i warunki, wspierającym zaangażowanie graczy.

Cele projektu

Celem projektu EduGame jest opracowanie i wdrożenie innowacyjnego modułu nauczania *Zarządzanie miejscem dziedzictwa*, obejmującego program nauczania, materiały dydaktyczne i edukacyjne gry fabularne. Moduł zostanie wykorzystany w procesie kształcenia studentów na kierunkach związanych z ochroną dziedzictwa kulturowego na uniwersytetach uczestniczących w projekcie. Opracowanie interdyscyplinarnego modułu umożliwi studentom uzyskiwanie wiedzy specjalistycznej i umiejętności, a wprowadzenie grywalizacji do procesu dydaktycznego pozwoli im na rozwijanie kompetencji miękkich wymaganych na rynku pracy. Chodzi zwłaszcza o myślenie kreatywne, umiejętności pracy w grupie i skuteczne rozwiązywanie konfliktów, w ciekawszy i bardziej dynamiczny sposób.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia powstanie moduł kształcenia *Zarządzanie miejscem dziedzictwa*, obejmujący program nauczania, materiały dydaktyczne (m.in. interdyscyplinarny podręcznik ochrony, zarządzania i komunikacji w dziedzictwie kulturowym)

oraz edukacyjne gry fabularne wraz z przewodnikiem. Ponadto zostaną pilotażowo wdrożone trzy edukacyjne gry fabularne, przedstawiające rzeczywiste warunki zarządzania wybranymi obiektami zabytkowymi w Polsce, Portugalii i we Włoszech. Odbędą się też warsztaty z dziedziny grywalizacji w procesie dydaktycznym.

Projekt pozwoli na stworzenie stałej sieci współpracy, w ramach której będzie możliwy transfer wiedzy, doświadczenia i najlepszych praktyk. Dodatkowo zostanie poszerzona oferta edukacyjna uczelni europejskich, polepszy się jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego oraz wzmocni się potencjał badawczy uczelni uczestniczących w projekcie. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081942
Tytuł projektu	Heritage BIM – enhancing digital competences of students of architecture
Akronim projektu	HeritageBIM
Strona internetowa projektu	bit.ly/3z8Rx4U
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Lubelska (PL LUBLINO3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Allplan Česko s.r.o. (Czechy) - Vysoké Učení Technické v Brně – Brno University of Technology (Czechy) - BOSCO studio Sp. z o.o. (Polska) - Harpaceas (Włochy) - Politecnico di Milano – Polytechnic University of Milan (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	376 753 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Oprogramowanie *Building Information Modeling* (BIM) jest powszechnie stosowane przy projektowaniu obiektów. Używanie go w pracy przy budynkach zabytkowych stwarza dodatkowe możliwości. Przede wszystkim pozwala na włączenie do procesu projektowania inwentaryzacji i dokumentacji z wykorzystaniem metody skanowania laserowego, a to z kolei sprawia, że inwentaryzacja obiektów zabytkowych (modele 3D) jest bardzo dokładna. W rezultacie modele te, wkomponowane w oprogramowanie *BIM*, stają się dokumentacją bazową do planowania i projektowania prac konserwatorskich, remontowych i adaptacyjnych. Wykorzystanie skanowania laserowego do inwentaryzacji, wizualizacji i oceny stanu technicznego obiektów zabytkowych znacznie skraca czas tych prac i zmniejsza ich koszty. Przedmiotem projektu HeritageBIM będzie wprowadzenie systemu i oprogramowania BIM do procesu nauczania ochrony dziedzictwa kulturowego na studiach na kierunku architektura.

Cele projektu

Celem projektu jest wprowadzenie kompleksowego podejścia do analizy i planowania prac w obiektach zabytkowych oraz do ich ochrony i użytkowania przez wykorzystanie oprogramowania BIM w nauczaniu studentów kierunku architektura. Opracowanie kursu *HeritageBIM* umożliwi studentom zdobywanie specjalistycznej wiedzy zawodowej i umiejętności cyfrowych, bardzo pożądanym na rynku pracy. Zwiększy to konkurencyjność absolwentów architektury na rynku pracy, a także pozwoli na zapewnienie stałego dopływu wysoko wykwalifikowanych pracowników do gospodarki.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia metody technologii BIM zostaną dostosowane do realizacji projektów w dziedzinie zarządzania obiektami zabytkowymi i ich ochrony. Powstanie także program nauczania dla kursu *HeritageBIM*, który zostanie następnie pilotażowo

wdrożony na uczelniach uczestniczących w projekcie. Ponadto odbędą się krótkoterminowe szkolenia dla pracowników w zakresie skanowania laserowego 3D, modelowania BIM i projektowania obiektów zabytkowych z wykorzystaniem tego oprogramowania. Jednym z rezultatów przedsięwzięcia będą też przedmiotowe materiały dydaktyczne.

Wśród oczekiwanych rezultatów przedsięwzięcia należy wymienić: wzór *Karty oceny stanu technicznego obiektu zabytkowego* wraz z *Instrukcją inwentaryzacji obiektu zabytkowego*, wzorce inwentaryzacyjne wybranych typów obiektów zabytkowych, sylabus dla kursu *HeritageBIM* oraz podręcznik prezentujący wszystkie etapy dokumentacji obiektów zabytkowych w oprogramowaniu BIM. Ponadto w wyniku projektu oferta edukacyjna uczelni partnerskich zostanie dostosowana do aktualnych wymagań rynku pracy, a kurs *HeritageBIM* stanie się częścią programów nauczania uczelni europejskich. Przełoży się to na wzmocnienie potencjału badawczego szkół wyższych uczestniczących w projekcie. Z kolei partnerzy nieakademicki będą oferować możliwość udziału w intensywnym kursie *HeritageBIM* dla projektantów. Projekt przyczyni się też do zbudowania sieci współpracy, umożliwiającej transfer wiedzy, doświadczenia i dobrych praktyk. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050754
Tytuł projektu	The system of support for academic teachers in process of shaping soft skills of their students
Akronim projektu	-
Strona internetowa projektu	bit.ly/3N1qSN6
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (PL LUBLINO6)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Technische Hochschule Deggendorf – Deggendorf Institute of Technology (Niemcy) - Instituto Politécnico de Setúbal (Portugalia) - Mednarodna Fakulteta za Družbene in Poslovne Študije – International School for Social And Business Studies (Słowenia)
Czas trwania	26 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	139 988 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie umiejętności – tworzenie międzynarodowych kursów doskonalenia nauczycieli i wzmacnianie współpracy między ośrodkami doskonalenia nauczycieli - SZKOLNICTWO WYŻSZE: przyczynianie się do innowacji – opracowywanie, wdrażanie i testowanie skuteczności podejść promujących kreatywność, przedsiębiorcze myślenie i umiejętności wykorzystywania innowacyjnych pomysłów w praktyce
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Młodzi ludzie wciąż nie są odpowiednio przygotowani do wejścia na rynek pracy. Dzieje się tak, mimo że istnieje wiele raportów na temat umiejętności i kompetencji miękkich najczęściej wymaganych przez pracodawców, mimo że współpraca szkół i firm coraz bardziej się zacieśnia a narzędzia i metody dla osób pragnących zdobywać przygotowanie zawodowe we wspomnianym zakresie są szeroko dostępne. Według Helen Soulé, dyrektor wykonawczej organizacji Partnership for 21st Century Skills, „nowych rodzajów umiejętności miękkich nie można nauczać w oderwaniu od rzeczywistości, lecz należy je wprowadzić do całego programu nauczania”. W dzisiejszych czasach uczelnie rozumieją swoje zadanie w procesie kształtowania kompetencji miękkich u studentów, a kursy tych umiejętności są bardzo często częścią programów studiów. To jednak nie wystarcza. Andreas Schleicher,

dyrektor Dyrekcji ds. Edukacji i Umiejętności (Directorate of Education and Skills) w Organizacji Współpracy Gospodarczej i Rozwoju (Organisation for Economic Co-operation and Development – OECD), podkreśla, że kształcić w zakresie kompetencji miękkich można w ramach tradycyjnej podstawy programowej i często jest to bardziej skuteczne, niż wtedy, gdy są one traktowane jako osobny przedmiot. W tej sytuacji najlepszym rozwiązaniem wydaje się włączenie nauczania tych umiejętności do programu innych przedmiotów akademickich. Nie wszyscy nauczyciele są jednak do tego przygotowani. Większość z nich to naukowcy zajęci pracą badawczą, a gdy rozpoczynali pracę dydaktyczną, nie wymagano od nich, by byli odpowiedzialni za kształtowanie umiejętności miękkich u swoich studentów. Realizatorzy projektu chcieli zmienić tę sytuację. Mają świadomość, że wysoka jakość kompetencji nauczycieli przekłada się na wiedzę studentów, dlatego postanowili opracować system narzędzi wspomagających kadrę akademicką w kształtowaniu umiejętności miękkich u studentów.

Cele projektu

Głównym celem projektu było wyposażenie nauczycieli akademickich w umiejętności i wiedzę pozwalające na kształtowanie kompetencji miękkich u studentów podczas zajęć dydaktycznych zwłaszcza przez zmianę postaw kadry akademickiej i zachęcenie jej do wspierania studentów w zdobywaniu tych umiejętności. Realizatorzy przedsięwzięcia wspierali nauczycieli w procesie usprawniania ich pracy i podnoszenia jej jakości, a także w tworzeniu środowiska akademickiego przyjaznego ich rozwojowi zawodowemu, mającemu na celu zwiększanie efektywności pracy z młodzieżą. Ponadto opracowali odpowiednie narzędzia oraz zainicjowali dyskusję w środowisku akademickim na temat możliwości kształtowania kompetencji miękkich u młodzieży podczas regularnych zajęć akademickich, a także na temat korzyści płynących z tych działań.

Rezultaty projektu

Wśród rezultatów przedsięwzięcia są cztery kursy dla kadry szkół wyższych, które miały na celu wsparcie w łączeniu standardowych programów nauczania z nowymi, atrakcyjnymi postawami edukacyjnymi, oraz publikacja dla nauczycieli akademickich zawierająca wskazówki i porady, jak podnosić jakość procesu nauczania. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065243
Tytuł projektu	Inclusive university – a set of tools dedicated to HEI for better respond to disabled students' needs
Akronim projektu	Inclusive University
Strona internetowa projektu	bit.ly/3f1mCAG
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (PL LUBLINO6)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Frederick University (Cypr) - Fundacja Likejon (Polska) - Mednarodna Fakulteta za Družbene in Poslovne Študije – International School for Social And Business Studies (Słowenia)
Czas trwania	25 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	139 630 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: włączenie społeczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - niepełnosprawność i specjalne potrzeby edukacyjne - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Proces poznania społecznego pozwala wybierać, interpretować, zapamiętywać i wykorzystywać informacje w celu podejmowania decyzji dotyczących świata. Taka aktywność opiera się jednak na uproszczeniach, bardzo często prowadzi do deformowania obrazu, ponieważ ze względu na kategoryzacje, a nawet stereotypy i uprzedzenia, pozwala tworzyć błędne opinie na temat innych. Według badań dotyczących tendencyjnego podejścia do osób niepełnosprawnych osoba z niepełnosprawnością jest słaba, wycofana, przestraszona, nie ponosi odpowiedzialności, potrzebuje pomocy i wsparcia, a przez to nie jest traktowana po partnersku. Stereotypy te wskazują na niewłaściwe odnoszenie się do osób z niepełnosprawnościami, a także mają wpływ na reakcje interpersonalne i kontakty społeczne.

Celem projektu jest przełamanie tego podejścia i budowa wizerunku osób z niepełnosprawnościami jako równoprawnych członków społeczności akademickiej. Przedsięwzięcie ma z założenia przyczynić się do poprawy sytuacji i funkcjonowania studentów z niepełnosprawnościami na uczelniach wyższych. W ramach projektu zostanie także opracowany zestaw narzędzi dla europejskich uczelni wyższych, który umożliwi lepsze reagowanie na potrzeby tej grupy studentów, ponieważ z roku na rok zwiększa się ich liczba.

Cele projektu

Głównym celem przedsięwzięcia jest wyposażenie kadry akademickiej w wiedzę dotyczącą organizacji i koordynacji procesów dydaktycznych wykorzystujących nowoczesne technologie, skierowanych do studentów ze specjalnymi potrzebami edukacyjnymi i z niepełnosprawnościami. Organizatorzy projektu skupią się na udzieleniu wsparcia naukowcom w zakresie diagnozowania i rozwijania programów kształcenia odpowiadających potrzebom tych grup studentów. W ramach działań projektowych zostaną opracowane strategie i metody edukacyjne dotyczące różnych rodzajów niepełnosprawności, takich jak niedowidzenie lub ślepota, niedosłyszenie lub głuchota, autyzm i inne zaburzenia rozwojowe i psychiczne. Ponadto działania projektowe obejmą prace nad zwiększaniem świadomości społeczności uniwersyteckiej (nauczycieli, kadry administracyjnej i studentów) w kwestii obecności studentów z niepełnosprawnościami na uniwersytetach i wzajemnych relacji tych grup. W zamierzeniu zostanie też podniesiona jakość kształcenia akademickiego dzięki opracowaniu nowych podejść dydaktycznych, w tym projektowania uniwersalnego, tak aby przełożyło się to m.in. na zwiększenie poczucia pewności siebie u studentów z niepełnosprawnościami.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostanie opracowany program szkoleń w zakresie podnoszenia świadomości pracowników dydaktycznych i administracyjnych uczelni oraz studentów na temat obecności na uniwersytecie osób z niepełnosprawnościami. Ponadto powstanie publikacja przeznaczona dla dydaktyków na temat nauczania studentów ze specjalnymi potrzebami oraz materiały szkoleniowe dla studentów w dziedzinie projektowania uniwersalnego. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081549
Tytuł projektu	Internationally active – professionally valuable
Akronim projektu	InterAct
Strona internetowa projektu	bit.ly/3gGFeGL
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (PL LUBLINO6)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Frederick University (Cypr) - Technische Hochschule Deggendorf – Deggendorf Institute of Technology (Niemcy) - Instituto Politécnico de Setúbal – Polytechnic Institute of Setúbal (Portugalia) - Mednarodna Fakulteta za Družbene in Poslovne Študije – International School for Social and Business Studies (Słowenia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	208 224 euro

Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	- współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju

Streszczenie projektu

Umiejdzynarodowienie jest jednym z najważniejszych wyzwań stojących przed europejskim szkolnictwem wyższym. Mobilność międzynarodowa i aktywność pracowników uczelni to jeden z priorytetów programu modernizacji szkolnictwa wyższego Komisji Europejskiej. Niski poziom umiejdzynarodowienia kadry nauczycielskiej w wielu krajach Unii Europejskiej jest jednak dużym problemem.

Cele projektu

Działania zaplanowane w ramach przedsięwzięcia mają na celu wypracowanie skutecznych narzędzi i rozwiązań wsparcia dla kadry szkół wyższych w zakresie rozwoju zawodowego na poziomie międzynarodowym. Prace projektowe skoncentrują się na zdiagnozowaniu przyczyn niskiego zaangażowania pracowników uczelni w aktywność międzynarodową, w tym w badania naukowe, wyjazdy zagraniczne oraz w opracowywanie publikacji. Pozwoli to na opracowanie narzędzi skutecznego wspierania pracowników akademickich w procesie podnoszenia jakości i efektywności ich działań międzynarodowych.

Rezultaty projektu

W ramach projektu odbędzie się pięciodniowe szkolenie dla przedstawicieli władz i osób odpowiedzialnych za rekrutację pracowników do działań międzynarodowych realizowanych w szkołach wyższych oraz powstanie zestaw materiałów szkoleniowych dla pracowników europejskich uczelni. Ich treść zostanie opracowana na podstawie ankiet przeprowadzonych wśród kadry uczelni na temat przeszkód uniemożliwiających jej aktywny udział w działaniach międzynarodowych. Ponadto powstaną raport z badań przeprowadzonych w ramach przedsięwzięcia, zawierający informacje z ankiety, oraz publikacja skierowana do władz uczelni, obejmująca wnioski z ankiet, porównanie wyników badań we wszystkich krajach zaangażowanych w projekt, przykłady dobrych praktyk w motywowaniu pracowników do udziału w międzynarodowych działaniach uczelni (na podstawie *desk research*), porady i wskazówki praktyczne, jak skutecznie motywować pracowników, a także dotyczące samodzielnego rozwoju zawodowego w kontekście aktywności na arenie międzynarodowej. Zostanie również opracowany zestaw strategii motywowania pracowników do większej aktywności międzynarodowej. Podsumowaniem działań projektowych będzie konferencja międzynarodowa. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096055
Tytuł projektu	Organize yourself! Time and self-management as a key to your success
Akronim projektu	Organize yourself!
Strona internetowa projektu	bit.ly/3VMc4oY
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Przedsiębiorczości i Administracji w Lublinie (PL LUBLINo6)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Frederick University (Cypr) - Technische Hochschule Deggendorf – Deggendorf Institute of Technology (Niemcy) - Fundacja Sempre a Frente (Polska) - Associação Check-In – Cooperação e Desenvolvimento (Portugalia) - Nezávislé kresťanské odbory Slovenska – Independent Christian Trade Unions of Slovakia (Słowacja)
Czas trwania	18 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	132 995 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przezwyciężanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - kształcenie otwarte i na odległość

Streszczenie projektu

W dzisiejszych czasach start w życiu zawodowym jest dla młodych ludzi bardzo trudny. Choć mają oni niemal nieograniczone możliwości rozwoju, paradoksalnie odnalezienie właściwego kierunku w edukacji i w życiu zawodowym stanowi dla nich duże wyzwanie. Istnieją jednak pewne kompetencje, które są na tyle uniwersalne, że przydają się w każdej pracy, m.in. przedsiębiorczość, umiejętność podejmowania decyzji, elastyczność i kreatywność. Jest też taka, która łączy większość z wyżej wymienionych – to umiejętność efektywnego zarządzania sobą i czasem, właściwego planowania zadań i ich skutecznej realizacji.

Cele projektu

Projekt ma na celu promocję wspierania młodych ludzi w procesie zdobywania i rozwijania umiejętności zarządzania sobą i swoim czasem, kompetencji niezbędnej zarówno w procesie uczenia się, jak i w każdym innym aspekcie życia.

Rezultaty projektu

W trakcie projektu powstanie kurs online dla młodzieży składający się z zestawu metod i narzędzi, dzięki którym można uczyć się skutecznie zarządzać sobą w czasie, zwłaszcza w kontekście organizowania nauki własnej. Ponadto zostaną stworzone materiały informacyjne przeznaczone dla nauczycieli akademickich pracujących z młodzieżą, zawierające instrukcje, jak kształcić studentów w zakresie samodzielności w organizacji nauki oraz jak w trakcie regularnych zajęć dydaktycznych wspierać ich w rozwijaniu umiejętności zarządzania czasem. Dodatkowo zostaną opracowane materiały informacyjne przeznaczone dla rodziców i opiekunów oraz osób pracujących z młodzieżą i wspierających ją w codziennych zajęciach, zawierające wskazówki praktyczne, jak skutecznie wspierać młodych ludzi w procesie organizowania samokształcenia. ■

Numer projektu	2014-1-PL1-KA203-003551
Tytuł projektu	Professional Development of University Educators for Improving Students' Entrepreneurial Skills
Akronim projektu	PROFEDU
Strona internetowa projektu	bit.ly/3gNhb9i
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (PL LUBLINo9)

Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Chamber of Commerce and Industry of Alava (Hiszpania) - Fondo Formación Euskadi SLL (Hiszpania) - Vytauto Didžiojo Universiteto – Vytautas Magnus University (Litwa)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	182 730 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wzmocnienie profilu zawodów nauczycielskich
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - uczenie się i kształcenie w dziedzinie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia było podniesienie jakości kształcenia oferowanego przez uczelnie wyższe w zakresie przedsiębiorczości. W ramach projektu instytucje partnerskie skupiły się na promowaniu nauczania przedsiębiorczości z wykorzystaniem podejścia interdyscyplinarnego, łączącego kształtowanie tej kompetencji z kształceniem na kierunkach ekonomicznych, inżynierskich (np. informatyka) i społecznych (np. psychologia). Innowacyjność projektu polegała na rozwinięciu i dopracowaniu koncepcji nauczania przedsiębiorczości przez promowanie postaw przedsiębiorczych wśród nauczycieli akademickich oraz zachęcanie ich do wprowadzania umiejętności przedsiębiorczych nie tylko do programu przedmiotów lub ich modułów, ale także na poziomie instytucjonalnym i ogólnoprogramowym na różnych kierunkach studiów.

Rezultaty projektu

Główny cel przedsięwzięcia zrealizowano dzięki opracowaniu kompleksowego zestawu narzędzi, które mogą być wykorzystywane we wspieraniu wykładowców akademickich w rozwijaniu wiedzy i umiejętności z zakresu przedsiębiorczości u studentów oraz dzięki umożliwianiu im włączenia edukacji przedsiębiorczej do własnych programów nauczania na różnych kierunkach studiów.

W ramach projektu opracowano także model kształcenia w zakresie przedsiębiorczości dla instytucji szkolnictwa wyższego oraz zestaw scenariuszy zajęć z zakresu rozwijania myślenia przedsiębiorczego u studentów. Podsumowaniem przedsięwzięcia były raport zawierający analizę oferty edukacyjnej z zakresu przedsiębiorczości w krajach partnerskich i krajach stanowiących punkt odniesienia ze względu na stosowane w nich dobre praktyki (Kanada i Stany Zjednoczone) oraz przewodnik po zestawie modułów ukierunkowanych na wspieranie rozwoju zawodowego nauczycieli akademickich.

Uczelniom towarzyszyły w projekcie instytucje zajmujące się doradztwem w zakresie zakładania firm, prowadzenia działalności i rozwoju przedsiębiorczości. Instytucje te wsparły kadre w wypracowaniu podejścia i narzędzi niezbędnych do rozwijania kompetencji przedsiębiorczych oraz we włączaniu do nauczania edukacji praktycznej w zakresie umiejętności biznesowych. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082261
Tytuł projektu	High sensitivity – innovative module in human sciences
Akronim projektu	HSP
Strona internetowa projektu	bit.ly/3FiMCSV
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (PL LUBLIN09)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Alicante – University of Alicante (Hiszpania) - Experts Psy (Rumunia) - Citta' Metropolitana di Roma Capitale (Włochy)
Czas trwania	31 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	265 460 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności - EDUKACJA SZKOLNA: rozwijanie wysokiej jakości systemów wczesnej edukacji i opieki nad dzieckiem
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - wczesna edukacja i opieka nad dzieckiem - badania i innowacje - zdrowie i samopoczucie, dobrostan

Streszczenie projektu

W następstwie pionierskich badań prof. Elaine Aron ze Stanów Zjednoczonych konsorcjum projektowe przewidziało w ramach przedsięwzięcia działania związane z pracami naukowymi na temat wrażliwości przetwarzania sensorycznego i wrażliwości środowiskowej na bodźce oraz wykorzystania ich rezultatów w praktyce jako modułu w programie studiów. Tym samym instytucje uczestniczące w projekcie wprowadzą ten innowacyjny temat w zakres kształcenia akademickiego zarówno w Polsce, jak i w krajach partnerskich.

Cele projektu

Celem projektu jest pogłębienie współpracy akademickiej między instytucjami partnerskimi w dziedzinie wysokiej wrażliwości i głównych wyzwań związanych z kształceniem w tym zakresie.

Rezultaty projektu

Współpraca pozwoli na opracowanie programu modułu stanowiącego podstawę realizacji kursu *Wysoka wrażliwość*, rozszerzającego program studiów na kierunkach: pedagogika, psychologia i pielęgniarstwo dla uczelni partnerskich oraz dla innych zainteresowanych ośrodków. Powstaną również przewodnik określający możliwości formalne i prawne kursu oraz wprowadzający użytkowników w podstawowe pojęcia, a także podręcznik akademicki *Wysoka wrażliwość*. Przedstawi on kluczowe zagadnienia i badania w zakresie wrażliwości przetwarzania sensorycznego i wrażliwości środowiskowej, będzie też zawierał narzędzia i metody wsparcia dla kadry akademickiej. Ponadto uruchomiona zostanie multimedialna biblioteka materiałów dydaktycznych w pięciu językach. Obejmie ona scenariusze do pracy z dziećmi wysoko wrażliwymi, podcasty na temat wysokiej wrażliwości, prezentacje rozszerzające zagadnienia związane ze sposobami pomiaru wysokiej wrażliwości, potencjału drzemiącego w tej cesze i związanych z nią wyzwań oraz wpływu wysokiej wrażliwości na funkcjonowanie mózgu. W bibliotece znajdą się wykłady nt. znaczenia zidentyfikowanych wymiarów wrażliwości przetwarzania sensorycznego, czynników chroniących i znaczenia środowiska w radzeniu sobie z wysoką wrażliwością oraz narzędzie psychometryczne do pomiaru wysokiej wrażliwości u dzieci w wieku 3–10 lat.

Materiały, dostępne w językach angielskim, hiszpańskim, polskim, rumuńskim i włoskim, przyczynią się do podniesienia poziomu kształcenia w zakresie nauk o człowieku na uczelniach zainteresowanych wdrożeniem modułu opracowanego w ramach przedsięwzięcia. Przede wszystkim jednak rezultaty projektu pozwolą na przygotowanie uczelni partnerskich do wdrożenia modułu na temat wysokiej wrażliwości na takich kierunkach studiów jak pedagogika, psychologia lub pielęgniarstwo oraz na przygotowanie kadry akademickiej i wyposażenie jej w niezbędne materiały dydaktyczne. ■

Numer projektu	2020-1-PL01- KA203-082267
Tytuł projektu	International students' Action for Adapting Cross-Cultural activities
Akronim projektu	ISSAC
Strona internetowa projektu	bit.ly/3ArUka4
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (PL LUBLIN09)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας – University of Thessaly (Grecja) - Fundación ETEA para el Desarrollo y la Cooperación (Hiszpania) - Proficio Skopje (Macedonia) - COFAC Cooperativa de Formação e Animação Cultural CrI (Portugalia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	203 068 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - kreatywność i kultura

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest opracowanie modelu wsparcia dla studentów międzynarodowych oraz narzędzi, które pomogą im w adaptacji w nowym środowisku. Realizacja przedsięwzięcia, dzięki wykorzystaniu doświadczeń uczelni cieszących się zainteresowaniem wśród studentów decydujących się na mobilności, zaowocuje wzmocnieniem międzynarodowego potencjału uniwersytetów z krajów postrzeganych jako mniej atrakcyjne w tym zakresie.

Przedsięwzięcie jest skierowane do studentów międzynarodowych oraz do innych słuchaczy szkół wyższych, a także do wykładowców prowadzących zajęcia ze studentami zagranicznymi, koordynatorów programów mobilnościowych na uczelniach oraz do pozostałych pracowników mających kontakt ze studentami z innych krajów. Ideą przewodnią projektu jest zaangażowanie w niego wszystkich stron biorących udział w procesie międzykulturowej adaptacji studentów zagranicznych w nowym środowisku oraz wspólne zdefiniowanie najlepszych rozwiązań i praktyk w tym zakresie.

Rezultaty projektu

Instytucje partnerskie we współpracy z reprezentantami grupy docelowej stworzą model wsparcia dla studentów międzynarodowych uwzględniający perspektywę: uczelni, studentów krajowych i studentów zagranicznych. Ponadto powstanie podręcznik dla pracowników szkół wyższych pracujących ze studentami międzynarodowymi, zawierający instrukcje postępowania, oraz *savoir-vivre* dla wykładowców, koordynatorów programów mobilnościowych i pracowników administracyjnych, którzy kontaktują się ze studentami z zagranicy. Z kolei efektem spotkań ze studentami zagranicznymi, studentami krajowymi i wykładowcami będzie przewodnik *Welcome Guide*, odpowiadający na potrzeby tej grupy słuchaczy. Realizatorzy przedsięwzięcia opracują także materiały interaktywne w formie edugrafik dla pracowników uczelni i studentów. ■

Łódź



liczba projektów: 19

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016919
Tytuł projektu	Training for Energy Efficient Operations
Akronim projektu	TrainERGY
Strona internetowa projektu	bit.ly/3QHWA6
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Kentro Erevnon Notioanatolikis Evropis Astiki Mi Kerdoskopiki Etaireia (Grecja) - Olympia Electronics (Grecja) - Fundacja Rozwoju Przedsiębiorczości w Łodzi (Polska) - Doncaster Chamber of Commerce and Enterprise (Wielka Brytania) - University of Sheffield (Wielka Brytania) - Università degli Studi di Napoli Federico II – University of Naples Federico II (Włochy) - FALP S.r.l. (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	367 661 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych przy użyciu innowacyjnych metod - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zapewnienie funkcjonowania trójkąta wiedzy
Tematyka projektu	- jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich

Streszczenie projektu

Umożliwienie zrównoważonego rozwoju i działań efektywnych energetycznie (*Energy Efficiency Obligation* – EEO) jest priorytetem dla decydentów politycznych, ponieważ 23% emisji dwutlenku węgla na świecie jest wynikiem działań w sektorze biznesu. Małym i średnim przedsiębiorstwom (MŚP) i ich pracownikom brakuje wiedzy, aby wdrażać praktyki efektywne energetycznie i prowadzące do zrównoważonego rozwoju. Brakuje bowiem odpowiednich, zorientowanych na rynek programów nauczania oferowanych przez instytucje szkolnictwa wyższego (*Higher Education Institutions* – HEI), które pozwalałyby na kształcenie absolwentów przygotowanych do radzenia sobie z koncepcjami EEO. Mimo to wiedza naukowa i akademicka oferowana przez uczelnie może dostarczyć rozwiązań w tej kwestii. Przemysł natomiast zapewnia warunki, w których wiedza ta może być stosowana. Jednakże, aby współpraca między sektorami nauki i przemysłu była skuteczna, powinna opierać się na wzajemnym zaufaniu, zaangażowaniu i wymianie wiedzy. Jednym ze sposobów osiągnięcia otwartej komunikacji między środowiskiem akademickim i przemysłem jest współtworzenie, które jest podstawą otwartych praktyk innowacyjnych w branży przemysłowej. Przykładowo dzięki współtworzeniu akademie mogą uzyskiwać doświadczenie praktyczne w sektorze przemysłu, a to może przekładać się na tworzenie programów nauczania bardziej zorientowanych na rynek i w rezultacie do lepszego przygotowywania absolwentów do wdrażania EEO. Dlatego też otwarte innowacje i współtworzenie we współpracy szkół wyższych i sektora przemysłu oraz MŚP w znacznym stopniu zwiększy zdolność uczelni do kompleksowego przygotowywania zawodowego przyszłych liderów w dziedzinie EEO.

Cele projektu

Projekt TrainERGY był odpowiedzią na potrzebę opracowania innowacyjnych, opartych na dowodach naukowych, transnarodowych ram nauczania, które w znaczący sposób poprawiłyby wiedzę i umiejętności uczelni w zakresie tworzenia bardziej ukierunkowanych programów nauczania EEO i dzięki temu zmniejszyłyby bariery istniejące w tej dziedzinie. Do realizacji tego zamierzenia doprowadziły cztery działania szczegółowe. Były to przede wszystkim nawiązanie ponadnarodowej, otwartej współpracy między uczelniami i MŚP z całej Unii Europejskiej w celu zaspokojenia istniejących potrzeb szkoleniowych w zakresie EEO oraz współtworzenie programów nauczania EEO z udziałem przedstawicieli sektora przemysłu i MŚP. Ponadto opracowano, wdrożono i przeprowadzono walidację innowacyjnego, opartego na dowodach naukowych, wirtualnego środowiska nauczania (*Virtual Learning Environment* – VLE) na podstawie stworzonego wcześniej narzędzia szkoleniowego w zakresie efektywności energetycznej. Informacje zwrotne wykorzystywane w tym narzędziu, pochodzące od stron zainteresowanych zagadnieniami EEO, m.in. od pracowników akademickich, studentów, a także z sektora przemysłu, zostały

zweryfikowane i włączone do programu nauczania EEO w sposób otwarty i innowacyjny. Czwartym celem szczegółowym projektu było określenie ram otwartej innowacji i współtworzenia, które umożliwią właściwy rozwój programów nauczania EEO.

Projekt rozpoczął się w gronie ośmiu partnerów, jednak po wycofaniu się jednej organizacji ostatecznie objął siedem instytucji (trzy uniwersytety, jedno akademickie centrum badawcze, dwa MŚP i jedno stowarzyszenie MŚP) z różnych sektorów i krajów (Grecja, Polska, Wielka Brytania i Włochy).

Rezultaty projektu

W wyniku projektu uzyskano cztery produkty intelektualne: *Specyfikację potrzeb szkoleniowych w zakresie operacji efektywnych energetycznie*, program dydaktyczny w dziedzinie działań efektywnych energetycznie, wirtualne środowisko nauczania w obszarze efektywności energetycznej przez otwartą innowację i współtworzenie oraz transnarodowe partnerstwa transferu wiedzy dla współtworzenia programu nauczania w zakresie efektywności energetycznej i dla wzajemnego szkolenia.

Rezultaty i wpływ projektu na uczestników i organizacje w nim uczestniczące objęły opracowanie kwestionariusza i przeprowadzenie ankiety wśród przedsiębiorstw, w wyniku której powstała analiza potrzeb szkoleniowych i ich specjalizacja, przygotowanie metodologii rozwoju matrycy umiejętności oraz jej opracowanie, w tym wstępnej wersji krajowych matryc umiejętności, na podstawie informacji zwrotnych na temat pilotażowych matryc umiejętności oraz zaktualizowanych krajowych matryc umiejętności.

Ponadto opracowano ramy programowe dla programu nauczania w zakresie operacji energooszczędnych oraz trzy programy nauczania EEO na poziomie magisterskim (w tym opisy kursów zgodne z wymogami *European Credit Transfer System – ECTS*) wraz z materiałami dodatkowymi, w tym: zestawy pomocy do wykładów i ćwiczeń, referencje do samokształcenia, pytania testowe i odpowiedzi, studia przypadków, przykłady dobrych praktyk i szablony do wykorzystania w trakcie kursów.

W wyniku projektu powstały też: wirtualne środowisko nauczania (VLE) zawierające narzędzie analityczne oraz materiały dydaktyczne, a także ramy otwartej innowacji i współtworzenia oraz schemat szkolenia *Egzemplifikacja wdrożenia otwartych ram innowacji i współtworzenia*. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038669
Tytuł projektu	Innovative Interdisciplinary Contextual Education Using Games Development
Akronim projektu	Genius
Strona internetowa projektu	bit.ly/3TbzZh4
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZo)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Artesis Plantijn Hogeschool Antwerpen – Artesis Plantijn University of Applied Sciences and Arts Antwerp (Belgia) - Centria-ammattikorkeakoulu Oy – Centria University of Applied Sciences (Finlandia) - Dundalk Institute of Technology (Irlandia) - Instituto Superior Politécnico Gaya (Portugalia)
Czas trwania	32 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	199 348 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: osiągnięcie odpowiednich i wysokiej jakości umiejętności i kompetencji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - koncentracja na kompetencjach kluczowych, umiejętnościach miękkich i na dyscyplinach STEM (<i>Science, Technology, Engineering, Mathematics</i>)

Streszczenie projektu

Nowoczesne społeczeństwo oparte na wiedzy stawia wysokie wymagania młodym ludziom startującym na rynku pracy. Badania europejskie dowodzą, że młodzież w Europie musi zmierzyć się m.in. z wyzwaniem wynikającym z ograniczonych kompetencji miękkich w takim zakresie jak: zdolność do pracy w międzynarodowych interdyscyplinarnych grupach projektowych, umiejętność rozumienia międzykulturowego krytycznego toku myślenia, sprawność komunikacyjna, chęć samorozwoju, znajomość języka angielskiego w mowie, kreatywność, zdolność tworzenia scenariuszy gier kontekstowych w zespołach interdyscyplinarnych oraz

przejawianie postawy przedsiębiorczej. Wyzwaniom tym należy stawić czoła na poziomie ponadnarodowym, ponieważ kompetencje przedsiębiorcze coraz częściej uznaje się na całym świecie za niezbędne, by skutecznie radzić sobie w rzeczywistości XXI wieku.

Projekt Genius był ukierunkowany właśnie na te zagadnienia. Nowa metoda opracowana w wyniku przedsięwzięcia pozwala studentom na podnoszenie poziomu umiejętności potrzebnych na współczesnym rynku pracy. Większość młodych ludzi interesuje się nowymi technologiami i jest zaznajomiona z grami i aplikacjami mobilnymi. Dlatego metodologia opracowana w projekcie opiera się na tworzeniu gier mobilnych, sprzyjających także rozwijaniu kreatywności. Podczas zajęć, które wykorzystują opisane podejście, uczestnicy podzieleni na małe zespoły wymyślają gry lub aplikacje mobilne na wybrany temat. Praca zespołowa i zadania kreatywne to wyzwanie dla ich umiejętności miękkich, takich jak krytyczne i innowacyjne myślenie czy komunikacja.

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia było zaprojektowanie i wdrożenie nowej metodologii dydaktycznej z wykorzystaniem gier kontekstowych, wspierającej rozwój umiejętności miękkich.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia konsorcjum projektowe opracowało metodę edukacyjną i przetestowało ją w środowisku rzeczywistym, podczas dwóch działań związanych z uczeniem się, nauczaniem i szkoleniami typu *Learning, Teaching and Training* (LTT). W projekcie wzięło udział 92 studentów i 15 nauczycieli akademickich. W jego trakcie przygotowano kursy dydaktyczne, które mogą sprawdzić się podczas wydarzeń związanych z tworzeniem gier *blended*, oraz *Protokół implementacyjny* przedstawiający opracowaną metodologię i stanowiący wytyczne do jej wdrożenia. W ramach działań LTT studenci przygotowali prototypy gier kontekstowych na temat opieki nad osobami starszymi w Europie oraz motywowania ludzi do aktywności sportowej.

Metodologia rozwoju umiejętności miękkich z wykorzystaniem gier kontekstowych może być wykorzystywana zarówno przez uczelnie, jak i przez inne podmioty prowadzące kształcenie nieformalne. W szczególności metoda ta może służyć do integracji nowych pracowników czy stażystów. Należy także zaznaczyć, że nie wszyscy uczestnicy szkoleń wykorzystujących metodykę *Genius* muszą mieć wykształcenie informatyczne. Wręcz przeciwnie, powinno ich być tylko ok. 25–30%, pozostali zaś mogą reprezentować różne dziedziny – multidyscyplinarność jest w tym podejściu niezwykle istotna. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051106
Tytuł projektu	Aiming to educate by promoting the academic dimension of Erasmus+ Dążenie do edukacji przez promowanie akademickiego wymiaru programu Erasmus+
Akronim projektu	AIMED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3fK7Tdq
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Erasmus Student Network - Universidad de Cádiz – University of Cádiz (Hiszpania) - Universidad de Granada – University of Granada (Hiszpania) - Universidade de Santiago de Compostela – University of Santiago de Compostela (Hiszpania) - Europos Humanitarinis Universitetas – European Humanities University (Litwa) - Vytauto Didžiojo Universitetas – Vytautas Magnus University (Litwa) - European University Foundation – Campus Europae (Luksemburg) - Univerza na Primorskem – University of Primorska (Słowenia)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	263 534 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, wspieranie zmian zgodnych z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły

Streszczenie projektu

Możliwość wyboru zajęć specjalistycznych w ramach mobilności Erasmus+ na zagranicznych uczelniach przyjmujących jest ważna dla studentów pragnących zwiększyć efektywność swoich doświadczeń akademickich. Jako powód rezygnacji z wymian często wskazują oni bowiem niewielką wartość edukacyjną i zawodową zajęć oferowanych przez uczelnie partnerskie w programie. Ponadto oferta przedmiotów dla kandydatów na mobilności często jest trudna do znalezienia, a podane informacje zwykle nie wyczerpują treści kursów. Dodatkowo znaczna liczba studentów o ściśle ukierunkowanych zainteresowaniach lub wybierających programy specjalistyczne ma trudność ze znalezieniem odpowiedniej uczelni w ofercie dostępnej w ich instytucjach macierzystych. Podejmowanie decyzji o wyborze uczelni przyjmujących wyłącznie na podstawie przesłanek akademickich jest także utrudnione ze względu na współpracę partnerską zbyt dużej liczby instytucji. W ramach projektu podnoszono też kwestię, czy studenci powinni mieć wpływ na treść kursów oraz czy powinny one być dostosowywane do ich potrzeb. Stwarza to bowiem ryzyko, że wiedza akademicka będzie się komercjalizować.

Cele projektu

Celem projektu AIMED była zmiana postrzegania mobilności w ramach programu Erasmus+ oraz zwiększenie znaczenia wymian studenckich w Europie, ponieważ ich potencjał akademicki nie jest odpowiednio wykorzystywany. Wnioski te doprowadziły do sformułowania sześciu szczegółowych celów projektu. Były to: 1) ułatwienie dostępu do treści programów i przedmiotów oferowanych studentom z wymian międzynarodowych przez instytucje szkolnictwa wyższego; 2) umieszczenie potrzeb studentów w centrum uwagi podczas tworzenia platformy internetowej z ofertą edukacyjną placówek prowadzących kształcenie wyższe; 3) dostarczenie studentom narzędzia umożliwiającego wybór odpowiednich kursów, które pozytywnie przełożą się na ich wyniki w nauce; 4) usuwanie barier podczas realizacji mobilności, 5) zachęcanie do skupienia się na jakości wymian, a także 6) promowanie edukacji wysokiej jakości.

Rezultaty projektu

Projekt zrealizowano zgodnie z metodologią ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation* – Analiza, Projektowanie, Rozwój, Wdrożenie, Ewaluacja). Wszystkie jej etapy znalazły odzwierciedlenie w organizacji prac nad rezultatami intelektualnymi projektu. Głównym jest platforma internetowa z ofertą edukacyjną instytucji szkolnictwa wyższego dla potencjalnych studentów z zagranicy. Na witrynie udostępniono zestawienie zajęć oferowanych przez te podmioty, tak by wspierać studentów w dogłębnym zapoznawaniu się z ofertą kształcenia, dokonywaniu na podstawie przesłanek akademickich świadomego wyboru kierunku mobilności, a także w przygotowywaniu planu studiów. Platforma jest intuicyjna w obsłudze oraz stwarza możliwość porównywania wyników wyszukiwania. Jej opracowanie było możliwe dzięki następującym działaniom: 1) organizacji zajęć grup fokusowych ze studentami (po dwie w każdej instytucji partnerskiej) na podstawie ściśle określonych założeń; 2) sporządzeniu raportów podsumowujących z zajęć w grupach fokusowych, wykorzystanych następnie jako podstawa raportu zbiorczego; 3) funkcjonalnej analizie platformy, która pozwoliła na określenie potrzeb studentów w kwestii rozwoju tego narzędzia; 4) zaprojektowaniu platformy, które przekształciło cele zdefiniowane podczas analizy w projekt narzędzia, a następnie w jego prototyp; 5) rozwojowi platformy i przygotowaniu jej treści przez uczelnie partnerskie; 6) ewaluacji witryny i jej zawartości według wytycznych określonych przez studentów, uczelnie, a także przez kandydatów na wyjazd w instytucjach partnerskich oraz 6) publikacji wytycznych w formie podręczników, dotyczących sposobów korzystania z platformy zarówno przez pracowników instytucji szkolnictwa wyższego, jak i przez studentów. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-064946
Tytuł projektu	Sustainable Spatial Planning of Tourism Destinations Zrównoważone planowanie przestrzenne destynacji turystycznych
Akronim projektu	SPOT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3SQLgrg
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Høgskolen i Innlandet – Inland Norway University of Applied Sciences (Norwegia) - Instytut Geografii i Przestrzennego Zagospodarowania PAN (Polska) - Instituto Politécnico de Leiria (Portugalia) - Mersin Üniversitesi – Mersin University (Turcja) - Politecnico di Torino – Polytechnic University of Turin (Włochy)
Czas trwania	38 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	299 395 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - badania i innowacje - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu SPOT, wynikającym z szerszego kontekstu rozwoju europejskiej idei innowacyjnego, inkluzyjnego i zrównoważonego planowania turystyki, są opracowanie i implementacja innowacyjnej metody nauczania zrównoważonego planowania turystycznego na poziomie studiów II stopnia. Dodatkowo w ramach projektu zostaną zrealizowane cztery cele szczegółowe. Są to: 1) zrozumienie i porównanie głównych trendów i wyzwań związanych z rozwojem turystyki w Europie; 2) diagnoza wyzwań w planowaniu turystycznym w krajach uczelni partnerskich projektu; 3) rozpowszechnianie wyników wspólnych inicjatyw projektowych na rzecz rozwoju metod nauczania planowania turystycznego oraz 4) wymiana dobrych praktyk w dziedzinie planowania turystycznego.

Rezultaty projektu

Interdyscyplinarny charakter planowania turystycznego oraz różnorodność wyzwań i problemów z nim związanych, identyfikowanych w różnych kontekstach geograficznych, przełożyły się na wybór instytucji partnerskich, które mają wszechstronną wiedzę w zakresie rozwoju społecznego, gospodarczego i kulturowego.

W ramach przedsięwzięcia zostaną opracowane publikacje promujące efekty podjętych działań, dotyczące zarówno aspektu dydaktycznego projektu (wykorzystanie innowacyjnej metody nauczania), jak i kwestii naukowych (zrównoważonego planowania turystycznego) analizowanych w jego ramach. Ponadto projekt przyczyni się do rozwinięcia współpracy między uczelniami partnerskimi w zakresie naukowym i dydaktycznym. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065731
Tytuł projektu	Building next generation competencies for logisticians and supply chain managers
Akronim projektu	NEXTLOG
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EFD0pl
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Hellenic Development City Network (Grecja) - South East European Research Centre (Grecja) - Wyższa Szkoła Logistyki Poznań (Polska) - Domel Elektromotorji in Gospodinjski Aparati D.O.O. (Słowenia) - Univerza v Mariboru – University of Maribor (Słowenia)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	264 275 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca między instytucjami edukacyjnymi i sektorem biznesu - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Projekt NEXTLOG wpisuje się w cele strategii *Europa 2020* w zakresie badań i rozwoju, zmian klimatu, efektywności energetycznej, przedsiębiorczości i spójności społecznej. Nawiązuje też do planów Unii Europejskiej dotyczących promowania wydajnych i czystych operacji do 2050 roku. Globalny rynek logistyczny szybko przyswaja cyfrowe, inteligentne i zrównoważone rozwiązania, których szacunkowa wartość do 2025 roku wyniesie ponad bilion euro. Założenia cyfrowej, inteligentnej i zrównoważonej logistyki (*Digital, Intelligent, Sustainable Logistics – DISL*) mogą przyczynić się do zwiększenia bezpieczeństwa oraz do rozwiązania rosnących problemów w kwestii emisji i kongestii transportowej w Europie, a także do podniesienia efektywności procesów w łańcuchach dostaw oraz umożliwienia właściwej adaptacji współczesnego społeczeństwa do zmian wynikających z rozwoju przemysłu 4.0 (*Industry 4.0*).

Cele projektu

Institucje szkolnictwa wyższego nie dysponują odpowiednimi środkami, aby kształcić studentów tak, by ich kompetencje zawodowe odpowiadały na potrzeby rozwijającego się rynku. Obecnie programy nauczania koncentrują się raczej na ogólnych kwestiach związanych z logistyką i zarządzaniem łańcuchem dostaw niż na konkretnych zagadnieniach z obszaru DISL. Projekt NEXTLOG ma na celu opracowanie innowacyjnych międzynarodowych standardów w zakresie podnoszenia wiedzy i kompetencji instytucji akademickich w dziedzinie tworzenia programów nauczania bardziej zorientowanych na potrzeby rynkowe.

Konsorcjum projektowe, w którego skład wchodzi stowarzyszenia branżowe, organizacje publiczne i przedsiębiorstwa z różnych sektorów, opracuje program DISL dla uczelni wyższych oraz będzie pilotowało jego wdrażanie z wykorzystaniem wirtualnego środowiska nauczania (*Virtual Learning Environment – VLE*) i otwartych innowacji. Działania te zostaną przeprowadzone zgodnie z koncepcją poczwórnej helisy, zakładającej m.in. współpracę ze środowiskiem akademickim na rzecz innowacji i najlepszych praktyk w odniesieniu do DISL, która może przyczynić się do wspierania reformy polityki w tym obszarze i tym samym prowadzić do lepszego dostosowania umiejętności zdobywanych przez studentów do wymogów rynku pracy.

Rezultaty projektu

W wyniku przedsięwzięcia powstaną innowacyjne ramy kształcenia, uwzględniające wyniki badań międzynarodowych, których wprowadzenie ma na celu rozwój szkolnictwa wyższego i oferty uczelni w zakresie programów nauczania DISL zorientowanych na rynek pracy. Tym samym przedsięwzięcie przyczyni się do zmniejszenia barier w tym obszarze za sprawą współpracy międzynarodowej (wykorzystanie otwartych innowacji i współtworzenie w celu zaspokojenia potrzeb szkoleniowych w dziedzinie DISL), współtworzenia programów nauczania DISL (z akredytacją *European Credit Transfer System – ECTS*), opracowania innowacyjnego

wirtualnego środowiska uczenia się (VLE) z wbudowanym systemem wspomaganie decyzji, wspierającym ekonomiczne, środowiskowe i społeczne modelowanie DISL, oraz organizacji trzech międzynarodowych seminariów dotyczących DISL z interesariuszami określonymi metodą poczwórnej helisy. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081530
Tytuł projektu	Boosting Research Administration Skills and Services
Akronim projektu	ADMIN
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Mk4nmt
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Vilniaus Gedimino Technikos Universitetas – Vilnius Gediminas Technical University (Litwa) - Association for Internationalization of Education and Science – INTER-EDU (Macedonia) - Hochschule Harz – Harz University of Applied Sciences (Niemcy) - Gozdarski Inštitut Slovenije – Slovenian Forestry Institute (Słowenia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	134 906 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły - wymiar regionalny i współpraca - badania i innowacje

Streszczenie projektu

Efektywność systemów szkolnictwa wyższego zależy w dużej mierze od wsparcia instytucjonalnego świadczonego na rzecz pracowników naukowych, m.in. przez wyspecjalizowaną kadrę, w tym przez zespoły prawne, finansowe, administracyjne, na poszczególnych etapach pracy nad projektami. Struktury wspierające szeroko rozumiany proces przygotowania i realizacji badań są jednym z kluczowych czynników wpływających na powodzenie nie tylko samych instytucji, ale również pracowników naukowych ubiegających się o dofinansowanie lub realizujących złożone przedsięwzięcia o charakterze badawczym, edukacyjnym, innowacyjnym i rozwojowym. Niestety dostępne programy edukacyjne z dziedziny zarządzania i administrowania projektami badawczymi tylko w ograniczonym zakresie wyposażają w niezbędną wiedzę i kompetencje. Wsparcie kadry w tym zakresie wymaga więc wdrożenia działań odpowiadających zidentyfikowanym specyficznym potrzebom tej grupy docelowej.

Cele projektu

ADMIN dotyczy opracowania i wdrożenia zestawu komplementarnych działań służących podniesieniu kompetencji kadry administracyjnej uczestniczącej w realizacji badań naukowych. Głównym celem projektu jest przyczynienie się do budowania potencjału kadry administracyjnej wspierającej prowadzone badania naukowe, a także zwiększenie udziału przedsięwzięć o charakterze naukowym i innowacyjnym w europejskich programach finansowych. Projekt ma również za zadanie wzmocnić i rozwinąć sieć współpracy kadry wspierającej proces prowadzenia badań w krajach partnerskich i poza nimi, tak aby zapewnić swobodny przepływ informacji, wiedzy oraz dobrych praktyk służących zwiększeniu doskonałości w zarządzaniu badaniami naukowymi. Partnerom zależy też na zwiększeniu efektywności kadry odpowiedzialnej za administrowanie procesem realizacji badań naukowych dzięki poprawie wyników jej pracy, relacji z kadrą naukowo-badawczą i widoczności rezultatów działań projektowych.

Rezultaty projektu

W przedsięwzięciu powstaną podręcznik i materiał audiowizualny. Elementem projektu ADMIN jest też opracowanie działań służących tworzeniu warunków sprzyjających transferowi wiedzy między sektorami nauki i gospodarki. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082297
Tytuł projektu	Tech students, entrepreneurial routes
Akronim projektu	Tech-STER
Strona internetowa projektu	bit.ly/3TgNmeV
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Łódzki (PL LODZO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - A&A Emphasys (Cypr) - Laptify B.V. (Holandia) - Stichting Incubator (Holandia) - Federacja Stowarzyszeń Naukowo-Technicznych NOT Rada Regionu Zachodniopomorskiego (Polska) - EGE Üniversitesi – EGE University (Turcja) - Coventry University (Wielka Brytania)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	249 725 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość

Streszczenie projektu

Potrzeba realizacji projektu Tech-STER wynika z faktu, że pracodawcy coraz częściej wymagają od swoich pracowników posiadania umiejętności miękkich. Wskazują na to m.in. wyniki badań dotyczących rekrutacji specjalistów w dziedzinie technologii informatycznych, zgodnie z którymi do odpowiedniego wykonywania zadań zawodowych konieczna jest odpowiednia równowaga między kompetencjami technicznymi i umiejętnościami spoza tego obszaru.

Cele projektu

Przedsięwzięcie koncentruje się na rozwijaniu zachowań przedsiębiorczych wśród studentów kierunków technicznych. Obejmuje stworzenie narzędzi do budowania umiejętności przedsiębiorczych i kompetencji miękkich. Umiejętności przedsiębiorcze są w projekcie Tech-STER rozumiane jako zdolność do postrzegania rozwiązań technicznych jako elementów biznesu oraz umiejętności testowania nowych rozwiązań i prowadzenia analiz służących ulepszaniu procesów. Kompetencje te, obejmujące m.in. zdolności analityczne, umiejętność rozwiązywania problemów i wywierania wpływu na innych, są kluczowe w pracy zawodowej, ponieważ przekładają się na zwiększanie wydajności pracowników, u studentów zaś sprzyjają rozwijaniu chęci do zakładania własnych firm.

Rezultaty projektu

W ramach projektu Tech-STER zostanie opracowany zestaw narzędzi dla nauczycieli akademickich kierunków technicznych do kształtowania zachowań przedsiębiorczych i rozwijania umiejętności miękkich oraz przewodnik dla studentów kierunków technicznych na temat sposobów wykorzystywania narzędzi przedsiębiorczości podczas zajęć. Rezultatem przedsięwzięcia będzie także mapa drogowa, czyli strategia osadzenia podejścia Tech-STER w ramach uczelni jako organizacji. Realizatorzy projektu zbudują także społeczność internetową, aby ułatwić wymianę wiedzy między nauczycielami akademickimi i studentami na temat narzędzi nauczania przedsiębiorczości i umiejętności miękkich. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016844
Tytuł projektu	Development of Innovative AcadeMy ON the basis of DT teaching
Akronim projektu	DiamonDT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3yNVmwh
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZ02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidade de Vigo – University of Vigo (Hiszpania) - UiT Norges Arktiske Universitet – UiT the Arctic University of Norway (Norwegia) - Uniwersytet Technologiczno-Przyrodniczy im. Jana i Jędrzeja Śniadeckich w Bydgoszczy (Polska)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	162 376 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wkład w rozwój europejskiego obszaru umiejętności i kwalifikacji - HORYZONTALNE: rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych przy użyciu innowacyjnych metod - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - badania i innowacje - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - kreatywność i kultura

Streszczenie projektu

W dzisiejszych czasach niezbędne wydaje się, aby działalność sektora szkolnictwa wyższego w Europie koncentrowała się nie tylko na przekazywaniu wiedzy i wspieraniu studentów w przygotowywaniu się do aktywności zawodowej, ale także na wyposażaniu ich w umiejętności przekrojowe i związane z pracą zespołową. Projekt DiamonDT był odpowiedzią na aktualne i przewidywane wymagania europejskiego rynku pracy i miał na celu wykształcenie u przyszłych absolwentów szkół wyższych niezależnego, otwartego i zorientowanego na innowacje myślenia z wykorzystaniem metodologii *Design Thinking* (DT). W ramach przedsięwzięcia konsorcjum instytucji partnerskich o zróżnicowanych doświadczeniach edukacyjnych, gwarantujących komplementarność ich praktyki badawczej i edukacyjnej, opracowało ścieżkę kształcenia wykorzystującą metodologię DT, uwzględniającą zaangażowanie trzech grup docelowych: studentów, nauczycieli akademickich i środowiska biznesowego. Jej wykorzystywanie ma doprowadzić do zwiększenia potencjału pracowników oraz przełożyć się na rozwój innowacyjności gospodarki na poziomie lokalnym, globalnym i europejskim. W ramach przedsięwzięcia zaplanowano unowocześnienie systemów edukacji za sprawą udoskonalenia metody nauczania w zakresie zwiększania kreatywności studentów i koncentrowania ich uwagi na opracowywaniu innowacyjnych rozwiązań dostosowanych do rzeczywistych potrzeb społeczności lokalnych i społeczeństwa globalnego.

Cele projektu

Głównym celem projektu DiamonDT było dostarczenie innowacyjnego narzędzia edukacyjnego w formie ścieżki kształcenia wdrażającej metodologię DT i umożliwiającej prowadzenie interdyscyplinarnych projektów dotyczących różnych obszarów życia codziennego.

Rezultaty projektu

W ramach projektu opracowano materiały dydaktyczne dla studiów pierwszego stopnia wraz z odpowiednią kartą przedmiotu, materiały wykorzystywane w szkoleniu wykładowców w zakresie metodologii DT, wielojęzyczne materiały kursowe oraz informatory DT. W tym zakresie najważniejszymi rezultatami przedsięwzięcia są tzw. *Textbook* i *Toolbox* oraz podręcznik dobrych

praktyk DT, zawierający praktyczne wskazówki dotyczące procesu kształcenia w zakresie tej metodologii zarówno dla nauczycieli, jak i dla studentów. Podręcznik ten jest uniwersalnym narzędziem dla europejskich uczelni wyższych, mającym w zamierzeniu ułatwić stosowanie metodologii DT na zajęciach. Ponadto w ramach projektu DiamonDT przygotowano wzory dokumentów oraz opracowano opisy studiów przypadku, projektów, przykładów wykorzystanych podczas realizacji przedsięwzięcia, a także zebrano uwagi studentów i mentorów DT współpracujących krajowymi i międzynarodowymi grupami projektowymi.

W wyniku projektu DiamonDT kilka wydziałów każdej uczelni partnerskiej wdrożyło do swoich programów nauczania kurs DT stworzony w ramach przedsięwzięcia. Dodatkowo podczas kursów organizowanych lokalnie i w zagranicznych placówkach partnerskich przeszkolono kilkudziesięciu tutorów, a kilkudziesięcioro studentów wzięło udział w krajowych i międzynarodowych akademiach dobrych praktyk. Poza tym nawiązano liczne kontakty biznesowe z przedstawicielami sektora przemysłu. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038438
Tytuł projektu	Recovery the Crisis through Entrepreneurial Attitude
Akronim projektu	RECREATE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3CGlucz
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Stichting Business Development Friesland (Holandia) - Friedrich-Alexander-Universität Erlangen-Nürnberg – University of Erlangen-Nuremberg (Niemcy) - Technická Univerzita v Košicach – Technical Univeristy of Košice (Słowacja) - Coventry University (Wielka Brytania) - Eurocrea Merchant Srl (Włochy)
Czas trwania	26 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	239 615 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - HORYZONTALNE: osiągnięcie odpowiednich i wysokiej jakości umiejętności i kompetencji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacji i kreatywności przez partnerstwa oraz podejścia inter- i transdyscyplinarne, a także wzmacnianie roli szkolnictwa wyższego w regionie
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt RECREATE zgodnie z założeniami agendy modernizacji szkolnictwa wyższego miał na celu wspieranie młodych naukowców, młodych absolwentów, studentów i pracowników uczelni w zdobywaniu przekrojowych postaw przedsiębiorczych, tak aby zaradzić kryzysowi gospodarczemu. Ponadto celem przedsięwzięcia było stymulowanie nabywania kompetencji kluczowych przez wymienione grupy, m.in. umiejętności cyfrowych, dzięki wykorzystaniu innowacyjnych środowisk edukacyjnych, otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*) oraz elastycznych metod uczenia się. Realizacja projektu miała w założeniu przełożyć się także na zwiększenie szans absolwentów szkół wyższych na zatrudnienie dzięki zaoferowaniu im możliwości nauki oraz uczestnictwa w szkoleniach w zakresie przedsiębiorczości i umiejętności przekrojowych.

W celu osiągnięcia ogólnych celów projektu wyznaczono cztery cele szczegółowe. Były to: 1) zapewnienie innowacyjnego środowiska edukacyjnego wysokiej jakości, wykorzystującego technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK) oraz spełniającego wymagania określone m.in. przez Komisję Europejską w zakresie strategii *Europa 2020*, zwłaszcza zaś odnoszące się do wprowadzania innowacji i rozwoju umiejętności przekrojowych; 2) opracowanie innowacyjnego i eksperymentalnego pod względem

wykorzystywanych metod, narzędzi i praktyk zestawu otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*), w tym innowacyjnych gier edukacyjnych, symulacji i narzędzi interaktywnych; 3) wdrożenie pilotażowych działań testowych z udziałem członków grup docelowych w pięciu krajach partnerskich w celu przetestowania i walidacji interaktywnego narzędzia i opracowanego systemu szkoleniowego; 4) upowszechnienie w krajach partnerskich projektu ostatecznej wersji narzędzia interaktywnego oraz przygotowanie go do jego dalszego wykorzystania, zwłaszcza na uniwersytetach, w ośrodkach badawczych, inkubatorach wiedzy, centrach innowacji w krajach projektu oraz poza nimi.

Rezultaty projektu

Opisane cele projektowe osiągnięto dzięki przeprowadzeniu szczegółowej analizy postaw przedsiębiorczych wśród grup docelowych projektu w krajach partnerskich. Opracowano i wdrożono materiały szkoleniowe oraz otwarte zasoby edukacyjne (narzędzie interaktywne) z bezpośrednim udziałem grup docelowych.

Dzięki działaniom upowszechniającym i eksploatacyjnym projekt upowszechniono wśród ok. pięciu tysięcy organizacji i osób. Podczas promocyjnych wydarzeń towarzyszących rozdano ponad trzy tysiące ulotek, zaś stronę internetową projektu odwiedziło ponad tysiąc osób. Z kolei strony internetowe partnerów projektowych, na których udostępniono informacje o projekcie, odwiedziło ponad 20 tysięcy osób. Projekt promowano również za pośrednictwem mediów społecznościowych oraz newslettera skierowanego do grup docelowych.

Beneficjentami rezultatów projektu byli naukowcy, młodzi absolwenci, studenci i pracownicy uczelni oraz instytucje szkolnictwa wyższego i inkubatory przedsiębiorczości. Przedsięwzięcie swoim zasięgiem objęło także decydentów w zakresie edukacji i szkoleń, instytucje badawcze, inkubatory przedsiębiorczości oraz parki naukowe. Dzięki swojemu dużemu doświadczeniu w stosunkach międzynarodowych oraz rozległym sieciom kontaktów partnerstwo projektowe wspierało grupy docelowe w transferze technologii i wiedzy na rynek oraz w zakładaniu nowych firm. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038675
Tytuł projektu	Virtual Mechatronic Laboratory
Akronim projektu	ViMeLa
Strona internetowa projektu	bit.ly/3CZLbXX
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tartu Ülikool – University of Tartu (Estonia) - Универзитетот Св. Кирил и Методиј во Скопје – Ss. Cyril and Methodius University in Skopje (Macedonia) - Siemens Polska (Polska) - Università degli Studi di Pavia – University of Pavia (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	270 054 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: osiągnięcie odpowiednich umiejętności i kompetencji wysokiej jakości - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkół - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Oczekiwania europejskiego rynku pracy w stosunku do uczelni wyższych wyrażają się w potrzebie zatrudniania wykwalifikowanych i kompetentnych pracowników, którzy powinni za założenia posiadać po odbyciu studiów gruntowne wykształcenie i wiedzę, a także doświadczenie w danej dziedzinie. Często wymaga się od nich bowiem rozwiązywania nietypowych zadań, niekiedy wiążących się z nieprzewidzianymi i zawiłymi operacjami, wymagających wykorzystania zdobytej wiedzy w praktyce. Odpowiednie przygotowanie zawodowe absolwentów będzie przekładać się na wzrost gospodarczy.

Jak wynika z badania Programu Operacyjnego Kapitał Ludzki, w 2014 roku prawie 80% pracodawców zgłaszało problemy ze znalezieniem wykwalifikowanych pracowników. Koreluje to z wynikami badań przeprowadzonych przez Biuro Karier Politechniki Łódzkiej, zgodnie z którymi ponad 50% absolwentów mechatroniki czuje się nieprzygotowanych do pracy zawodowej. Ponadto ankiety wskazują na duże zapotrzebowanie na prowadzenie ćwiczeń praktycznych, których uczelnie nie są w stanie zapewnić ze względu na ograniczone zasoby kadrowe i sprzętowe.

W ostatnich latach do listy popularnych kierunków studiów dołączyła mechatronika. Jest to nauka interdyscyplinarna, która łączy elektronikę i inżynierię w takich dziedzinach jak mechanika, informatyka, telekomunikacja oraz systemy. Wielu studentów ma problemy ze zrozumieniem zagadnień związanych z powyższymi dyscyplinami ze względu na ich złożoność, konieczność myślenia abstrakcyjnego oraz to, że pojęcia te nie są w pełni uchwytne. Braki w zagadnieniach podstawowych uniemożliwiają dalszy rozwój i zgłębianie bardziej skomplikowanych problemów.

Ponadto w swojej codziennej praktyce pracownicy naukowcy często spotykają się z brakiem dostępu do nowoczesnych urządzeń. Nie ma też możliwości demontażu dostępnych narzędzi w celu prezentacji ich budowy i elementów składowych oraz wyjaśnienia zjawisk fizycznych wiążących się z ich funkcjonowaniem. Ćwiczenia laboratoryjne muszą być wykonywane pod nadzorem, stąd studenci nie mają możliwości samodzielnego konfigurowania urządzeń, doświadczania stanów awaryjnych lub skutków błędnej konfiguracji, które mogą prowadzić do uszkodzenia sprzętu. Dodatkowo nie mają możliwości ćwiczenia i nadrobienia ewentualnych zaległości poza przewidzianym w harmonogramie czasem pracy w laboratorium.

Powyżej opisane czynniki skutkują u absolwentów brakami w zakresie podstawowej wiedzy i praktyki, a to sprawia, że nie są oni w stanie reagować we właściwy sposób na wyzwania pojawiające się w miejscu pracy.

Cele projektu

W odpowiedzi na powyższe potrzeby realizatorzy projektu ViMeLa rozszerzyli program studiów w dziedzinie mechatroniki dzięki wdrożeniu innowacyjnej metody nauczania i uczenia się z wykorzystaniem wirtualnej rzeczywistości (*Virtual Reality – VR*). Przyczyniło się to do osiągnięcia głównego celu projektu, którym było podniesienie jakości i efektywności kształcenia na poziomie wyższym, a także kwalifikacji, kompetencji i umiejętności absolwentów oraz zwiększenie ich konkurencyjności na rynku pracy.

Projekt był skierowany do trzech kluczowych grup docelowych: studentów, pracowników naukowych i przedstawicieli sektora biznesu. Przedsięwzięcie podzielono na dwie części, związane, odpowiednio, z mechatroniką i z informatyką. Zagadnienia omawiane w ramach części mechatronicznej skupiały się na takich tematach jak: tworzenie scenariuszy symulacji, wybór urządzeń, które miały zostać przeniesione do VR, opisywanie zjawisk związanych z urządzeniami, zapewnienie fizycznej i matematycznej dokładności procesów przedstawionych w symulacji. Zagadnienia części informatycznej dotyczyły zadań związanych z IT, takich jak tworzenie modeli 3D do symulacji oraz tworzenie samej symulacji VR. W działania w ramach obu części projektu byli zaangażowani wszyscy partnerzy projektowi, odpowiedzialni za stworzenie podręczników i instrukcji dla użytkowników.

Rezultaty projektu

Wśród korzyści z udziału w projekcie absolwenci kierunku mechatronika wymieniali podniesienie swoich kompetencji twardych w zakresie: zasad konstrukcji maszyn, zasad działania zaawansowanych systemów mechatronicznych, znajomość realnych scenariuszy z dziedziny mechatroniki, obsługi stanów awaryjnych i strategii ich unikania, obsługi sterowników oraz kalibracji wielkości fizycznych charakteryzujących pracę systemów mechatronicznych i ich elementów. Z kolei uczelnie i kadra akademicka skorzystały z: dostępu do symulacji na najnowocześniejszych urządzeniach, które były zbyt drogie lub były rzadko dostępne, laboratoriów oraz atrakcyjnych narzędzi dydaktycznych dopasowanych do programu nauczania. Przedstawiciele sektora biznesu natomiast zyskali możliwość przygotowania studentów do przyszłej pracy. Dzięki projektowi jest szansa, że przedsiębiorcy w przyszłości będą zatrudniać absolwentów z wyższymi kwalifikacjami, przez co będą mogli ograniczyć liczbę szkoleń dla nowych pracowników. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065784
Tytuł projektu	Transdisciplinary methodology for Integrated Design in higher education
Akronim projektu	High5
Strona internetowa projektu	bit.ly/3eJsXk2
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Университетът по библиотекознание и информационни технологии – University of Library Studies and Information Technologies (Bułgaria) - EuroAcademy (Estonia) - Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας – University of Thessaly (Grecja) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	281 008 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Projekt High5 to odpowiedź na wymagania europejskiego rynku pracy, na którym istotna jest poprawna analiza sytuacji, trafne definiowanie problemów, kreatywność w opracowywaniu rozwiązań oraz świadomość konsekwencji wdrożenia wybranych metod.

Cele projektu

Celem projektu High5 jest stworzenie metodologii *zintegrowanego projektowania* (*Integrated Design – ID*), opartej na metodach i podejściach projektowych, biznesowych, prospołecznych i proekologicznych. *Integrated Design* łączy następujące obszary i metodologie rozwiązywania problemów: *Design Thinking*, *Problem Based Learning*, zrównoważony rozwój (*Sustainable Development*), gospodarka obiegu zamkniętego (*Circular Economy*) oraz innowacyjne myślenie i przedsiębiorczość. Stanowi odpowiedź na złożoność świata oraz potrzebę wprowadzania uniwersalnych narzędzi w projektach realizowanych na uczelniach, w firmach i instytucjach społecznych.

Zintegrowane projektowanie wpisuje się w trend rozwoju szkolnictwa wyższego, przewidujący poprawę jakości kształcenia i ściślejsze powiązanie edukacji z sektorami badań i biznesu oraz na wprowadzanie innowacyjnych metod nauczania i uczenia się. Konieczne wydaje się, aby uczelnie wspierały studentów w przygotowaniach zarówno do pracy, jak i aktywnego życia w społeczeństwie. Dlatego kształcenie na uniwersytetach w Europie powinno nie tylko zapewniać aktualną wiedzę, ale również umożliwiać rozwijanie umiejętności miękkich i nabywanie doświadczenia biznesowego.

W innowacyjnym nauczaniu nacisk kładzie się na promowanie kreatywności u studentów oraz zachęcanie ich do tworzenia innowacji dostosowanych do potrzeb konkretnych odbiorców. Ponadto istotne jest uświadamianie im kwestii konsekwencji ich bieżących działań oraz konieczności uwzględniania w nich zagadnień zrównoważonego rozwoju i ekonomii cyrkularnej.

Rezultaty projektu

W ramach projektu High5 zostaną opracowane transdyscyplinarne materiały wprowadzające w zagadnienia ID. Będą one przeznaczone zarówno dla nauczycieli akademickich, jak i dla studentów, a także dla firm, które coraz częściej działają w duchu zrównoważonego rozwoju.

Ponadto zostaną przeprowadzone działania mające na celu zwiększenie kluczowych kompetencji studentów i nauczycieli akademickich (międzynarodowe szkoły letnie, szkolenia dla kadry akademickiej) w zakresie zrównoważonego rozwoju, myślenia projektowego i przedsiębiorczości, z wykorzystaniem elementów grywalizacji. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065831
Tytuł projektu	Augmented Reality fOr Management Skills Development with real-based Cases
Akronim projektu	ATOMIC
Strona internetowa projektu	bit.ly/3CEiJJR
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Veleučilište u Šibeniku – Polytechnic of Šibenik (Chorwacja) - Tartu Ülikool – University of Tartu (Estonia) - Instytut Medycyny Pracy w Łodzi (Polska) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	255 893 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca między instytucjami edukacyjnymi i sektorem biznesu - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Rozszerzona rzeczywistość (*Augmented Reality* – AR) to platforma łącząca świat realny ze światem cyfrowym, w której przy użyciu smartfonu na obraz z kamery nakłada się grafikę generowaną komputerowo (grafika i animacja 3D) w czasie rzeczywistym. Tego typu rozwiązanie pozwala na płynne uzupełnianie świata rzeczywistego elementami wirtualnymi, tak by użytkownicy mieli poczucie ich jedności.

Cele projektu

Grupą docelową ATOMIC są nauczyciele akademicy, studenci oraz osoby czynne zawodowo. Rozwój ich kompetencji miękkich, takich jak: planowanie i organizacja pracy, krytyczne myślenie, rozwiązywanie problemów, kreatywność oraz umiejętność pracy w zespole, to główne cele projektu.

Przedsięwzięcie obejmie stworzenie dwóch scenariuszy edukacyjnych z wykorzystaniem smartfonów. Pierwszy dotyczy *Lean Management* oraz *Lean Manufacturing*, wykorzystywanych w nowoczesnych firmach, drugi zaś będzie bazował na zagadnieniach z zakresu bezpieczeństwa i higieny pracy.

Rezultaty projektu

Atomic będzie narzędziem do prowadzenia efektywnych ćwiczeń w formie zadań grupowych, do nauczenia przez działanie z możliwością uwzględniania scenariuszy, które w świecie rzeczywistym są zbyt niebezpieczne, by mogły być realizowane, oraz do prowadzenia zajęć dydaktycznych w programach studiów w trybie zdalnym. Metodologia *Atomic* korzystnie wpłynie także na poziom kształcenia studentów – dzięki jej wykorzystaniu absolwenci zyskają wyższe kwalifikacje rynkowe, zwłaszcza w zakresie umiejętności miękkich. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081456
Tytuł projektu	Project – Product – Promotion. International Collective for Design
Akronim projektu	PICoDe
Strona internetowa projektu	bit.ly/3D5SJZh
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZ02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Centro De Investigação e Formação em Artes e Design Lda (Portugalia) - Eskisehir Osmangazi Universitesi – Eskisehir Osmangazi University (Turcja)
Czas trwania	26 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	130 047 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi - kreatywność i kultura

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu jest opracowanie innowacyjnych metod dydaktycznych, których wykorzystanie przyczyni się do zwiększenia potencjału studentów na rynku pracy i tym samym przygotuje ich do efektywnej współpracy zawodowej.

Rezultaty projektu

Metody opracowane w ramach przedsięwzięcia posłużą wprowadzeniu zadań twórczych i kreatywnych do pracy akademickiej ze studentami uczelni artystycznych i projektowych, tak aby byli oni gotowi do podjęcia zatrudnienia w specjalistycznych zespołach projektowych.

W trakcie warsztatów odbywających się w ramach przedsięwzięcia zostaną nagrane film dokumentujący działania projektowe oraz film promocyjny, zaś po jego zakończeniu powstaną publikacja i broszury informacyjne przedstawiające metody dydaktyczne opracowane w projekcie. W celu upowszechniania nowego innowacyjnego sposobu nauczania uczelnie artystyczne we wszystkich krajach partnerskich otrzymają materiały edukacyjne stworzone przez konsorcjum projektowe.

Udział w projekcie wezmą specjaliści w dziedzinach sztuki i designu, posiadający doświadczenie w budowaniu tożsamości wizualnej, projektowaniu produktów, w fotografii, formatach video i w cyfrowym przetwarzaniu obrazu. Dzięki zaangażowaniu w przedsięwzięcie uda im się poszerzyć swoje kompetencje o nowe doświadczenia w nauczaniu. Studenci zaś będą mieli możliwość udziału w inspirujących działaniach, które będą w stanie samodzielnie odtwarzać na podstawie przekazanych im materiałów dydaktycznych. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081735
Tytuł projektu	Mixed Reality supporting Advanced Medical Education – a new method of teaching medical skills
Akronim projektu	MrUD
Strona internetowa projektu	bit.ly/3MG1b4P
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZ02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tartu Ülikool – University of Tartu (Estonia) - Instytut Medycyny Pracy w Łodzi (Polska) - Instituto Politécnico do Porto – Polytechnic Institute of Porto (Portugalia) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	372 321 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Współczesne społeczeństwo dąży do coraz ściślejszej integracji, zarazem dostrzegając potrzebę eliminowania wykluczenia oraz traktując to jako szansę na bardziej dynamiczny rozwój. Według założeń Komisji Europejskiej wszystkie nowe produkty i usługi powinny powstawać zgodnie z zasadami projektowania uniwersalnego (*Universal Design* – UD) określonymi w *Konwencji ONZ o Prawach Osób Niepełnosprawnych*. Oznacza to, że powinny być projektowane i wykonywane w taki sposób, aby ich użytkowanie bądź korzystanie z nich nie sprawiało trudności żadnej osobie, niezależnie od jej sprawności, wieku, płci itd. Konieczne jest więc, aby przyszli inżynierowie byli świadomi potrzeb użytkowników swoich produktów i usług, aby tworzyć innowacyjne i inkluzywne projekty i dzięki temu z powodzeniem wprowadzać je na rynek.

Cele projektu

Głównym celem projektu MrUD jest zwiększenie kompetencji w zakresie UD wśród przyszłych inżynierów, pedagogów i projektantów dzięki przekazaniu im zestawu praktycznych narzędzi edukacyjnych wykorzystujących *rzeczywistość mieszaną* (*Mixed Reality* – MR) i tym samym ułatwienie im lepszego rozumienia potrzeb użytkowników w zakresie dostępności produktów i usług.

Rezultaty projektu

Działania przewidziane w ramach przedsięwzięcia wzmocnią u jego odbiorców kompetencje w zakresie projektowania, dotyczące: eliminowania barier, umiejętności łączenia funkcjonalności z użytecznością bez utraty walorów estetycznych oraz stosowania metody UD we wszystkich typach i w całym cyklu życia projektów.

Kluczową innowacją wykorzystaną w projekcie, która pozwoli na lepsze rozumienie perspektywy odbiorcy z uwzględnieniem jego potrzeb i odczuć, będzie wykorzystanie praktycznych narzędzi MR. Praca w środowisku wirtualnym oraz oddziaływanie na zmysły dzięki symulatorom ograniczeń ruchowych pozwolą na poszerzenie wiedzy uczestników projektu m.in. w zakresie ograniczeń ruchowych typowych dla seniorów, osób niepełnosprawnych ruchowo i z dysfunkcjami percepcji emocjonalnej, akustycznej lub wizualnej. Korzystanie z zaproponowanej aplikacji multisensorycznej może przysłużyć się do zwiększenia umiejętności przyszłych projektantów w kwestii rozumienia innych ludzi i w rezultacie pozytywnie przełożyć się na ich pracę zawodową. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096239
Tytuł projektu	A model for Interactive (A)Synchronous Learning in Online STEM Education
Akronim projektu	e-CLOSE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3yO2Mje
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Łódzka (PL LODZo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Alcalá – University of Alcalá (Hiszpania) - Hochschule für Technik und Wirtschaft des Saarlandes – University of Applied Sciences in Saarbrücken (Niemcy) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	297 415 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Wybuch pandemii COVID-19 wywarł znaczący wpływ na szkolnictwo wyższe na całym świecie. W rezultacie instytucje szkolnictwa wyższego były zmuszone w stosunkowo krótkim czasie dostosować swój program studiów do formuły zdalnej, aby zatrzymać studentów na uczelniach i zapewnić im dostęp do nauki w nowych realiach. Dostosowanie to wiązało się jednak z dużymi wyzwaniem nie tylko w odniesieniu do technicznych aspektów obsługi kilkuset wykładów online jednocześnie, ale także w zakresie metodologii procesu dydaktycznego i interakcji wykładowca – student. Rozwój technologiczny i szeroka dostępność podstawowych technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) sprawiają, że przejście do edukacji online było stosunkowo proste. Prawdziwym wyzwaniem był jednak świadomy wybór dostępnych narzędzi współpracy i metod angażowania studentów, tak aby stale wzbudzać ich zainteresowanie i zachęcać ich do aktywności. Nadrzędnym celem jest prowadzenie bardziej wydajnej i skutecznej komunikacji podczas przekazywania wiedzy i uczenia się, z dala od tradycyjnej sali wykładowej.

Cele projektu

Instytucje partnerskie projektu e-CLOSE połączyły siły w celu opracowania, wdrożenia i upowszechnienia innowacyjnych i kompleksowych rozwiązań w zakresie zdalnego nauczania i uczenia się z wykorzystaniem zaawansowanych technologii i narzędzi informatycznych, zwiększających poziom interakcji wykładowca – student podczas kształcenia na odległość.

Rezultaty projektu

W projekcie zostanie wykorzystana metodologia interaktywnej, asynchronicznej i synchronicznej edukacji STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*) w formie online oraz inteligentna grywalizacja oparta na teorii inteligencji wielorakiej. Dodatkowo powstaną narzędzia do nauczania na odległość i kursy dla nauczycieli oraz wytyczne i rekomendacje w zakresie kształcenia zdalnego.

Ponadto konsorcjum projektowe zapewni nauczycielom akademickim uczestniczącym w projekcie możliwość udziału w szkoleniach dostosowanych do ich potrzeb indywidualnych, zwiększających ich kompetencje w zakresie nauczania online, wzbudzającego zainteresowanie i zapewniającego responsywność studentów. Studenci z kolei wezmą udział w warsztatach realizowanych w formule *Blended Learning* z wykorzystaniem elementów grywalizacji. W ramach zajęć rozwiną poszukiwane na rynku pracy tzw. kompetencje XXI wieku. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050751
Tytuł projektu	Solving intercultural conflicts with international students
Akronim projektu	SOLVINC
Strona internetowa projektu	bit.ly/3D5Suoa
Nazwa instytucji koordynującej	Społeczna Akademia Nauk w Łodzi (PL LODZO9)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität Wien – University of Vienna (Austria) - Elan Interculturel (Francja) - Johannes Gutenberg-Universität Mainz – Johannes Gutenberg University Mainz (Niemcy) - Universidade do Porto – University of Porto (Portugalia)
Czas trwania	25 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	271 064 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: włączenie społeczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, wspieranie zmian zgodnych z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>)

Streszczenie projektu

W obliczu rosnącego nacjonalizmu i postaw antyimigranckich instytucje szkolnictwa wyższego są wzywane przez Komisję Europejską do tego, by swoją działalnością przyczyniały się do rozwoju tzw. społeczeństw integracyjnych. Choć internacjonalizacja stanowi główny priorytet dla większości uczelni, jej praktyczne wdrażanie w rozumieniu internacjonalizacji w domu (*Internationalisation at Home*) pozostaje niedostateczne. Wprowadza się tylko nieliczne praktyki instytucjonalne mające na celu dalszy rozwój umiejętności międzykulturowych u pracowników i studentów oraz wzmacnianie dialogu międzykulturowego w instytucjach szkolnictwa wyższego. Ma to szczególny wpływ na sytuację studentów międzynarodowych. Bezczyнность w zakresie promowania kultury organizacyjnej sprzyjającej włączeniu społecznemu i rozwijania kompetencji międzykulturowych pracowników i studentów lub zupełny brak takich działań mogą prowadzić do tego, że studenci zagraniczni będą odczuwać niezadowolenie i frustrację, a nawet, że będą czuć się dyskryminowani i wykluczeni. Badania pokazują bowiem, że doświadczenie dyskryminacji jest znacznie częstsze wśród studentów międzynarodowych i jest silnie skorelowane z narodowością, językiem i pochodzeniem etnicznym.

Aby stworzyć trwałe podstawy procesów uczenia się międzykulturowego, w projekcie SOLVINC odniesiono metodologię *incydentów krytycznych* Margalit Cohen-Emerique do kontekstu szkolnictwa wyższego. Dzięki zgromadzeniu i analizie doświadczeń studentów międzynarodowych, w ramach przedsięwzięcia stworzono szeroką bazę wiedzy, na podstawie której opracowano strategię negocjowania i rozwiązywania konfliktów międzykulturowych, a także materiały szkoleniowe dla pracowników uczelni, aby byli oni lepiej przygotowani do radzenia sobie z coraz bardziej zróżnicowaną grupą studentów.

Cele projektu

Celem projektu SOLVINC było ułatwienie studentom zagranicznym i lokalnym oraz pracownikom uczelni rozwijania umiejętności międzykulturowych i umiejętności zarządzania konfliktami, a także dalsze wdrażanie w szkołach wyższych zasad pozytywnych relacji między studentami wywodzącymi się z różnych kultur. Tym samym projekt przyczynił się też do praktycznej promocji włączania społecznego.

Przedsięwzięcie zostało przeprowadzone przez partnerstwo czterech uniwersytetów, mających duże doświadczenie w badaniach nad międzykulturowym uczeniem się, oraz organizacji pozarządowej specjalizującej się w szkoleniach międzykulturowych z wykorzystaniem metodologii *incydentów krytycznych* Cohen-Emerique.

Rezultaty projektu

Projekt objął cztery grupy docelowe: studentów międzynarodowych i ich społeczności, studentów miejscowych, pracowników dydaktycznych i administracyjnych szkół wyższych oraz biura współpracy międzynarodowej w instytucjach szkolnictwa wyższego.

W ramach przedsięwzięcia: 1) zebrano i przeanalizowano opisy konfliktów międzykulturowych, które następnie udostępniono online w wersji interaktywnej; 2) opracowano materiały dotyczące głównych obszarów konfliktów i stref wrażliwych w kontaktach międzykulturowych; 3) przygotowano materiały szkoleniowe dla pracowników szkolnictwa wyższego (szkolenia dla edukatorów) oraz 4) opracowano zestaw narzędzi dotyczących międzykulturowych kontaktów między studentami, które następnie wdrożono w różnych formatach w instytucjach partnerskich.

Projekt SOLVINC pozwolił studentom międzynarodowym i miejscowym na rozwijanie umiejętności międzykulturowych i zarządzania konfliktami, pracownikom dydaktycznym i doradczym uczelni dał możliwość podniesienia umiejętności radzenia sobie ze zróżnicowaną grupą studentów. Z kolei instytucje szkolnictwa wyższego zinstytucjonalizowały dialog międzykulturowy. Wszystkie grupy docelowe projektu otrzymały narzędzia pozwalające im wzmocnić kompetencje międzykulturowe dzięki możliwości odzwierciedlenia perspektywy własnej oraz perspektywy drugiej strony w konflikcie – umiejętność zmiany perspektywy jest kluczem do komunikacji i zrozumienia międzykulturowego. Opracowane materiały szkoleniowe można z łatwością wykorzystać do opracowania środków rozwoju kompetencji zawodowych. Ponadto wdrożenie formatów międzykulturowych spotkań ze studentami przyczyniło się do zmian organizacyjnych i przełożyło się na aktywne zarządzanie różnorodnością, a także na promowanie integracji społecznej studentów międzynarodowych i zaowocowało zwalczaniem dyskryminacji.

Przedsięwzięcie miało też wpływ na lokalne organizacje pozarządowe, instytucje publiczne i organizacje zajmujące się kształceniem dorosłych, problematyką międzykulturowości, migracji i przeciwdziałania dyskryminacji. Podmioty te, dzięki uczestnictwu w wydarzeniach upowszechniających projekt SOLVINC, miały okazję do wymiany stosowanych metod i podejść w zakresie działań międzykulturowych.

Rezultaty intelektualne projektu udostępniono na platformach i w stowarzyszeniach antydyskryminacyjnych oraz na stronie internetowej. Dzięki temu instytucje szkolnictwa wyższego i osoby prywatne w całej Europie mają dostęp do wyników projektu SOLVINC i mogą je wykorzystywać w swojej praktyce instytucjonalnej i osobistej. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081667
Tytuł projektu	MentorME: Promoting social inclusion of people with fewer opportunities through the development of mentorship programme for HES students
Akronim projektu	MentorME
Strona internetowa projektu	bit.ly/3yQAtAu
Nazwa instytucji koordynującej	Społeczna Akademia Nauk w Łodzi (PL LODZ09)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - A&A Emphasys Interactive Solutions Ltd (Cypr) - UClan Cyprus Ltd (Cypr) - Active Citizens of Mediterranean (Grecja) - Universidad de Valladolid – University of Valladolid (Hiszpania) - Akkreditierungs-, Zertifizierungs- und Qualitätssicherungs-Institut ACQUIN – Accreditation, Certification and Quality Assurance Institute ACQUIN (Niemcy) - Strefa Inspiracji i Rozwoju (Polska)
Czas trwania	28 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	269 420 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie zaangażowania obywatelskiego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - integracja uchodźców - zaangażowanie obywatelskie i odpowiedzialne obywatelstwo

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu MENTORme będzie przetestowanie innowacyjnych praktyk w zakresie zwiększania zaangażowania obywatelskiego uczelni wyższych. Na podstawie odnowionej w 2017 roku agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej, w której podkreślono, że „powinno [ono] być integracyjne, a nie tylko wieżami z kości słoniowej”, realizatorzy projektu MENTORme zaplanowali wzmocnienie interakcji między sektorem szkolnictwa wyższego a społeczeństwem dzięki opracowaniu internetowego narzędzia MENTORING, służącego do nawiązywania relacji.

Projekt ma w zamierzeniu wyposażyć pracowników uczelni w innowacyjne materiały dydaktyczne do szkolenia studentów w zakresie aktywności obywatelskiej, a także wspierać studentów uczelni w zdobywaniu przekrojowych umiejętności i kompetencji odpowiadających potrzebom rynku pracy oraz promować rozwój praktyk społecznych w ramach działań uczelni.

Cele szczegółowe przedsięwzięcia to: 1) udoskonalenie umiejętności i kompetencji przekrojowych studentów; 2) zwiększenie zaangażowania obywatelskiego studentów przez skuteczne poradnictwo i praktyki motywacyjne; 3) opracowanie narzędzi do promowania polityki zaangażowania obywatelskiego na poziomie uczelni; 4) podniesienie świadomości kulturowej i promowanie akceptacji różnorodności wśród studentów szkół wyższych oraz 5) zwiększenie wiedzy w zakresie podstawowych pojęć dotyczących jednostek i grup, społeczeństwa, kultury oraz różnorodności kulturowej i ekonomicznej, a także nierówności i dyskryminacji.

Rezultaty projektu

Przedsięwzięcie obejmie trzy grupy docelowe: kadre akademicką uczelni wyższych, studentów oraz osoby o mniejszych szansach zawodowych.

Założone cele projektowe zostaną osiągnięte dzięki przygotowaniu *Capacity building backpack*, określającego ramy kompetencyjne oraz zawierającego materiały szkoleniowe i poradnik dla mentorów (studentów), ich podopiecznych (osób potrzebujących) oraz pracowników naukowych uczelni (opiekunów). Ponadto w ramach projektu powstanie zestaw narzędzi służących do organizowania społeczności w ramach uczelni wyższych, a także platforma do opracowania interaktywnego narzędzia mentoringowego służącego do zamieszczania aktualności i ofert.

Dzięki projektowi studenci: 1) zrozumieją wielowymiarowość społeczeństwa pod względem etnicznym, językowym, ekonomicznym i edukacyjnym; 2) zdobędą umiejętności przekrojowe, a zwłaszcza kompetencje społeczne i obywatelskie, tak aby mogli integrować się społecznie, podjąć zatrudnienie, samorealizować się i aktywnie uczestniczyć w życiu obywatelskim; 3) lepiej zrozumieją znaczenie pracy społecznej oraz wkładu w integrację społeczną i będą mogli w większym zakresie zaangażować się w działania poza środowiskiem akademickim; 4) pozyskają doświadczenie w dziedzinie wolontariatu; 5) zdobędą ogólne doświadczenie praktyczne w trakcie studiów, dzięki czemu 6) łatwiej przejdą z życia akademickiego do zawodowego oraz 7) będą mieli większą umiejętność przystosowywania się do zmian w społeczeństwie, w tym na rynku pracy.

Z kolei szkoły wyższe zyskają: 1) możliwość doskonalenia i rozwijania umiejętności, zwłaszcza w zakresie skutecznego nauczania kompetencji przekrojowych; 2) umiejętność promowania zaangażowania obywatelskiego wśród studentów dzięki skutecznym praktykom doradczym i motywacyjnym oraz 3) zestaw narzędzi do budowania społeczeństw mentorskich.

Po przeprowadzeniu projektu organizacje partnerskie: 1) wzmocnią swoją pozycję w społecznościach, w których funkcjonują, jako ambasadorzy działań na rzecz zaangażowania obywatelskiego w szkołach wyższych, kontaktujący się z władzami lokalnymi i innymi podmiotami w celu tworzenia nowych partnerstw w tej dziedzinie; 2) będą lepiej przygotowane do pracy na rzecz społeczeństwa, w tym w zakresie uświadamiania znaczenia integrowania działalności uczelni i społeczności, w których te funkcjonują; 3) będą dysponować zrównoważonymi umiejętnościami w zakresie zarządzania projektami; 4) będą mogły rozwijać działalność w ramach stowarzyszeń partnerskich w celu tworzenia projektów oraz skutecznie nimi zarządzać, a także 5) łatwiej stworzą sieci kontaktów z organizacjami pozarządowymi i ośrodkami akademickimi. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081740
Tytuł projektu	Neuropedagogy
Akronim projektu	-
Strona internetowa projektu	bit.ly/3CCOoN6
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Biznesu i Nauk o Zdrowiu w Łodzi (PL LODZ21)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - UC Hogeschool – UC Limburg (Belgia) - Русенският университет Ангел Кънчев – Angel Kanchev University of Ruse (Bułgaria) - Asociación de Innovación, Emprendimiento y Tecnologías de la Información y la Comunicación INNETICA – Innovation, Entrepreneurship and Technologies of Information and Communication Association INNETICA (Hiszpania) - Fundación Universitat Jaume I-Empresa (Hiszpania) - Πανεπιστήμιο Πατρών – University of Patras (Grecja)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	199 740 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Uniwersytety i instytucje szkolnictwa wyższego muszą poddać się pewnym zmianom, aby dostosować się do obecnej sytuacji społecznej, wymogów rynku pracy i potrzeb studentów. Era informacji i nowe technologie spowodowały zmiany w naszych mózgach, które dzięki plastyczności neuronów dostosowują się do coraz większej liczby bodźców. W rezultacie w nauczaniu język mówiony nie jest już wystarczający. Posługiwanie się obrazem oraz interakcja są dziś niezbędne w tym procesie, a wykładowcy muszą wiedzieć, jak z nich korzystać, w tym także, jak komunikować się niewerbalnie.

Cele projektu

Celem projektu jest przeszkolenie wykładowców akademickich w zakresie innowacyjnej metody dydaktycznej z wykorzystaniem neuronauki w celu wyposażenia ich w kompetencje przekrojowe z zakresu komunikacji interpersonalnej.

Metoda dydaktyczna wykorzystująca neuronaukę jest innowacyjną dyscypliną korzystającą z badań nad neuronauką oraz z zasad komunikacji międzyludzkiej i coachingu. Uczy przetwarzania emocji, tak aby dostosowywać umiejętności zawodowe do zarządzania umiejętnościami osobistymi. Pomaga korzystać z empatii podczas pracy ze studentami oraz wykazywać się większą obiektywnością wobec każdego z nich. W szczególności innowacja pedagogiczna polegająca na zastosowaniu metody dydaktycznej opartej na neuronauce obejmuje wiedzę o wartości emocji w uczeniu się i w utrwalaniu pamięci, a także o znaczeniu reaktywności i elastyczności w nauczaniu. Pomaga też zwiększać poziom uwagi. W opisanym procesie wykorzystuje się m.in. technologie cyfrowe i gry.

W ramach przedsięwzięcia: 1) we wszystkich krajach partnerskich odbędą się badania w zakresie neuronauki stosowanej w szkolnictwie wyższym, które zostaną przeanalizowane w celu określenia potrzeb szkoleniowych wykładowców i kierunku dalszych działań w zakresie rozwijania ich kompetencji; 2) partnerzy w projekcie wymienią się najlepszymi praktykami, by przygotować plan szkoleń zapewniających nauczycielom akademickim rozwój umiejętności niezbędnych w ich działalności dydaktycznej; 3) powstanie innowacyjna metodologia szkoleniowa, która zostanie wykorzystana do przeszkolenia grupy docelowej projektu w celu podniesienia jej umiejętności dydaktycznych; 4) zostanie zorganizowany pilotażowy kurs szkoleniowy, podczas którego uczestnicy naberą umiejętności dydaktyczne zgodnie z metodą neuronauki oraz 5) zostanie stworzona platforma internetowa, na której zamieszczono kurs *Metoda dydaktyczna oparta na neuronauce*.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu zostaną przeprowadzone badania na temat neuronauki stosowanej w szkolnictwie wyższym, zostaną zidentyfikowane potrzeby szkoleniowe kadry dydaktycznej uczelni wyższych, powstanie przewodnik po dobrych praktykach i innowacyjna metodologia szkoleń, odbędzie się pilotażowy kurs szkoleniowy, a także zostanie stworzona specjalistyczna platforma internetowa. Odbędą się także wydarzenia promujące projekt (*multiplier events*). ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050972
Tytuł projektu	Open innovative resources for filmmaking education and training
Akronim projektu	OIRFET
Strona internetowa projektu	bit.ly/3D8ORGR
Nazwa instytucji koordynującej	Państwowa Wyższa Szkoła Filmowa, TV i Teatralna w Łodzi (PL LODZ23)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilišta u Zagrebu Akademija Dramske Umjetnosti – University of Zagreb Academy of Dramatic Art (Chorwacja) - Akademie Múzických Umění v Praze – Academy of Performing Arts in Prague (Czechy) - Vysoká škola Múzických Umení v Bratislave – Academy of Performing Arts in Bratislava (Słowacja)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	229 224 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwój odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest udoskonalenie metod kształcenia w dziedzinie sztuki filmowej przez stworzenie otwartej internetowej bazy specjalistycznych materiałów filmowych służących edukacji w zakresie montażu.

Partnerzy projektowi opracują wspólnie koncepcję realizacji materiałów filmowych do ćwiczeń, powiązanych bezpośrednio z czterema następującymi zagadnieniami z teorii języka filmu i montażu: przestrzeń filmowa, tempo/rytm/czas, punkt widzenia i styl wizualny. Zrozumienie istoty tych zagadnień stanowi podstawę edukacji w dziedzinie montażu, zatem opracowanie odpowiednich (przede wszystkim uniwersalnych i możliwie najpełniej reprezentujących środki wyrazu służące rozwiązywaniu danych problemów twórczych) materiałów do samodzielnej pracy ułatwi studentom przełożenie treści teoretycznych na praktyczne doświadczenie twórcze. Każda z uczelni zaangażowanych w przedsięwzięcie stworzy materiał powiązany z jednym z tych zagadnień oraz zorganizuje warsztat dla studentów i pedagogów ze szkół uczestniczących w projekcie, podczas którego zostanie oceniona wartość dydaktyczna przygotowanych materiałów oraz zostaną przetestowane koncepcje ich wykorzystania w procesie edukacyjnym. Zrealizowane materiały filmowe, modele ich produkcji, sprawdzone pod względem koncepcyjnym i ekonomicznym, wraz z propozycją wbudowania ich w programy kształcenia (na kierunkach montaż, scenariopisarstwo, reżyseria, sztuka operatorska) oraz instrukcje ich wykorzystania w dydaktyce (scenariusze zajęć) zostaną opublikowane na ogólnodostępnej platformie internetowej. W rezultacie umożliwi to szerokiej grupie zainteresowanych podmiotów i osób dostęp do wysokiej jakości materiałów i treści edukacyjnych oraz przyczyni się do rozwijania współpracy m.in. w zakresie wymiany treści edukacyjnych między europejskimi uczelniami filmowymi.

Rezultaty projektu

Wśród rezultatów projektu OIRFET znajdują się: 1) otwarta internetowa baza innowacyjnych materiałów filmowych do dydaktyki montażu, reżyserii, scenariopisarstwa i sztuki operatorskiej; 2) know-how w zakresie tworzenia podobnych materiałów i wpisanie ich w programy dydaktyczne kierunków filmowych; 3) baza nowych planów dydaktycznych umożliwiających nauczycielom na całym świecie prowadzenie zajęć z wykorzystaniem materiałów stworzonych w ramach przedsięwzięcia oraz 4) strona internetowa i kampania promocyjna upowszechniająca informacje o możliwości skorzystania z bazy i jej współtworzenia. Przedsięwzięcie przyczyni się także do zmiany podejścia do edukacji w dziedzinie sztuki montażu dzięki wprowadzeniu nowatorskich profesjonalnych narzędzi dydaktycznych. ■

Olsztyn



liczba projektów: 1



Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050809
Tytuł projektu	UNIversities for Future WORk Skills 2020
Akronim projektu	Unifors 2020
Strona internetowa projektu	bit.ly/3DAEZWO
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warmińsko-Mazurski w Olsztynie (PL OLSZTYN01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Haute Ecole de la Province de Liège (Belgia) - Infalia Private Company (Grecja) - Metodo Estudios Consultores (Hiszpania) - Universidade de Vigo – University of Vigo (Hiszpania) - Instituto Politécnico do Porto – Polytechnic Institute of Porto (Portugalia) - Universitatea Româno-Americană Asociatie – Romanian-American University (Rumunia)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	258 529 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – zacieśnianie współpracy między uczelniami, organizacjami kształcenia i szkolenia zawodowego oraz pracodawcami lub przedsiębiorstwami społecznymi
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyżczanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest podniesienie umiejętności miękkich u studentów uniwersytetów w celu zwiększenia ich szans na zatrudnienie na zmieniającym się rynku pracy.

Działania projektowe będą dotyczyć przygotowania programu szkoleń z zakresu podnoszenia kompetencji miękkich u studentów i nauczycieli akademickich, zwiększenia świadomości studentów w kwestii konieczności dysponowania umiejętnościami miękkimi oraz wzmocnienia współpracy między pięcioma szkołami wyższymi, firmami konsultingowymi oraz przedsiębiorcami z Europy.

W ramach przedsięwzięcia odbędzie się badanie ankietowe wśród pracodawców, studentów i kadry akademickiej na temat luki w umiejętnościach miękkich oraz zostaną zebrane informacje o najlepszych praktykach w tej dziedzinie na poziomie Unii Europejskiej. Konsorcjum projektowe opracuje szkolenia mieszane z umiejętności miękkich (5 punktów według *European Credit Transfer System* – ECTS), w tym innowacyjny kurs online.

Rezultaty projektu

Działania projektowe zwiększą zdolność uniwersytetów do prowadzenia kursów umiejętności miękkich dzięki przeszkoleniu kadry dydaktycznej i ekspertów oraz wzmocnią współpracę między uniwersytetami i pracodawcami. We wszystkie etapy projektu, począwszy od analizy potrzeb, po opracowanie, wdrożenie i ocenę kursu, będzie zaangażowanych ponad 150 firm.

W wyniku projektu wszystkie uczelnie partnerskie zaoferują szkolenia mieszane w zakresie umiejętności miękkich, które zostaną opracowane w ramach fakultatywnego/pozauczelnianego programu nauczania ze studentami przeszkolonymi w ciągu trzech lat po zakończeniu projektu.

Podsumowaniem działań projektowych będzie konferencja „Ready for Tomorrow – Universities and Businesses for Future Skills in Europe” w Olsztynie. Ponadto wyniki przedsięwzięcia zostaną upowszechnione wśród: ok. 500 studentów, 500 nauczycieli, 25 innych uniwersytetów, 250 firm i 10 przedstawicieli władz lokalnych z pięciu krajów Unii Europejskiej oraz dwóch i pół tysiąca osób z innych grup społecznych. ■

Opole



liczba projektów: 4



Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051055
Tytuł projektu	Education of students within the medical and health sciences, resulting from the health needs of an aging society in Europe. Conservative treatment of pelvic floor muscle dysfunctions, manifested by urinary incontinence Program kształcenia studentów uczelni medycznych (i nauk o zdrowiu) z zakresu leczenia zachowawczego dysfunkcji mięśni dna miednicy
Akronim projektu	Unifors 2020
Strona internetowa projektu	bit.ly/3SKsFr2
Nazwa instytucji koordynującej	Państwowa Medyczna Wyższa Szkoła Zawodowa w Opolu, następnie, po połączeniu uczelni, Uniwersytet Opolski (PL OPOLEo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Cádiz – University of Cadiz (Hiszpania) - Università degli Studi Gabriele d’Annunzio Chieti-Pescara – Gabriele d’Annunzio Univeristy (Włochy)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	232 984 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwój odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: przyczynianie się do innowacji – wspieranie transferu najnowszych wyników badań z powrotem do systemu edukacji w postaci wkładu w nauczanie
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - badania i innowacje

Streszczenie projektu

Dysfunkcje dna miednicy (*Pelvic Floor Dysfunction* – PFD), czyli m.in. przewlekły ból w obrębie miednicy, dotyczą jednej czwartej dorosłych kobiet na całym świecie i znacząco obniżają jakość ich życia. Starzenie się społeczeństwa i związany z tym prognozowany wzrost liczby kobiet zgłaszających dolegliwości wskazujące na PFD w ciągu najbliższych lat skłaniają do podjęcia próby lepszego zrozumienia tego zagadnienia, szybkiego wykrywania czynników ryzyka wywołujących to schorzenie oraz poszukiwania skutecznych metod leczenia zachowawczego. Pozyskiwanie rzetelnych danych na temat częstotliwości występowania PFD jest utrudnione ze względu na intymny charakter tej dolegliwości. Wiadomo jednak, że dotyczy ona znaczącej części starzejącego się społeczeństwa europejskiego.

Cele projektu

Celem projektu było wypracowanie przedmiotu z zakresu leczenia zachowawczego w dysfunkcjach dna miednicy, wykorzystującego zasady *Evidence Based Medicine*. Zadanie to powierzono międzynarodowemu zespołowi ekspertów.

Rezultaty projektu

Wprowadzenie przedmiotu *leczenie zachowawcze w dysfunkcjach dna miednicy* do programu studiów pozwala studentom na uzupełnienie wiedzy w zakresie fizjoterapii w ginekologii i położnictwie o wykorzystywanie prawidłowej diagnostyki i leczenia zachowawczego dysfunkcji dna miednicy. Wiedza ta przyczyni się do zwiększenia kompetencji zawodowych studentów i przez to przełoży się na ich na skuteczność w zdobywaniu zatrudnienia oraz późniejszego wykonywania pracy zawodowej.

W ramach przedsięwzięcia opracowano także podręcznik do przedmiotu *leczenie zachowawcze w dysfunkcjach dna miednicy*. Omówiono w nim następujące zagadnienia przedmiotowe: podstawy anatomiczne, diagnostykę dna miednicy, leczenie zachowawcze, terapię manualną, zabiegi fizykalne oraz terapię behawioralną. Ponadto ujednolicono zasady postępowania fizjoterapeutycznego w zakresie leczenia zachowawczego dysfunkcji dna miednicy. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065062
Tytuł projektu	Technologically enhanced online opportunities for language learning in inclusive education
Akronim projektu	TOOLS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3znSMxe
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Opolski (PL OPOLE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Πανεπιστήμιο Κύπρου – University of Cyprus (Cypr) - Fundación Universit�ria Balmes (Hiszpania) - Kaye Academic College of Education (Izrael) - Westfaelische Wilhelms-Universit�t M�nster – University of M�nster (Niemcy) - Zentrum f�r schulpraktische Lehrerausbildung M�nster (Niemcy) - Miejski O�rodek Doskonalenia Nauczycieli (Polska)
Czas trwania	36 miesi�cy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	290 830 euro
Priorytety programu Erasmus+, kt�rych dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: włącznie społeczne - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiej�tności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włącznie społeczne, r�wne i sprawiedliwe traktowanie - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kurs�w - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Znajomo c j zyk w obcych, zwi szcza angielskiego, stwarza uczniom o indywidualnych potrzebach edukacyjnych moŹliwo c nauki i rozwoju osobistego na wyŹszym poziomie.

Cele projektu

Głównym celem projektu jest wsparcie student w przygotowuj cych si  do roli nauczycieli j zyka angielskiego jako obcego oraz juŹ aktywnych zawodowo nauczycieli tego przedmiotu w radzeniu sobie podczas zaj c z wyzwaniem r wnorodno ci. Pozostałe cele przedsi wzi cia dotycz  podnoszenia Źwiadomo ci w zakresie konieczno ci dostrzegania zr wnicowanych moŹliwo ci uczni w i dostosowywania do nich programu zaj c, podwyŹszania jako ci ksztalcenia nauczycieli w obszarze społecznej i kulturowej inkluzji, zapewniania edukatorom strategii i materiał w składcuj cych si  na Źrodowisko edukacyjne odpowiadaj ce potrzebom ucz cych si , organizowania seminari w popularyzuj cych niewykluczaj ce postawy w nauczaniu, a takŹe stworzenia platformy pozwalaj cej na wymian  idei dotycz cych inkluzji w nauczaniu j zyka angielskiego jako obcego.

Rezultaty projektu

Partnerzy projektu to uczelnie oraz instytucje badawcze działaj ce w dziedzinie edukacji nauczycieli. Maj  oni doŹwiadczenie m.in. w zakresie: inkluzji w edukacji i rozwijaniu program w badawczych w tym zakresie, bada  nad wsp listnieniem kultur, tworzenia materiał w do nauczania w kontekŹcie wielokulturowym oraz ram kwalifikacji dla stosowania technologii informacyjnych, ksztalcenia na odległo c, a takŹe wykorzystywania nowoczesnych technologii informacyjnych w nauczaniu j zyka angielskiego jako obcego. Dzi ki temu w ramach przedsi wzi cia zostanie zbudowana platforma e-learningowa oraz zostan  wypracowane materiały do ksztalcenia na odległo c, sprzyjaj ce doskonaleniu zawodowemu nauczycieli j zyka angielskiego jako obcego. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065205
Tytuł projektu	Interdisciplinarity, multiculturalism, and work with the patient in a non-standard situation in the context of conducting didactic classes in the field of medical sciences and health sciences in Centers of Medical Simulation Interdyscyplinarność, wielokulturowość i sytuacje niestandardowe – wykorzystanie symulacji medycznej jako narzędzia edukacyjnego w dziedzinie nauk medycznych i nauk o zdrowiu
Akronim projektu	IMNS-MedSim
Strona internetowa projektu	bit.ly/3NdoHgm
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Opolski (PL OPOLE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Медицински Университет Пловди – Medical University of Plovdiv (Bułgaria) - Slezská Univerzita v Opavě – Silesian University in Opava (Czechy)
Czas trwania	34 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	285 563 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - badania i innowacje

Streszczenie projektu

Realizacja projektu IMNS-MedSim wynika z konieczności ustawicznej modernizacji oferty dydaktycznej, a zwłaszcza jej lepszego dostosowywania do potrzeb gospodarki i społeczeństwa, w tym do podnoszenia jakości kształcenia i atrakcyjności nauczania na kierunkach z dziedziny nauk medycznych i nauk o zdrowiu, a także rozwijania i wzmacniania kompetencji naukowych i zawodowych studentów. Przedsięwzięcie jest także odpowiedzią na potrzebę kształcenia studentów w środowisku wielokulturowym, cechującym się występowaniem grup o różnym pochodzeniu i mających odmienne systemy normatywne i religijne, w jakim coraz częściej pracuje się z pacjentami.

Cele projektu

Zgodnie ze standardami kształcenia nauczanie studentów w dziedzinie nauk medycznych i nauk o zdrowiu wymaga nie tylko przekazywania im niezbędnej wiedzy przedmiotowej, ale także umiejętności praktycznych i kompetencji społecznych. Projekt ma zatem na celu wsparcie dydaktyczne zwłaszcza studentów na kierunkach pielęgniarstwo, położnictwo, medycyna oraz środowisko medyczne, w zdobywaniu niezbędnych kompetencji. W ramach działań projektowych zostanie zastosowana metoda symulacji medycznej, wykorzystywana do nauczania umiejętności klinicznych oraz stanowiąca podstawę rozwiązywania złożonych sytuacji klinicznych i podejmowania w nich adekwatnych decyzji. Nauczanie w warunkach symulowanych idealnie wpisuje się w standardy kształcenia, pozwala bowiem na 1) powtarzalność wykonywania procedur w dowolnej liczbie powtórzeń w zależności od indywidualnych potrzeb, bez wywoływania zbędnego stresu u studentów i ich pacjentów oraz na przygotowanie studentów 2) do pracy zawodowej na wysokim poziomie w zakresie komunikowania się w zespole terapeutycznym oraz do współpracy w zespole interdyscyplinarnym, a także 3) do reagowania i stosowania standardowych procedur medycznych w nietypowych i trudnych sytuacjach.

Wartością dodaną przedsięwzięcia będzie zaangażowanie w działania projektowe specjalistów w dziedzinie antropologii kulturowej. Pozwoli to na opracowanie pierwszego międzynarodowego podręcznika zawierającego scenariusze pracy z pacjentami w sytuacjach niestandardowych oraz w środowisku interdyscyplinarnym i wielokulturowym.

Rezultaty projektu

Realizacja przedsięwzięcia jest częścią przewidzianej długofalowej strategii zapewniania wsparcia dydaktycznego uczelniom. Rezultatem projektu będzie modyfikacja programu kształcenia na kierunkach medycznych i nauk o zdrowiu, tak aby uwzględniały one specyfikę poszczególnych zawodów medycznych. Rezultaty pracy intelektualnej zostaną wykorzystane przez uczelnie partnerskie m.in. do wprowadzenia obowiązkowego przedmiotu dla studentów nauk medycznych i przedmiotu dodatkowego dla studentów nauk o zdrowiu, przewidującego kształcenie w zakresie postępowania zespołu terapeutycznego wobec pacjentów w niestandardowych sytuacjach oraz wobec pacjentów z różnych środowisk kulturowych. Ponadto będą one stosowane w ramach zajęć dydaktycznych w dziedzinie nauk medycznych i nauk o zdrowiu w Centrach Symulacji Medycznej do wypracowania wspólnych metod postępowania z pacjentami w sytuacjach trudnych. Wyniki intelektualne przedsięwzięcia będą także podstawą opracowania podręcznika w formie papierowej i cyfrowej, zawierającego scenariusze postępowania z pacjentami w sytuacjach niestandardowych oraz ze środowiska wielokulturowego.

Przedsięwzięcie przyczyni się też do stworzenia forum wymiany na uczelniach partnerskich, dzięki któremu wymiana zawodowa i edukacyjna kadry dydaktycznej, specjalistów i studentów między tymi placówkami będzie łatwiejsza. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-81905
Tytuł projektu	Innovative education for students of medical and health sciences, resulting to better adapt the didactic offer to the health needs of pregnant and post-pregnant women Innowacyjne kształcenie studentów nauk medycznych i nauk o zdrowiu, wynikające z lepszego dostosowania oferty dydaktycznej w aspekcie potrzeb zdrowotnych kobiet w ciąży i po porodzie
Akronim projektu	INSTEpp
Strona internetowa projektu	bit.ly/3zqVa6t
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Opolski (PL OPOLE01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Cádiz – University of Cadiz (Hiszpania) - Klaipėdos Universitetas – Klaipėda University (Litwa)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	300 926 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania, metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt jest skierowany m.in. do studentów kierunków medycznych i do medyków oraz do dziennikarzy działających na rzecz zdrowia, a także do uczniów i ich rodziców w ramach programów profilaktyki zdrowotnej. Stanowi uzupełnienie projektu „Program kształcenia studentów uczelni medycznych (i nauk o zdrowiu) z zakresu leczenia zachowawczego dysfunkcji mięśni dna miednicy”. Oba przedsięwzięcia zapewnią możliwość holistycznego podejścia fizjoterapeutycznego do pacjentek w okresie ciąży oraz w okresie pre- i postnatalnym, zgodnie z *Evidence Based Medicine* i *Evidence Based Physiotherapy*.

Rezultaty projektu

Międzynarodowy zespół projektowy, składający się z osób zawodowo związanych z medycyną (położne, pielęgniarki, fizjoterapeuci, lekarze oraz ratownicy medyczni), przyczyni się do wymiany wiedzy i doświadczeń, a także do ujednoczenia metod i doboru najlepszej ścieżki postępowania w profilaktyce zdrowotnej. Dzięki pracy konsorcjum projektowego powstanie interaktywna

platforma i podręcznik dla położnic i ekspertów w zakresie położnictwa i fizjoterapii. Będzie to rzetelne źródło wiedzy zarówno dla studentów, pracowników szpitali, jak i kobiet w ciąży oraz w położeniu. Dostęp do rezultatów projektu będzie bezpłatny. ■

Poznań



liczba projektów: 11



Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050674
Tytuł projektu	Eurasian Insights: Strengthening Central Asian Studies in Europe
Akronim projektu	EISCAS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3TTxvDO
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (PL POZNAŃ)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universiteit Gent – Ghent University (Belgia) - Univerzita Karlova – Charles University (Czechy) - Itä-Suomen Yliopisto – East Finland University (Finlandia) - Université Paris-Sud – Paris-Sud University (Francja) - Institut français d'études sur l'Asie Centrale – French Institute for Central Asian Studies (Francja/Kirgistan) - Dublin City University (Irlandia) - Universidade de Coimbra – University of Coimbra (Portugalia) - George Washington University (Stany Zjednoczone) - School of Oriental and African Studies (Wielka Brytania) - University of Glasgow (Wielka Brytania)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	381 599 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: przyczynianie się do innowacji – wspieranie transferu najnowszych wyników badań naukowych do edukacji
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - badania i innowacje - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia młodych ludzi

Streszczenie projektu

Azja Centralna (AC), w tym Kazachstan, Kirgistan, Tadżykistan, Turkmenistan i Uzbekistan, leży w sercu kontynentu euroazjatyckiego i łączy Europę, Rosję, Chiny, Azję Południową i Bliski Wschód. Studia nad Azją Centralną (SAC) są kluczowym kierunkiem badań pozwalającym zrozumieć geopolityczną, gospodarczą, energetyczną, handlową i społeczną dynamikę oraz kwestie w zakresie bezpieczeństwa tych regionów. Jest to o tyle istotne, że AC ma strategiczne znaczenie dla wschodniej polityki zagranicznej Unii Europejskiej od 2007 roku, kiedy przyjęto dokument *The EU and CA – Strategy for a New Partnership*. Zgodnie z niedawnym wnioskiem Rady Unii Europejskiej dotyczącym wdrażania tej strategii Wspólnota potrzebuje dużej liczby wysoko wykwalifikowanych specjalistów, mających szeroką wiedzę na temat politycznych, prawnych, ekonomicznych, kulturowych i społecznych zagadnień dotyczących regionu AC.

W kontekście tzw. Nowego Jedwabnego Szlaku XXI wieku na absolwentów studiów wyższych czekają obiecujące kariery w wielu sektorach związanych z regionem AC, takich jak handel, energia, infrastruktura i transport, zrównoważone zarządzanie zasobami naturalnymi, bezpieczeństwo i usługi stabilizacyjne, zarządzanie, wdrażanie rządów prawa i praw człowieka, reformy demokracji, edukacji i zdrowia. Jak wynika z dogłębnej analizy, kształcenie dotyczące AC na europejskich uniwersytetach jest jednak fragmentaryczne. Brakuje też materiałów dydaktycznych, głównie kompleksowego i nowoczesnego podręcznika, aby nauczać w zakresie SAC w szerokiej perspektywie oraz aby kształceniem w tej dziedzinie objąć wystarczającą liczbę słuchaczy. W rezultacie wiedza i umiejętności absolwentów szkół wyższych są zbyt wąskie w stosunku do potrzeb rynku pracy.

Cele projektu

Głównym celem projektu EISCAS jest podniesienie jakości kształcenia w zakresie SAC na studiach magisterskich i doktoranckich na uczelniach Unii Europejskiej, a także zwiększenie ich interdyscyplinarności i innowacyjności oraz dostosowanie procesu dydaktycznego do potrzeb rynku.



Rezultaty projektu

Główny cel projektowy zostanie osiągnięty dzięki opracowaniu innowacyjnych narzędzi edukacyjnych: nowoczesnego podręcznika i cyfrowych materiałów dydaktycznych (w tym wykładów wideo prowadzonych przez naukowców światowej klasy), wprowadzających wyniki najnowszych badań do procesu edukacji, a także zestawu innowacyjnych technik nauczania oraz wytycznych do projektowania programów kształcenia w zakresie SAC. Narzędzia te zostaną przetestowane i ulepszone przed wprowadzeniem ich do praktyki pedagogicznej w partnerstwie i poza nim. Dodatkowo w ramach działań projektowych przewidziano dwa programy dla studentów i krótkoterminowe szkolenia dla nauczycieli, podczas których konsorcjum będzie pracować nad zwiększeniem kompetencji kadry akademickiej w zakresie stosowania innowacyjnych technik dydaktycznych oraz umiejętności merytorycznych i ogólnych studentów, oczekiwanych obecnie przez pracodawców. W ramach projektu powstanie też Europejska Sieć Studiów nad Azją Centralną, dzięki której możliwe będzie tworzenie sieci współpracy oraz wymiana doświadczeń w zakresie SAC, a przez to także utrwalenie rezultatów przedsięwzięcia.

Po zakończeniu projektu zostaną przeprowadzone intensywne działania upowszechniające efekty pracy intelektualnej, które przyjmą formę międzynarodowych wydarzeń informacyjnych. Rezultaty przedsięwzięcia będą dostępne także na wielofunkcyjnej platformie cyfrowej projektu. Pozwoli to innym uczelniom europejskim oraz naukowcom, studentom i profesjonalistom na ich wykorzystanie. Dzięki tym działaniom zostanie zapewniona trwałość unikalnych i uniwersalnych rezultatów projektu.

W skład konsorcjum partnerskiego weszło 10 uczelni stanowiących najbardziej reprezentatywną i wszechstronną europejską grupę ekspercką w obszarze SAC. Celem pionierskich działań realizowanych w ramach projektu EISCAS będzie zwiększenie udziału Europy w globalnym nauczaniu w zakresie SAC. Dzięki realizacji przedsięwzięcia uczelnie partnerskie wzmocnią i unowocześnią swój program studiów w dziedzinie SAC, 18 nauczycieli akademickich zostanie przeszkolonych w zakresie innowacyjnych technik nauczania oraz wyposażonych w nowoczesne materiały dydaktyczne i narzędzia do tworzenia programów SAC, zaś 54 studentów SAC przejdzie intensywne szkolenie merytoryczne w tej dziedzinie, prowadzone przez naukowców i ekspertów-praktyków.

W wyniku projektu: 1) ok. 80 innych uczelni w UE, które potrzebują rozwinąć programy SAC, uzyska otwarty dostęp do intelektualnych rezultatów projektu; 2) ok. 1 200 studentów studiujących SAC i kierunki pokrewne na uczelniach niepartnerskich skorzysta z kompleksowych materiałów dydaktycznych wypracowanych w ramach EISCAS: z podręcznika i wykładów; 3) ok. 800 edukatorów, badaczy i projektantów programów nauczania oraz innych interesariuszy specjalizujących się w problematyce AC skorzysta z platformy cyfrowej projektu, a 400 dołączy do Central Asian Studies European Network (CASEN), aby wymieniać informacje, wiedzę i poszerzać swoją sieć kontaktów; 4) ok. 150 profesjonalistów pragnących rozwijać swoją karierę zawodową na stanowiskach związanych ze współpracą z krajami AC uzyska otwarty dostęp do materiałów projektu; 5) ok. 80 interesariuszy: decydentów politycznych, instytucji badawczych, organizacji międzynarodowych, organizacji pozarządowych, centrów biznesu, mediów, zatrudniających ekspertów, specjalistów i praktyków w dziedzinach związanych ze współpracą między Unią Europejską a rejonem Azji Centralnej, skorzysta z bezpośrednich działań upowszechniających. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065656
Tytuł projektu	Systemic University Change Towards Internationalisation for Academia
Akronim projektu	SUCTI
Strona internetowa projektu	bit.ly/3sP8v4H
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (PL POZNAŃ)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Global Impact Institute (Czechy) - UNESCO Chair of Higher Education Management-Universitat Politècnica de Catalunya – Technical University of Catalonia (Hiszpania) - Universitat Rovira i Virgili – Rovira i Virgili University (Hiszpania) - European Association for International Education (Holandia) - European Consortium for Accreditation in Higher Education (Holandia) - SGroup (Portugalia) - Universidade do Porto – University of Porto (Portugalia) - Centre for Higher Education Internationalisation – Università Cattolica del Sacro Cuore Milan (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	347 783 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Projekt SUCTI Academia jest wynikiem realizowanego w latach 2016–2019 przedsięwzięcia SUCTI, które dotyczyło internacjonalizacji kadry administracyjnej uczelni partnerskich i które pokazało, że zmiana systemowa wprowadzana za pomocą szkoleń dla personelu administracyjnego jest kluczowa, aby szkoły wyższe mogły z powodzeniem działać na arenie międzynarodowej. Trwała zmiana kultury organizacyjnej i sposobu funkcjonowania uczelni jest jednak możliwa tylko dzięki umiędzynarodowieniu wszystkich grup interesariuszy sektora szkolnictwo wyższe. Dopiero wtedy uniwersytety będą w pełni międzynarodowe w szerokim rozumieniu tego terminu. W ramach przedsięwzięcia pracownikom akademickim zostanie udzielone wsparcie w procesie internacjonalizacji uczelni przez zaoferowanie im wiedzy i umiejętności w tym zakresie.

Cele projektu

Celem projektu jest podniesienie świadomości pracowników naukowo-dydaktycznych szkół wyższych w zakresie internacjonalizacji tych placówek, tak aby uwzględniali ją w polityce instytucjonalnej oraz w swoich działaniach zawodowych. Działania te przełożą się na zmianę systemową w instytucjach partnerskich oraz w europejskim szkolnictwie wyższym. Objęcie naukowców, badaczy i nauczycieli akademickich projektem internacjonalizacji m.in. przez zapewnienie większej ilości programów i kursów międzynarodowych, ma na celu zwiększenie aktywności tej grupy zawodowej w zakresie międzynarodowych badań i publikacji.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu personel akademicki zyska narzędzia i umiejętności do tego, by prowadzić badania i nauczanie na poziomie międzynarodowym. Pracownicy dydaktyczni, przekonani o znaczeniu i wartości dodanej internacjonalizacji, mogą stać się prekursorami zmian w tym zakresie w sektorze szkolnictwo wyższe. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082136
Tytuł projektu	Teacher Education About Multilingualism
Akronim projektu	TEAM
Strona internetowa projektu	bit.ly/3DXTzHY
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (PL POZNAN01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilište u Rijeci – University of Rijeka (Chorwacja) - Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης – Aristotle University of Thessaloniki (Grecja) - Universidad de Granada – University of Granada (Hiszpania) - Bar-Ilan University (Izrael) - Universität Konstanz – University of Konstanz (Niemcy) - Uniwersytet Jagielloński (Polska) - University of Edinburgh (Wielka Brytania) - Università per Stranieri di Siena – University for Foreigners of Siena (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	436 972 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: włączenie społeczne - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - kwestie dotyczące migrantów - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Migracja jest głównym czynnikiem zmian demograficznych we współczesnej Europie. Nauczyciele, którzy dotychczas pracowali w klasach jednorodnych językowo, coraz częściej stają przed wyzwaniem pracy z uczniami z doświadczeniem migracji. W tej sytuacji palącą potrzebą jest wyposażenie ich oraz przedstawicieli innych zawodów powiązanych z sektorem edukacji w wiedzę na temat dwu- i wielojęzyczności. Projekt TEAM dotyczył edukowania nauczycieli w zakresie tego zagadnienia, ponieważ zwykle poświęca się mu niewiele miejsca w programach kształcenia nauczycieli na poziomie uniwersyteckim w kontekście nauczania uczniów o specjalnych potrzebach edukacyjnych.

Cele projektu

Podstawowym celem przedsięwzięcia jest podniesienie jakości kształcenia nauczycieli, tak by przygotować ich do pracy w klasach zróżnicowanych językowo i kulturowo oraz do sprawniejszego reagowania na potrzeby uczniów z doświadczeniem migracji dzięki wykorzystaniu społecznie relewantnych i włączających metod pracy. Projekt służy także podnoszeniu jakości kształcenia uniwersyteckiego przez stworzenie interdyscyplinarnego kursu uwzględniającego wyniki najnowszych badań naukowych w zakresie pracy z uczniami w środowisku wielojęzycznym i wielokulturowym.

Rezultaty projektu

W wyniku działań projektowych powstanie kurs pozwalający czynnym i przyszłym nauczycielom na zdobycie wiedzy na temat dwujęzyczności, opartej na najnowszych wynikach badań naukowych. Rezultatem intelektualnym przedsięwzięcia będą też materiały audiowizualne w formie wywiadów z najważniejszymi badaczami dwujęzyczności wraz z uzupełniającymi materiałami edukacyjnymi, które mogą być wykorzystywane przez wykładowców akademickich jako odrębny kurs lub jako materiały dodatkowe do już prowadzonych zajęć. Wymienione rezultaty projektu zostaną udostępnione jako otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources – OER*) z przeznaczeniem dla studentów kierunków i specjalizacji nauczycielskich, wykładowców akademickich, czynnych nauczycieli i przedstawicieli innych zawodów związanych z edukacją, np. psychologów szkolnych, logopedów, doradców zawodowych, oraz innych osób zainteresowanych tym zagadnieniem (np. rodziców dzieci dwujęzycznych).

Przewiduje się, że ok. 500 studentów weźmie udział w kursie na uczelniach partnerskich. Po zakończeniu projektu kurs ten zostanie włączony do programu studiów instytucji edukacyjnych wchodzących w skład konsorcjum. Działania upowszechniające obejmą z kolei ok. 300 nauczycieli.

Projekt TEAM służy także promocji wykorzystującego najnowszą wiedzę podejścia do dwujęzyczności, mającego na celu wspomaganie kadry nauczycielskiej w procesie kształcenia na różnych poziomach edukacji i w zróżnicowanych kontekstach edukacyjnych. W rezultacie przyczyni się do zwiększenia szans edukacyjnych uczniów z doświadczeniem migracji i pozwoli im na łatwiejszą integrację w strukturach społecznych, w tym w środowisku szkolnym. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016468
Tytuł projektu	The acceleration method of development of transversal competences in the students' practical training process Metoda akceleracji rozwoju kompetencji przekrojowych w procesie kształcenia praktycznego studentów
Akronim projektu	TAM
Strona internetowa projektu	bit.ly/3FBTPO9
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Poznańska (PL POZNANO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Centria-ammattikorkeakoulu Oy – Centria University of Applied Sciences (Finlandia) - Jokilaaksojen koulutuskuntayhtymä – Federation of Education in Jokilaaksot and Vocational Education Centre JEDU (Finlandia) - Politechnika Częstochowska (Polska) - Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu (Polska) - Zachodnia Izba Przemysłowo-Handlowa w Gorzowie Wielkopolskim (Polska) - Univerzita Mateja Bela v Banskej Bystrici – Matej Bel University (Słowacja) - Univerza v Mariboru – University of Maribor (Słowenia)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	292 864 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych przy użyciu innowacyjnych metod - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Zmiany zachodzące na rynku pracy, np. popularyzacja pracy zespołowej, na odległość czy w środowiskach wielokulturowych, powodują, że coraz większy nacisk kładzie się nie tylko na wysoki poziom wiedzy zawodowej w danej dziedzinie, ale także na praktykę oraz tzw. kompetencje przekrojowe, zwłaszcza przedsiębiorczość, komunikatywność i kreatywność. Niewystarczający poziom tych kompetencji to, poza zbyt niskimi umiejętnościami praktycznymi, jeden z najczęściej wymienianych przez pracodawców problemów dotyczących młodych pracowników.

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia było opracowanie i wdrożenie innowacyjnej metody kształcenia praktycznego, wspomagającej rozwój kompetencji przekrojowych u studentów.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia opracowano metodę *ATC Erasmus+*, której najważniejsze etapy to: 1) pozyskanie wiedzy na temat zapotrzebowania przedsiębiorców na kompetencje przekrojowe wśród studentów-przyszłych pracowników; 2) wybór i ocena aktualności metod kształcenia praktycznego w kontekście ich wpływu na rozwój kompetencji przekrojowych; 3) zaprojektowanie i wdrożenie procesu kształcenia praktycznego ukierunkowanego na szybszy, kompleksowy rozwój kompetencji przekrojowych u studentów oraz 4) analiza i ocena wyników stosowania procesu kształcenia praktycznego.

Wszystkie wyżej wymienione etapy zostały przetestowane podczas działań projektowych, a następnie opisane w przewodniku po metodzie, przygotowanym w formie prezentacji w pięciu wersjach językowych: angielskiej, fińskiej, polskiej, słowackiej i słoweńskiej. Podręcznik, dostępny nieodpłatnie na stronie projektu, pozwala na zapoznanie się z podejściem *ATC Erasmus+* oraz z doświadczeniami partnerów projektu. Zaproponowano w nim dwie ścieżki stosowania metody: 1) indywidualnie, przez prowadzącego zajęcia, co pozwala na jej szybkie wdrożenie i zastosowanie, może zaowocować szybkim rozwojem kompetencji przekrojowych u określonej grupy studentów i jednocześnie stać się formą doskonalenia warsztatu dydaktycznego nauczycieli lub 2) na poziomie jednostki uczelnianej, np. wydziału, instytutu, katedry, zakładu, całej uczelni lub sieci współpracujących szkół, co pozwala na szerokie wdrożenie metody, jej rozwijanie i doskonalenie.

Metoda *ATC Erasmus+* to pierwsze tego typu rozwiązanie. Wdrożyło ją sześć uczelni partnerskich oraz jedna uczelnia spoza konsorcjum projektowego. Uniwersalność opracowanego rozwiązania pozwala na wdrożenie go w dowolnym kraju, bez konieczności wprowadzania złożonych i kosztownych zmian w stosowanych procesach kształcenia.

Dzięki współpracy międzynarodowej zainicjowanej w ramach projektu oraz budowaniu pomostów między różnymi podmiotami, dostrzega się potencjał do stosowania *ATC Erasmus+* również w szkołach, w ramach procesów *Lifelong Learning* (LLL), w przedsiębiorstwach lub sieciach przedsiębiorstw. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096456
Tytuł projektu	HOLISTIC ONLINE TEACHING SUPPORT
Akronim projektu	HOTSUP
Strona internetowa projektu	bit.ly/3touXrC
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Poznańska (PL POZnANo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universitat Ramon Llull Fundacio URL – Ramon Llull University (Hiszpania) - Univerza v Mariboru – University of Maribor (Słowenia) - Libera Università Maria Ss. Assunta di Roma – LUMSA University (Włochy) - ValueDo s.r.l. (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	222 367 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W okresie lockdownu niemal powszechne zamknięcie szkół w 192 krajach, obejmujące ponad 60% światowej populacji uczniów, przyniosło obawy o znaczne długoterminowe straty w edukacji i nauce. Zmniejszenie negatywnego wpływu tej sytuacji było kluczowe dla całego sektora szkolnictwa wyższego. Wykładowcy akademicy stawili czoło konsekwencjom braku realnego kontaktu ze studentami, w tym obniżeniu skuteczności prowadzonych zajęć i motywacji słuchaczy. By sprostać temu wyzwaniu oraz by zlikwidować różnicę między zajęciami stacjonarnymi i wirtualnymi w zakresie skuteczności w przekazywaniu wiedzy, kadra szkół wyższych powinna otrzymywać wsparcie w rozwijaniu m.in. umiejętności cyfrowych oraz we wprowadzaniu innowacji w trzech wymiarach swojej pracy zawodowej: pedagogicznym, technicznym i technologicznym.

Cele projektu

Ogólnym celem projektu jest podniesienie umiejętności kadry akademickiej w zakresie opracowywania cyfryzowanych treści szkoleniowych promujących równe szanse dla uczniów uczestniczących w kursach w klasach wirtualnych i rozszerzonych. Realizację tego zamierzenia rozłożono na trzy cele szczegółowe: 1) podniesienie jakości nauczania online i wprowadzanie innowacji w tym zakresie, tak aby zapewnić wykładowcom wsparcie podczas prowadzenia szkoleń w klasach wirtualnych i rozszerzonych; 2) promowanie łączenia aspektów pedagogicznych, technicznych i technologicznych w przeprojektowaniu kursu szkoleniowego oraz 3) podniesienie umiejętności nauczycieli w zakresie pedagogicznym technicznym i technologicznym, rozpatrywanych indywidualnie i we wzajemnych interakcjach.

Rezultaty projektu

Dzięki przedsięwzięciu nauczyciele szkół wyższych instytucji partnerskich projektu będą mieli szansę doskonalenia swoich umiejętności w zakresie metodologii pedagogicznych, a także uzyskają dostęp do bezpłatnego narzędzia internetowego do dostarczania innowacyjnych treści szkoleniowych. Ponadto otrzymają wskazówki dotyczące rozwiązań problemów technicznych najczęściej pojawiających się podczas nauczania zdalnego, a także nauczą się identyfikować sytuacje, kiedy koncentracja studentów pracujących online zmniejsza się, przeciwdziałać spadkowi ich uwagi i dzięki temu zapewniać wyższą jakość zajęć w trybie zdalnym. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003548
Tytuł projektu	Virtual Game Method in Higher Education
Akronim projektu	GAMES
Strona internetowa projektu	bit.ly/3fvxxTs
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu (PL POZNAN03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Seinäjoe Ammattikorkeakoulu – Seinäjoki University of Applied Sciences (Finlandia) - Tartu Ülikool – University of Tartu (Finlandia) - Universidad de Huelva – University of Huelva (Hiszpania)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	198 217 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: promowanie podejmowania praktycznych doświadczeń dotyczących przedsiębiorczości w edukacji, szkoleniach i pracy z młodzieżą - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W dzisiejszym świecie tzw. kapitał ludzki to najważniejszy czynnik wpływający na poziom rozwoju krajów i regionów oraz działających w nich firm. Uzasadnienie znajduje zatem podnoszenie jego jakości m.in. przez oferowanie edukacji na wysokim poziomie, której rozwój uznano w strategii *Europa 2020* za jeden z priorytetów Unii Europejskiej. Zgodnie z badaniami sektora edukacji jego rozwój zależy w największej mierze od pogłębiania nauczanych treści oraz od wykorzystywania najbardziej efektywnych metod kształcenia. Wniosek ten potwierdzają także doświadczenia zawodowe nauczycieli.

Cele projektu

W ramach projektu GAMES konsorcjum projektowe pracuje nad rozwijaniem i wprowadzeniem wirtualnych gier jako innowacyjnej metody kształcenia w szkolnictwie wyższym. Wykorzystanie gier w edukacji, określane również mianem *Edutainment*, pozwala łączyć naukę i zabawę. Ma dzięki temu potencjał, by w znacznym stopniu angażować studentów w proces kształcenia oraz pozwalać im na eksperymentowanie z jego różnymi aspektami.

Jednym z obszarów kształcenia, w którym wykorzystuje się gry, jest edukacja biznesowa. Gra biznesowa jest symulacją albo modelem całej organizacji biznesowej lub jej części. Symulacje i gry to eksperymentalne zajęcia szkoleniowe, podczas których studenci mogą z powodzeniem wykorzystywać swoje zdolności umysłowe. Jako gracze stawiają się w roli menedżerów zarządzających przedsiębiorstwami. Ich zadaniem jest podejmowanie decyzji w ramach przyznanych im kompetencji, a jakość zarządzania przekłada się na wyniki wirtualnych firm. Gry biznesowe traktowane jako metoda kształcenia na zasadzie prób i błędów pozwalają na naukę w sposób nieustrukturyzowany i dzięki temu na głębsze zrozumienie mechanizmów rządzących przedsiębiorstwami. Dostarczają informacji zwrotnych na temat decyzji podejmowanych przez graczy. Ponadto pozwalają wprowadzić do edukacji podejście konstruktywistyczne, ponieważ wymagają od uczącego się skoncentrowania na sobie i postawy aktywnego uczenia się. Nauczyciele w takim procesie kształcenia stają się facylitatorami, studenci zaś wykorzystują swoją wiedzę, a dzięki eksperymentowaniu rozwijają swoje umiejętności i zdobywają nowe kompetencje.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia nauczyciele z organizacji partnerskich zostaną przeszkoleni w zakresie nauczania z wykorzystaniem gier wirtualnych. Dodatkowo organizacje partnerskie rozwiną oprogramowanie gry stworzonej we wcześniejszym projekcie, wprowadzając do niego logikę usługodawcy, a także opracują autorskie scenariusze gier wirtualnych, możliwe do wykorzystania w edukacji biznesowej, społecznej i opiekuńczej. Ponadto uczestnicy przedsięwzięcia przeprowadzą z udziałem studentów z organizacji partnerskich test scenariuszy gier, a następnie ankietę na temat postrzegania wirtualnych gier jako narzędzia dydaktycznego. Rezultatem projektu będzie też podręcznik na temat wykorzystywania gier w szkolnictwie wyższym oraz konferencja i seminaria upowszechniające wyniki przedsięwzięcia i przybliżające zagadnienie *Edutainment*. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065472
Tytuł projektu	Digital Transformation of Global Entrepreneurial Mindsets Cyfrowa transformacja postaw i sposobów myślenia globalnych przedsiębiorców
Akronim projektu	DaTaGem
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hcfkux
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu (PL POZNAN03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität für Weiterbildung Krems – University for Continuing Education Krems (Austria) - EFMD Global (Belgia) - Université Côte d’Azur – Côte d’Azur University (Francja) - Fundacja Partnerzy dla Samorządu (Polska) - Consulenza Formazione e Management S.c.a.r.l – CONFORM S.c.a.r.l (Włochy) - Università degli Studi di Salerno – University of Salerno (Włochy)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	264 430 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Transformacja cyfrowa dotyczy zarówno ludzi, jak i ich podejścia do problemów biznesowych oraz poszukiwania skutecznych rozwiązań w tym zakresie. Jest możliwa tylko wtedy, gdy firmy mają odpowiednie zasoby, aby zdobywać i wykorzystywać technologie cyfrowe. W dzisiejszym zglobalizowanym i hiperkonkurencyjnym świecie strategie pozyskiwania talentów są w zakresie innowacji i rozwoju działaniem priorytetowym dla firm pragnących się rozwijać. Rośnie zapotrzebowanie na specjalistów w dziedzinie technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), którzy posiadają zarówno umiejętności twarde, jak i kompetencje biznesowe niezbędne do korzystania z nowoczesnych narzędzi w celu zwiększania innowacyjności i efektywności działania organizacji.

Cele projektu

Konsorcjum projektowe postawiło sobie za cel zmianę myślenia przedsiębiorców, tak aby w erze transformacji cyfrowej zmotywować ich do działania w skali globalnej, oraz usprawnienie procesu tworzenia nowych firm dzięki wykorzystaniu technologii cyfrowych. Realizacja tych zamierzeń będzie możliwa dzięki działaniom projektowym przewidującym poszerzenie rozumienia transformacji cyfrowej i jej wpływu na rzeczywistość biznesową, relacje biznesowe i społeczne, a także promowanie umiejętności i narzędzi operacyjnych niezbędnych do zarządzania globalnymi innowacjami oraz wdrażanie nowych technologii. Realizatorzy projektu skupią się także na rozwijaniu umiejętności twardych i miękkich u przedsiębiorców w celu usprawnienia organizacji i kontroli procesów w zakresie wprowadzania innowacji i przeprowadzania transformacji cyfrowej. Będą pracować również nad zwiększeniem wydajności i efektywności biznesowej firm z branży gospodarki cyfrowej oraz rozumienia zarządzania zmianą. Ponadto ich działania mają na celu wspieranie różnorodności kulturowej w przedsiębiorczości.

W ramach projektu zostaną wprowadzone nowe metody nauczania, takie jak *Edutainment*, cyfrowe studia przypadków, symulacje i gry, a studenci będą zachęceni do krytycznego myślenia o globalizującym się świecie, do holistycznego podejścia do działań biznesowych oraz do poszukiwania trwałych rozwiązań.

Rezultaty projektu

W wyniku przedsięwzięcia powstanie nowy program szkoleń *Innowator cyfrowy i lider przedsiębiorczości*, otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources – OER*) dla innowacji cyfrowych i przedsiębiorczego przywództwa oraz internetowe narzędzie do samooceny dla cyfrowego innowatora i lidera przedsiębiorczości. Przewidziano także zorganizowanie cyfrowego miejsca pracy – platformy elektronicznej wspierającej cyfrową transformację postaw przedsiębiorczych oraz proces audytu w firmach. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081980
Tytuł projektu	Teaching Sustainability in Higher Education in the Field of Economics and Management
Akronim projektu	SUSTA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3DErYtR
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu (PL POZNAŃ03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja) - Česká zemědělská univerzita v Praze – Czech University of Life Sciences Prague (Czechy) - Universidad Miguel Hernández de Elche – University of Elche (Hiszpania) - Slovenská poľnohospodárska univerzita v Nitre – Slovak University of Agriculture in Nitra (Słowacja) - Szegedi Tudományegyetem – University of Szeged (Węgry)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	177 355 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: cele środowiskowe i klimatyczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych - środowisko i zmiany klimatu

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu, wynikającym z przekonania, że kwestiami środowiskowymi powinny zajmować się także uczelnie ekonomiczne, jest opracowanie programu nauczania w dziedzinie zrównoważonego rozwoju, zwłaszcza zrównoważonej konsumpcji. Jego odbiorcami będą studenci kierunków biznesowych, a ich kształcenie przewidziane w ramach przedsięwzięcia ma w zamierzeniu zaowocować zwiększeniem ich wiedzy na temat ochrony środowiska i zaangażowania w działania w tym zakresie.

Rezultaty projektu

Konsorcjum projektowe przeprowadzi wśród pracowników i studentów uczelni zaangażowanych w przedsięwzięcie badanie polegające na identyfikacji istniejących kursów uniwersyteckich dotyczących zrównoważonego rozwoju oraz na określeniu poziomu świadomości na temat tego zagadnienia i potrzeb związanych z jego nauczaniem. Na podstawie wyników tych analiz powstanie program kształcenia, a w jego ramach zostaną określone umiejętności niezbędne do zarządzania przedsiębiorstwami w sposób zrównoważony. Ponadto zostaną opracowane materiały dydaktyczne dotyczące zrównoważonego rozwoju – będzie to e-book podzielony na moduły i jednostki zgodnie z programem nauczania stworzonym w ramach projektu. Dodatkowo zostanie przygotowany zbiór studiów przypadku w dziedzinie zrównoważonego rozwoju, w którym zostaną zebrane przykłady zarządzania przedsiębiorstwami w sposób zrównoważony. Firmy, które zostaną uwzględnione w tych opisach, wywodzą się ze wszystkich krajów partnerskich, dzięki czemu opracowane materiały będą miały charakter międzynarodowy. Obie publikacje będą dostępne bezpłatnie na stronie internetowej projektu oraz na stronach wszystkich uczelni partnerskich. Ostatnim przewidzianym rezultatem intelektualnym będą filmy na temat nauczania zrównoważonego rozwoju. Zostaną one zamieszczone w serwisie YouTube projektu SUSTA oraz na kanałach uczelni partnerskich.

Program nauczania i e-book oraz studia przypadków zostaną przetestowane podczas szkoły letniej. W wydarzeniu wezmą udział wykładowcy i studenci z uczelni partnerskich. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095683
Tytuł projektu	Virtual Business Strategic Games in Online Higher Education
Akronim projektu	buGAM
Strona internetowa projektu	bit.ly/3T6e5uv
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu (PL POZNAN03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität für Weiterbildung Krems – University for Continuing Education Krems (Austria) - EFMD Global (Belgia) - AtomScript Sp. z o. o. (Polska) - Consulenza Formazione e Management S.c.a.r.l – CONFORM S.c.a.r.l (Włochy) - Università di Macerata – University of Macerata (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	249 890 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Kształcenie na odległość może być bardzo skuteczne, wymaga jednak transformacji całego systemu nauczania, odpowiednich technik i narzędzi oraz specyficznych umiejętności. System edukacji zdalnej musi funkcjonować

na podstawie nowego, konstruktywistycznego paradygmatu, wyrażającego się w formule „przejścia od nauczania do uczenia się” oraz w zmianie postaw nauczycieli, którzy w tym podejściu stają się facylitatorami procesu kształcenia. Konstruktywizm to także aktywne emocjonalne zaangażowanie w proces edukacyjny i w pogłębianie interakcji społecznych. Rozwijana w ramach projektu buGAM wirtualna gra strategiczna wpisze się w nurt konstruktywistyczny i zaoferuje narzędzie adekwatne do nauczania na odległość. Aby lepiej dostosować je do współczesnych realiów, zostanie też wzbogacona o elementy *Movie-Based Learning* w formie wideoprzewodników.

Cele projektu

Głównym celem przedsięwzięcia jest opracowanie zaawansowanego narzędzia do symulacji biznesowej. Będzie to wirtualna biznesowa gra strategiczna wspierająca edukację online na uczelniach w czasie pandemii COVID-19.

Grupą docelową projektu są przede wszystkim nauczyciele akademicki prowadzący zajęcia z przedsiębiorczości, biznesu i zarządzania oraz studenci uczelni biznesowych. Gra, dzięki modyfikacjom i odpowiedniemu dostosowaniu scenariuszy, będzie mogła być wykorzystywana także przez inne grupy.

Rezultaty projektu

Projekt przyczyni się do podniesienia kompetencji studentów m.in. w zakresie internacjonalizacji, myślenia systemowego i strategicznego, podejmowania decyzji, zarządzania wydajnością, a także rozwiązywania problemów i pracy zespołowej. Swoje umiejętności rozwiną także nauczyciele korzystający z programów kształcenia i symulacji biznesowych opracowanych w ramach przedsięwzięcia. Projekt pozwoli im też na lepsze zrozumienie symulacji biznesowych stosowanych jako technika edukacyjna oraz na wzbogacenie zasobów szkoleniowych. Wszystkie rezultaty projektu buGAM przełożą się na podniesienie efektywności szkolnictwa wyższego w czasie pandemii koronawirusa. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038698
Tytuł projektu	Modern Logistics Learning: certified module on master study level Nowoczesne kształcenie logistyków: certyfikowany moduł kształcenia na studiach II stopnia
Akronim projektu	MLL
Strona internetowa projektu	bit.ly/3zFIdXG
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Logistyki w Poznaniu (PL POZNAN22)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilište u Osijeku – University of Osijek (Chorwacja) - České Vysoké Učení Technické v Praze – Czech Technical University in Prague (Czechy) - Univerza v Mariboru – University of Maribor (Słowenia) - Óbudai Egyetem – Óbuda University (Węgry)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	383 427 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: uzyskiwanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - HORYZONTALNY: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kompetencje kluczowe (w tym matematyka i umiejętność czytania i pisania) oraz umiejętności podstawowe - uznawalność wykształcenia, przejrzystość, certyfikacja

Streszczenie projektu

Czwarta rewolucja przemysłowa (*Industry 4.0*) wymusza zmiany w systemach logistycznych oraz w funkcjonowaniu łańcuchów dostaw (*Logistics 4.0*). Z raportu World Economic Forum 2016 *The Future of Jobs Employment. Skills and Workforce Strategy for the Fourth Industrial Revolution* wynika, że kluczowymi czynnikami technologicznymi zmian w przemyśle w latach 2018–2025, wpływającymi na działalność biznesową przedsiębiorstw, będą: analiza *big data*, internet rzeczy (*Internet of Things – IoT*) oraz autonomiczny transport. Z raportu tego wynika również, że jednym z perspektywicznych obszarów, w których pracodawcy będą poszukiwali pracowników, jest transport i logistyka – jego przyrost szacuje się na ponad 3% rocznie.

Cele projektu

Grupą docelową projektu są absolwenci studiów I stopnia, pragnący kontynuować naukę i zdobyć kompetencje potwierdzone europejskim Certyfikatem Kompetencji Zawodowych (*Certificate of Professional Competence – CPC*) z zakresu logistyki, umożliwiające podjęcie pracy na stanowiskach kierowniczych w sektorze logistyki. W projekcie przewidziano szczególne miejsce dla ekspertów, którzy wspomagali konsorcjum projektowe w tworzeniu rezultatów intelektualnych. Byli to specjaliści z Europejskiego Stowarzyszenia Logistycznego (*European Logistics Association – ELA*) oraz praktycy biznesowi, reprezentanci firm współpracujących z partnerami przedsięwzięcia.

Głównym celem projektu będzie opracowanie innowacyjnego certyfikowanego modułu kształcenia z zakresu logistyki oraz kompletnych materiałów dydaktycznych wykorzystujących współczesne metody edukacyjne niezbędne do realizacji tego programu. Moduł kształcenia jest rozumiany jako minimum pięć przedmiotów specjalnościowych, obejmujących łącznie 30 punktów według *European Credit Transfer System – ECTS*. W projekcie zostaną również osiągnięte cztery cele szczegółowe: 1) poddanie opracowanego programu modułu kształcenia z zakresu logistyki procesowi certyfikacji na zgodność ze standardami poziomu 6. (*European Senior Logistician*) opracowanymi przez ELA; 2) opracowanie materiałów dydaktycznych umożliwiających przyswojenie efektów kształcenia w ramach opracowanego programu kształcenia w dziedzinie logistyki, w tym e-podręczniki akademickie, dostępne dla studentów II stopnia, materiały do zajęć z zastosowaniem metodologii *Blended Learning*, m.in. prezentacje multimedialne, zawierające wykłady i zadania materiały oraz arkusze do ćwiczeń, kursy e-learningowe i menedżerska gra symulacyjna wspomagająca doskonalenie umiejętności podejmowania szybkich i trafnych decyzji menedżerskich; 3) umiędzynarodowienie procesu kształcenia certyfikowanych logistyków na poziomie studiów II stopnia oraz 4) zwiększenie liczby certyfikowanych logistyków, posiadających wykształcenie wyższe na poziomie magisterskim, w Europie Środkowej i na Półwyspie Bałkańskim.

Rezultaty projektu

W ramach projektu konsorcjum uzyska następujące rezultaty intelektualne: 1) cztery programy studiów z zaimplementowanym modułem kształcenia logistyków, który przejdzie certyfikację ELA na poziomie *European Senior Logistician*; 2) menedżerską grę symulacyjną dostępną za pośrednictwem internetu, której wykorzystanie w kształceniu będzie miało na celu rozwijanie umiejętności menedżerskich i biznesowych u studentów; 3) cztery podręczniki obejmujące cztery obszary kompetencji zdefiniowane przez ELA: *Business Principles, Supply Chain and Logistics Design, Supply Chain and Logistics Planning, Supply Chain and Logistics Execution*, oraz 4) cztery zestawy materiałów dydaktycznych w metodologii *Blended Learning* (prezentacje multimedialne, materiały ćwiczeniowe, lekcje e-learningowe) obejmujące cztery obszary kompetencji zdefiniowane przez ELA.

Wszystkie wymienione wyżej rezultaty intelektualne powstaną w sześciu wersjach językowych: angielskiej, chorwackiej, czeskiej, polskiej, słoweńskiej i węgierskiej ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065814
Tytuł projektu	European e-manual for laryngeal surgery – medical e-university based on surgical video footage Europejski e-podręcznik chirurgii krtani – e-universytet medyczny oparty na transmisjach wideo z zabiegów
Akronim projektu	eLaryng
Strona internetowa projektu	bit.ly/3sZttxW

Nazwa instytucji koordynującej	Polska Akademia Nauk Instytut Chemii Bioorganicznej (Poznań)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universitat Autònoma de Barcelona – Autonomous University of Barcelona (Hiszpania) - Universität Duisburg-Essen – University of Duisburg-Essen (Niemcy) - Uniwersytet Medyczny im. Karola Marcinkowskiego w Poznaniu (Polska)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	336 248 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - badania i innowacje - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Grupą docelową projektu będą lekarze i studenci uniwersytetów medycznych. Głównym celem przedsięwzięcia będzie stworzenie innowacyjnego europejskiego e-podręcznika chirurgii krtani, czyli zbioru nagrań wideo z operacji, który następnie zostanie bezpłatnie udostępniony lekarzom i studentom medycyny. Będzie to więc swoisty e-universytet medyczny wykorzystujący platformę internetową pozwalającą na przeprowadzanie sesji chirurgii na żywo, a także pobieranie nagrań oraz grupowanie ich i merytoryczne opisywanie w celu dalszego modelowania procesu kształcenia. Na platformie zostaną udostępnione także serie nagrań z operacji pokazowych oraz transmisje z operacji na żywo przeprowadzanych przez profesorów uniwersytetów medycznych w Hiszpanii, Niemczech i w Polsce.

Rezultaty projektu

W wyniku przedsięwzięcia powstanie platforma internetowa pozwalająca na transmitowanie sesji chirurgii w czasie rzeczywistym oraz na nagrywanie zabiegów. Dzięki temu możliwe będzie także stworzenie merytorycznego opisu zarejestrowanych operacji, publikacja materiałów dodatkowych z dziedziny chirurgii krtani oraz stworzenie e-podręcznika do nauczania tego przedmiotu. Nagrania udostępnione na platformie będą stanowić kompendium wiedzy w dziedzinie chirurgii krtani z zakresu poszczególnych technik, m.in. operacji mikrolaryngoskopii krtani (pobieranie wycinków, mapowanie), operacji fonochirurgii klasycznej, operacji fonochirurgii laserowej, chirurgii otwartej w zakresie laryngoplastyki oraz operacji unikalnych, trudnych do tematycznego usystematyzowania.

W czasie trwania projektu na platformie pojawi się ok. 100 materiałów edukacyjnych. Po jego zakończeniu będą powstawać kolejne nagrania, pozwalające uzupełniać podręcznik w miarę rozwoju nowych metod operacyjnych. Konsorcjum projektowe planuje również włączenie dalszych klinik laryngologicznych do działań na platformie, tak aby zwiększać potencjał merytoryczny i liczbę operacji pokazowych. Przewiduje również rozszerzenie platformy i opracowywanie e-podręczników z innych obszarów chirurgii. W wyniku projektu powstaną także raporty statystyczne dotyczące wykorzystania e-podręcznika, pokazujące m.in. liczbę wyświetleń danej operacji lub dystrybucję geograficzną oglądających. Proponowane rozwiązanie jest aktualizowaną na bieżąco innowacją na skalę światową. ■

Rzeszów



liczba projektów: 9



Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026293
Tytuł projektu	Innovative Learning Approaches for Implementation of Lean Thinking to Enhance Office and Knowledge Work Productivity
Akronim projektu	ILA-LEAN
Strona internetowa projektu	bit.ly/3U81fNB
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Rzeszowska (PL RZESZOWo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Oulun Yliopisto – University of Oulu (Finlandia) - Salte as (Norwegia) - Universitetet i Stavanger – University of Stavanger (Norwegia) - PPIH Restol sp. z o.o. (Polska) - Latino Group (Portugalia) - Universidade do Minho – University of Minho (Portugalia) - Centoform Srl (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	217 832 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: lepsze opanowanie istotnych kompetencji podstawowych i przekrojowych na wysokim poziomie w perspektywie uczenia się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - HORYZONTALNY: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym z 2013 roku</i>
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Program Erasmus+ ma na celu wspieranie partnerstw ponadnarodowych, wdrażanie innowacji w dziedzinie kształcenia i szkolenia oraz zwiększanie umiejętności i szans na zatrudnienie. Zwłaszcza „Akcja Współpraca na rzecz innowacji i wymiany dobrych praktyk” koncentruje się na projektach mających na celu rozwój najlepszych i innowacyjnych podejść w dziedzinie kształcenia, szkolenia i młodzieży oraz dzielenie się nimi i ich transfer. Projekt ILA-LEAN miał w zamierzeniu służyć opracowaniu materiałów dydaktycznych podnoszących poziom wiedzy na temat wdrażania *Lean Thinking* w pracy opartej na wiedzy i w pracy biurowej. Mimo że przedsiębiorstwa oczekują od pracowników kwalifikacji z zakresu *Lean Thinking*, to w praktyce najczęściej wykorzystują je w obszarach produkcyjnych. Coraz częściej mają jednak świadomość, że umiejętności identyfikacji i eliminacji wytracania potencjału są potrzebne także w pracy z wiedzą i w pracy biurowej.

Cele projektu

Cele przedsięwzięcia dotyczyły opracowania narzędzi ułatwiających zdobywanie i upowszechnianie wiedzy na temat wdrażania koncepcji *Lean Thinking* w obszarze pracy opartej na wiedzy i w pracy biurowej.

Rezultaty projektu

W ramach projektu stworzono kurs tabletowy i zestaw gier na temat *Knowledge Work* i *Lean Office* oraz podręcznik dla nauczycieli i trenerów.

W opracowaniu rezultatów uczestniczyli wszyscy partnerzy. Firmy wniosły praktyczną wiedzę dotyczącą problemów pojawiających się w obszarze pracy opartej na wiedzy i w pracy biurowej, pozostali partnerzy – doświadczenie w zakresie metod dydaktycznych i szkoleniowych, w tym tworzenia gier. Wiedza z zakresu opracowywania kursów tabletowych została wypracowana w projekcie „LEAN Training by doing and training on the go as effective approaches to Lean Manufacturing”. Jej wykorzystanie podczas działań w ramach ILA-LEAN zapewniło ciągłość i trwałość rezultatów wcześniejszego przedsięwzięcia.

Kurs tabletowy zawiera materiały dotyczące wdrażania *Lean Thinking* w pracy opartej na wiedzy i w pracy biurowej. Zestaw gier pokazuje na przykładzie wybranych procesów, jak w praktyce wdrożyć koncepcję *Lean Thinking*. Podręcznik dla nauczycieli i szkoleniowców wyjaśnia, jak prowadzić gry, aby osiągnąć zaplanowane cele edukacyjne. Wszystkie rezultaty zostały opracowane w języku angielskim oraz w językach narodowych konsorcjum (fińskim, norweskim, polskim, portugalskim, włoskim) i są dostępne bezpłatnie na stronie internetowej projektu. Opracowane materiały są włączane do procesu dydaktycznego i szkoleń realizowanych przez partnerów edukacyjnych w celu zapewnienia trwałości i podtrzymania rezultatów współpracy.

W ramach przedsięwzięcia w Portugalii przeprowadzono jeden intensywny kurs z zakresu prowadzenia gier oraz pięć lokalnych szkoleń otwartych, których celem było zaprezentowanie rezultatów projektu, nauczenie uczestników, jak korzystać ze stworzonych materiałów oraz rozpowszechnienie wiedzy na temat wdrażania koncepcji *Lean Thinking* w pracy opartej na wiedzy i w pracy biurowej. Ponadto zorganizowano cztery międzynarodowe spotkania, w Finlandii, Polsce, Portugalii i we Włoszech. Ich celem była wymiana doświadczeń i wiedzy, tak aby uzyskać efekt synergii. Kolejnym zamierzeniem była weryfikacja działań w zakresie zarządzania projektem, wydatkowania, sprawozdawczości, monitoringu i ewaluacji oraz organizacja działań projektowych na następny okres. W działania zaangażowano także ewaluatora zewnętrznego, który uczestniczył w trzech spotkaniach międzynarodowych. Jego rola polegała na monitorowaniu jakości rezultatów przedsięwzięcia i realizacji harmonogramu. W maju 2018 roku odbyła się też międzynarodowa konferencja w Polsce, a jej celem było upowszechnienie rezultatów projektu wśród firm i organizacji edukacyjnych. Konferencja zamykająca projekt została zorganizowana jednocześnie z konferencją „Lean Learning Academy”, gromadzącą co roku ekspertów w dziedzinie *Lean Thinking* z branży przemysłowej i organizacji edukacyjnych, a także studentów.

Projekt oddziałuje na poziomie krajowym i europejskim, objął także jeden kraj spoza Wspólnoty – Norwegię. Opracowane rezultaty mogą być łatwo wdrożone w każdej organizacji, w której odbywa się praca biurowa. Partnerzy projektu oczekują, że wprowadzenie zasad *Lean Thinking* w tych instytucjach przyniesie długofalowe korzyści w zakresie eliminacji zbędnych działań pracowników podczas wykonywania przez nich obowiązków służbowych. Z kolei materiały edukacyjne wypracowane w projekcie mogą wzbogacić programy edukacyjne i szkoleniowe realizowane w wielu innych organizacjach. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082219
Tytuł projektu	Technology education in the digital era supported by the significant use of research results
Akronim projektu	EDURES
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hmnvVy
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Rzeszowska (PL RZESZOWo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Πολυτεχνείο Εθνικό Μετσόβιο – National Technical University of Athens (Grecja) - Hochschule Furtwangen – Furtwangen University (Niemcy) - Universitetet i Stavanger – University of Stavanger (Norwegia) - Centoform Srl (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	389 125 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Projekt EDURES jest odpowiedzią na niewystarczające wykorzystywanie wyników badań naukowych w procesie dydaktycznym. Stworzone w ramach przedsięwzięcia międzynarodowe partnerstwo strategiczne działa na rzecz zwiększania efektywności

wykorzystującego badania naukowe kształcenia w erze cyfrowej. Projekt przyczyni się także do wsparcia międzynarodowej interdyscyplinarnej współpracy akademickiej.

Cele projektu

Beneficjentami projektu będą doktoranci i studenci studiów magisterskich, potencjalnie najbardziej zainteresowani procesami badawczymi, oraz pracownicy uczelni zaangażowani w proces nauczania na tych poziomach kształcenia.

Celem przedsięwzięcia jest m.in. zapoznanie się z najlepszymi praktykami partnerów projektowych w zakresie wdrażania wyników badań w procesie kształcenia, zwiększanie dostępności najważniejszych osiągnięć badawczych i rezultatów badań naukowych oraz skrócenie czasu zapoznawania się z nimi, a także uatrakcyjnienie procesu tworzenia materiałów dydaktycznych wykorzystujących rezultaty pracy naukowej i badawczej.

Rezultaty projektu

Modelowe rozwiązania projektowe zostaną wypracowane dla dyscyplin inżynieria mechaniczna i inżynieria lądowa z uwzględnieniem ich specyfiki oraz dla kierunków studiów prowadzonych na uczelniach partnerskich. Rezultaty przedsięwzięcia mogą być stosowane także w innych dyscyplinach naukowych i na innych kierunkach studiów.

Projekt EDURES umożliwi podniesienie kompetencji zarówno wykładowcom akademickim, jak i studentom w zakresie przygotowywania treści naukowych obejmujących wyniki badań oraz publikowania ich m.in. na platformach e-learningowych.

W ramach działań projektowych powstaną: 1) przewodnik dla nauczycieli w zakresie stosowania najlepszych praktyk w działalności dydaktycznej na uczelniach oraz metodyki wykorzystywania wyników badań naukowych w nauczaniu; 2) metodyka i narzędzia dla platform cyfrowych; 3) pilotażowe wykłady z zastosowaniem metodyki EDURES oraz 4) raport końcowy na temat trwałości wyników projektu. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095371
Tytuł projektu	e-Pedagogy and Virtual Reality Based Robotic Blended Education
Akronim projektu	JANUS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3NHah1w
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Rzeszowska (PL RZESZOW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Turun Yliopisto – University of Turku (Finlandia) - Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων – University of Ioannina (Grecja) - Vilniaus Universitetas – Vilnius University (Litwa) - Politecnico di Torino – Polytechnic University of Turin (Włochy) - SynArea Consultants Srl (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	238 889 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Pandemia COVID-19 zmusiła wiele krajów do podjęcia restrykcyjnych środków zaradczych, które stopniowo doprowadziły do całkowitego zamknięcia przedsiębiorstw i instytucji akademickich. W wyniku tych ograniczeń sektor edukacji ucierpiał szczególnie mocno: aż 1,53 miliarda, czyli 87,6% wszystkich zapisanych uczniów na świecie, musiało opuścić swoje szkoły. Nowe potrzeby edukacyjne sprawiły, że szybko pojawiły się nowe technologie i metody dydaktyczne, np. cyfrowe sale konferencyjne i wspólne

przestrzenie robocze w sieci. Trudno jednak przewidzieć, w jaki sposób ten postęp technologiczny wpłynie na społeczeństwo oraz na praktykę nauczania. Zagadnienie to musi zostać przeanalizowane przez badaczy zajmujących się edukacją, a także przez osoby odpowiedzialne za administrowanie systemami wspierającymi procesy dydaktyczne i przez nauczycieli.

Cele projektu

Projekt JANUS ma na celu stworzenie podstaw stosowania wirtualnej rzeczywistości (*Virtual Reality* – VR) w środowisku *Blended Learning*, ze szczególnym uwzględnieniem obszaru edukacji STEM (*Science, Technology, Engineering, Mathematics*).

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem projektu będzie, opracowana zgodnie z zasadami dobrze ugruntowanych teorii edukacyjnych i technik projektowania instrukcji, *Wirtualna Platforma Nauczania*, czyli prototypowa platforma w wirtualnej rzeczywistości (*Virtual Reality* – VR). Będzie ona wykorzystywać rozwiązania zapewniające bezpieczeństwo w środowisku, w którym uczniowie mogą podejmować zadania przedmiotowe. Podczas zajęć wirtualnych będą odtwarzane warunki (procedury i techniki) obowiązujące podczas lekcji w standardowym formacie.

Ponadto zostaną stworzone ramy kształcenia dla działań wykorzystujących VR oraz podręcznik użytkownika, aby wskazać praktyki stosowane przez nauczycieli podczas działań dydaktycznych objętych projektem. Przed ich wdrożeniem odbędzie się cykl warsztatów dla kadry dydaktycznej, aby wyposażyć ją w niezbędne umiejętności, dzięki którym będzie mogła efektywnie wykorzystywać prototyp stworzony w ramach przedsięwzięcia.

W celu oceny użyteczności stworzonego systemu i skuteczności opracowanego narzędzia VR w odniesieniu do celów uczenia się zostanie przeprowadzony ich test. Zebrane dane posłużą do analizy działań i interakcji uczniów, a ich wyniki zostaną upowszechnione. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038782
Tytuł projektu	Spread your wings
Akronim projektu	SYW
Strona internetowa projektu	bit.ly/3DNNDjl
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (PL RZESZOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Kazimiero Simonavičiaus Universitetas – Kazimieras Simonavičiaus University (Litwa) - Transporta un Sakaru Institūts – Transport and Telecommunication Institute (Łotwa)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	128 194 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarte i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacyjności i kreatywności poprzez partnerstwa oraz podejścia inter- i transdyscyplinarne, a także wzmacnianie roli szkolnictwa wyższego w regionach
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - zapewnianie jakości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu jest podniesienie jakości i adekwatności wiedzy studentów I i II stopnia na kierunku *aviation management* oraz na kierunkach pokrewnych przez opracowanie, przetestowanie i wdrożenie innowacyjnego kursu z zakresu zrównoważonego rozwoju lotnictwa. Pozwoli im to zdobyć kompetencje adekwatne z perspektywy rynku pracy i otoczenia społeczno-gospodarczego.

Rezultaty projektu

Konsorcjum projektowe opracuje nowatorski kurs *Zrównoważony rozwój lotnictwa*. Obejmie on zagadnienia wpisujące się w koncepcję jakościowo nowej formy świadomego i odpowiedzialnego funkcjonowania lotnictwa na zasadzie rozwijania go razem z otoczeniem przy uwzględnieniu ograniczeń ekologicznych i oczekiwań społecznych. W ramach kursu powstaną następujące materiały dydaktyczne: program Międzynarodowej Akademii Lotniczej, program kursu *Zrównoważony rozwój lotnictwa*, podręcznik dydaktyka, innowacyjne narzędzie symulacyjne, dwa wykłady multimedialne, zestaw siedmiu kursów e-learningowych, warsztat „Zrównoważony rozwój lotnictwa” na podstawie metodologii *LEGO Serious Play*, cykl sześciu audycji i wywiadów do uprzednio opracowanego kursu oraz *casebook Zrównoważony rozwój lotnictwa – studium przypadku*. Wszystkie rezultaty intelektualne przedsięwzięcia będą bezpłatnie dostępne w internecie.

W ramach projektu odbędą się także szkolenia zarówno dla studentów (Międzynarodowa Szkoła Letnia), jak i dla wykładowców (Międzynarodowa Akademia Lotnicza oraz Akademia Cyfrowa), a także zdalne seminaria i wydarzenia upowszechniające, realizowane m.in. za pośrednictwem mediów społecznościowych.

Kurs *Zrównoważony rozwój lotnictwa* zostanie włączony do programu uczelni partnerskich. Wpłyne to na rozwój ich oferty edukacyjnej. Z wszystkich rezultatów projektu, uwzględniających program kursu, metodologie i nowoczesne narzędzia, będą mogły korzystać wszystkie szkoły wyższe zainteresowane kwestiami zrównoważonego rozwoju. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051137
Tytuł projektu	BE Aware STudent
Akronim projektu	BEAST
Strona internetowa projektu	bit.ly/3td4Nly
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (PL RZESZOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Instituto Politécnico de Portalegre – Polytechnic Institute of Portalegre (Portugalia) - Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia – University of Modena and Reggio Emilia (Włochy)
Czas trwania	39 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	182 251 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: przyczynianie się do innowacji – opracowywanie, wdrażanie i testowanie skuteczności podejść promujących kreatywność, przedsiębiorcze myślenie i umiejętności wykorzystywania innowacyjnych pomysłów w praktyce
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest modernizacja oferty uczelni przez opracowanie, przetestowanie i wdrożenie innowacyjnego kursu *Model Biznesowy – Ty. Specjalista IT z PASJĄ* na kierunku informatyka i kierunkach pokrewnych, kształtującego umiejętność tworzenia osobistych modeli biznesowych oraz wykorzystywania innowacyjnych pomysłów do planowania kariery zawodowej. Przedsięwzięcie ma także służyć dostosowaniu programów studiów do aktualnych wymagań rynku pracy.

Rezultaty projektu

W ramach działań 45 studentów kierunków związanych z informatyką weźmie udział w szkole letniej realizowanej w uczelniach partnerskich, a 15 pracowników dydaktycznych – w Międzynarodowej Akademii Innowacyjnych Metod i Technik Kształcenia. Partnerzy projektowi opracują też nowy kurs *Model Biznesowy – Ty. Specjalista IT z PASJĄ* oraz *Katalog kanw kariery w branży IT (IT Career Canvas)*. W wyniku działań konsorcjum powstaną również inne materiały wspierające: metodyka prowadzenia zajęć z wykorzystaniem metod: *Design Thinking (DT)*, *Visual Thinking* i *Storytelling*, przewodnik kreatywnego wykładowcy, kursy e-learningowe, podcasty, scenariusz wykorzystywania klocków LEGO w pracy nad zagadnieniami związanymi z odpowiedzialnością społeczną.

W wyniku projektu uczelnie partnerskie wprowadzą nowy kurs, który będzie stanowić podstawę dalszego rozwoju ich oferty edukacyjnej. Wdrożenie tego programu kształcenia przełoży się na wzrost kompetencji z zakresu planowania ścieżki zawodowej zgodnej z modelowym opisem umiejętności na określonym stanowisku, a co za tym idzie, na zwiększenie zatrudnialności wśród absolwentów studiów wyższych i przyszłych pracowników sektora IT. Z rezultatów wypracowanych w ramach przedsięwzięcia będą mogły korzystać także inne uczelnie krajowe i zagraniczne. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065781
Tytuł projektu	Information and Communication Technologies for Sustainable Tourism Development
Akronim projektu	ICT4STD
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hmpPLW
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (PL RZESZOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Hochschule für Nachhaltige Entwicklung Eberswalde – Eberswalde University for Sustainable Development (Niemcy) - Универзитет у Новом Саду – University of Novi Sad (Serbia) - Università della Svizzera Italiana (Szwajcaria)
Czas trwania	28 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	228 071 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego, jego wkład w tworzenie miejsc pracy, wzrost gospodarczy i spójność społeczną - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - dziedzictwo kulturowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest modernizacja oferty uczelni partnerskich przez opracowanie, przetestowanie i wdrożenie innowacyjnego kursu *ICT jako narzędzie rozwoju i promocji zrównoważonego rozwoju turystyki* dla studentów kierunków związanych z turystyką.

Przeznaczeniem kursu jest kształtowanie umiejętności wykorzystywania technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) w promocji i rozwoju turystyki zrównoważonej, a także dostosowanie programów studiów do aktualnych wymagań rynku pracy. Realizacja tego celu spowoduje wprowadzenie zmian na poziomie uczelni (oferty, tematyki zajęć, metod kształcenia) i dzięki temu przyczyni się do znaczącego wzrostu jakości kształcenia (nowe kompetencje, narzędzia wspierające prace, wzrost świadomości w zakresie zrównoważonego rozwoju turystyki) oraz na poziomie otoczenia społeczno-gospodarczego.

Rezultaty projektu

W ramach działań projektowych 54 studentów kierunków związanych z turystyką weźmie udział w międzynarodowej szkole letniej realizowanej w uczelniach partnerskich, a 24 pracowników dydaktycznych – w Międzynarodowej Akademii ICT dla Zrównoważonego Rozwoju.

W wyniku przedsięwzięcia powstaną m.in. kurs *ICT jako narzędzie rozwoju i promocji zrównoważonego rozwoju turystyki*, *Toolkit* dla nauczycieli, podręcznik dla studentów, *casebook Skarbnica wiedzy*, zestaw ośmiu kursów e-learningowych oraz edukacyjna gra planszowa.

Wszystkie rezultaty projektu zostaną opracowane w języku angielskim (a część materiałów także w językach narodowych partnerów) i będą dostępne jako otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources – OER*), tak aby rozszerzyć zasięg oddziaływania projektu i wykorzystywania jego efektów. Projekt przyczyni się także do stworzenia trwałych podstaw współpracy międzynarodowej i wymiany doświadczeń w zakresie zrównoważonej turystyki między uczelniami z Niemiec, Polski, Serbii i Szwajcarii. W dalszej perspektywie obejmie kolejne instytucje w Europie i na całym świecie.

W spotkaniach upowszechniających rezultaty projektu weźmie udział ok. 200 osób, w tym przedstawiciele sektora turystyki i kultury (studenci i absolwenci uczelni oraz nauczyciele akademicy), przedstawiciele administracji rządowej i samorządowej, organizacji pozarządowych, mediów oraz eksperci branży turystycznej. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081596
Tytuł projektu	Enhance Soft Skills to Nurture Competitiveness and Employability
Akronim projektu	ESSENCE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3DI945m
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (PL RZESZOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Institut De Haute Formation Aux Politiques Communautaires (Belgia) - Икономически университет Варна – University of Economics Varna (Bułgaria) - Sveučilište u Dubrovniku – University of Dubrovnik (Chorwacja) - Internet Web Solutions (Hiszpania) - Stockholm School of Economics SEE Riga (Łotwa) - Italian Development Partners SAS Di Giancarlo Costantino IDP (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	279 347 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

W czasach czwartej rewolucji przemysłowej (*Industry 4.0*) konkurencyjność strategiczna w coraz większym stopniu opiera się na kapitale intelektualnym. Pociąga to za sobą konieczność rozwijania u studentów, absolwentów i pracowników nowych umiejętności menedżerskich, które wykorzystują nie tylko wiedzę techniczną, ale także kompetencje miękkie i zasoby niematerialne.

Projekt ESSENCE ma na celu wykształcenie nowych umiejętności miękkich u studentów i niedawnych absolwentów szkół wyższych, tak aby uzupełnić ich wykształcenie i tym samym zwiększyć ich konkurencyjność na rynku pracy.

Cele projektu

Głównym celem przedsięwzięcia jest zwiększenie szans studentów na zatrudnienie dzięki poszerzeniu ich umiejętności miękkich, a zwłaszcza maksymalizacja ich zaangażowania na rynku pracy dzięki możliwości korzystania z nowych ścieżek rozwoju zawodowego, wykraczających poza formalne szkolenia oferowane dotychczas w szkolnictwie wyższym. Kursy stworzone w ramach projektu obejmą umiejętności wskazane przez przedsiębiorców i pracowników działów HR jako najbardziej pożądane na rynku pracy.

Beneficjentami projektu będą studenci uczelni i młodzi absolwenci, wykładowcy akademicki, instytucje szkolnictwa wyższego, trenerzy i mentorzy biznesowi oraz przedsiębiorcy i przedstawiciele sektora małych i średnich przedsiębiorstw (MŚP).

Rezultaty projektu

W ramach projektu powstanie interaktywna platforma online, dostępna w formule *open access* dla wszystkich zainteresowanych podmiotów i osób, a także obszerny katalog narzędzi szkoleniowych zapewniających studentom szkół wyższych wsparcie w zakresie rozwijania umiejętności miękkich. Rezultaty intelektualne obejmą także słownik biznesowy online w formie mapy pojęć oraz niestandardowe szkolenia dotyczące samodoskonalenia i rozwijania kariery zawodowej. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082198
Tytuł projektu	OMNI – BE Aware STudent
Akronim projektu	OMNI-BEAST
Strona internetowa projektu	bit.ly/3htBTLq
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (PL RZESZOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Militos Symvouleutiki A.E. (Grecja) - Universidad de Sevilla – University of Seville (Hiszpania) - Instituto Politécnico de Portalegre – Polytechnic Institute of Portalegre (Portugalia) - Università di Bologna – University of Bologna (Włochy)
Czas trwania	28 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	306 577 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - przedsiębiorczość społeczna i innowacje społeczne - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

OMNI-BEAST jest kontynuacją projektu BEAST, który dotyczył budowania u studentów świadomości w zakresie trafnego planowania i celowego rozwijania kariery zawodowej już na etapie studiów oraz dostosowywania kształcenia do wymogów rynku pracy.

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia OMNI-BEAST jest modernizacja oferty dydaktycznej uczelni partnerskich przez opracowanie, przetestowanie i wdrożenie innowacyjnego kursu *I'm a Startup – I, Student & Entrepreneur/Jestem Startupem – Ja, Student & Przedsiębiorca*. Pozwoli on studentom rozwijać umiejętności wykorzystujące podejście *Design Thinking* (DT) oraz myślenie w kategoriach modelu biznesowego przedsiębiorstw i osobistych modeli biznesowych. Uczestnicy kursu otrzymają również wsparcie w zakresie planowania ścieżki kształcenia i kariery zawodowej.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostaną wypracowane rezultaty niezbędne do przygotowania kompleksowych rozwiązań w zakresie planowania ścieżek kształcenia. Najważniejsze to: program kursu/przedmiotu: *I'm a Startup – I, Student & Entrepreneur/Jestem Startupem – Ja, Student & Przedsiębiorca*, zbiór dobrych praktyk wspomagających proces tworzenia kanw stanowisk pracy (*Job Position/Occupation Canvanizing Body of Knowledge*), katalog kanw dla nowych kierunków i związanych z nimi zawodów oraz katalog umiejętności kluczowych wraz z przewodnikiem po sposobie ich kształtowania.

Rezultaty projektu będą dostępne głównie w języku angielskim jako otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources – OER*). Będą mogły być wykorzystywane także przez uczelnie krajowe i zagraniczne spoza konsorcjum. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096034
Tytuł projektu	ACCEPT THE CHALLENGE! Gamification IN online higher EDucaton
Akronim projektu	GamifINED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Uqa7OE
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Informatyki i Zarządzania w Rzeszowie (PL RZESzOWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universidad de Murcia – University of Murcia (Hiszpania) - Kazimiero Simonavičiaus Universitetas – Kazimieras Simonavičiaus University (Litwa) - Univerzita Komenského v Bratislave – Comenius University Bratislava (Słowacja)
Czas trwania	20 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	104 165 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kompetencje kluczowe (w tym matematyka i umiejętność czytania i pisanie) oraz umiejętności podstawowe - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu jest uatrakcyjnienie oferty edukacyjnej uczelni partnerskich dzięki opracowaniu zestawu innowacyjnych narzędzi wspierających proces dydaktyczny, zwłaszcza w czasie pandemii COVID-19, i tym samym podniesienie jakości kształcenia w szkołach wyższych wchodzących w skład konsorcjum projektowego.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostaną wypracowane i wdrożone podstawy metodologiczne dające możliwość wprowadzenia grywalizacji do programu nauczania wraz z przykładami jej zastosowania w praktyce (w formie w pełni zgrywalizowanego kursu/przedmiotu *Pomocnik wykładowcy – Lecturer's Toolbox* w dziedzinie przedsiębiorczości) oraz zapewniające wsparcie narzędziowe podczas realizacji procesu dydaktycznego w ramach tego. Przy opracowywaniu kursu i narzędzi uwzględniono formułę stacjonarną i zdalną zajęć dydaktycznych. Dzięki temu zestaw dotychczas wykorzystywanych metod i narzędzi zostanie uzupełniony o innowacyjne techniki, odpowiednio dobrane do potrzeb kadry akademickiej i studentów, służące podnoszeniu zarówno kompetencji nauczycieli, jak i ich motywacji i zaangażowania. Przełoży się to na wzrost jakości kształcenia na uczelniach wchodzących w skład konsorcjum projektowego. ■

Sucha Beskidzka



liczba projektów: 1



Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095877
Tytuł projektu	Virtual on the Job Training in Tourism Sector
Akronim projektu	VJTTS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3GovSA8
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Turystyki i Ekologii w Suchej Beskidzkiej (PL SUCHA-Bo1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Edu Smart Training Centre Ltd (Irlandia) - Göteborgs Universitet – University of Gothenburg (Szwecja) - Università degli Studi di Palermo – University of Palermo (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	229 564 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Epidemia koronawirusa uniemożliwiła realizację studenckich praktyk zawodowych stanowiących część programu nauczania na kierunkach turystycznych i gastronomicznych (*Hotel, Restaurant, Catering/Café* – HORECA). W rezultacie studenci mieli ograniczoną możliwość nabywania umiejętności praktycznych. W obliczu wychodzenia z kryzysu branża HORECA potrzebuje dobrze wykształconych i wykwalifikowanych pracowników, przygotowanych do pracy w zmieniającej się rzeczywistości, w tym w warunkach obostrzeń dla tego sektora, obowiązujących nawet po ustaniu pandemii.

Projekt VJTTS jest wynikiem konieczności sprostania przez uczelnie wyższe wyzwaniom długoterminowym, spowodowanym przez pandemię COVID-19, m.in. w zakresie uelastyczenia procesu nauczania, w tym programów praktyk, oraz tworzenia rozwiązań cyfrowych, tak aby przeciwdziałać niskiej jakości kształcenia w dobie nauczania zdalnego.

Cele projektu

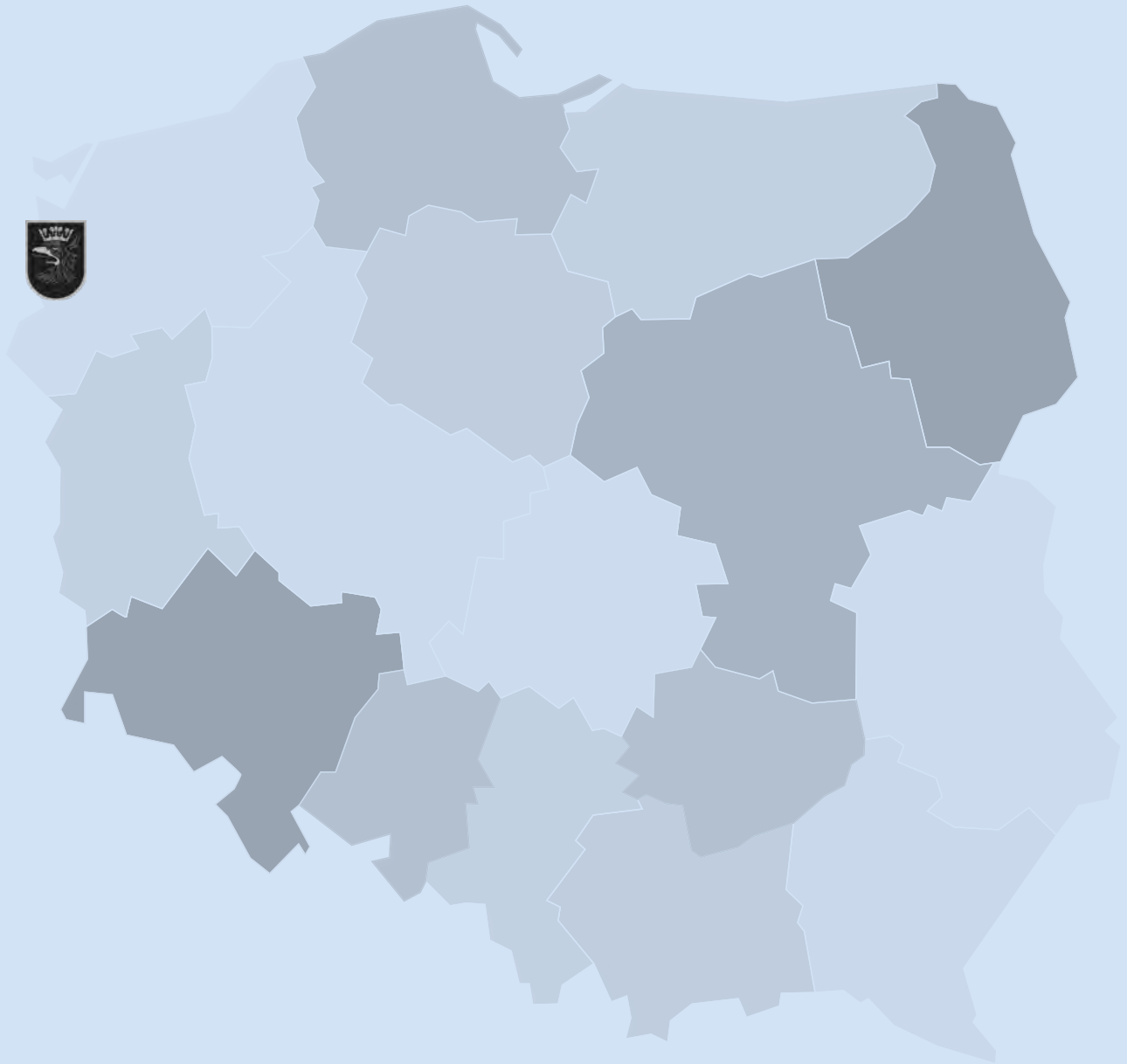
W ramach przedsięwzięcia zaplanowano przygotowanie poradnika metodycznego dla opiekunów studenckich praktyk online w branży HORECA. Założono, że ta innowacyjna metodyka praktyk zdalnych obejmie nie tylko umiejętności zawodowe, ale także kompetencje koncepcyjne, organizacyjne i społeczne, coraz częściej poszukiwane na rynku pracy.

Rezultaty projektu

Na podstawie scenariuszy, *case studies* i materiałów edukacyjnych konsorcjum projektowe opracuje ścieżkę praktyk studenckich w trzech wariantach. Stworzy modelowe miejsca praktyk online, każde dla innego kierunku studiów, w zależności od specyfiki uczelni biorących udział w projekcie oraz ich doświadczenia. W Polsce będzie to turystyka miejsko-biznesowa i zdrowotna, w Szwecji – turystyka kulturowa i ekoturystyka, we Włoszech zaś turystyka masowa i turystyka wypoczynkowa. Uczelnie partnerskie przygotowują program multimedialnych praktyk studenckich w formie aplikacji internetowej. Proponowany dla nich format grywalizacji pozytywnie wpłynie na motywację studentów oraz zwiększy ich chęć do zdobywania wiedzy. Ponadto powstaną materiały dodatkowe do realizacji nowych programów praktyk online, m.in. *handout* dla branży HORECA w tym zakresie.

W ramach działań upowszechniających odbędzie się promocja wypracowanych rozwiązań na uczelniach wyższych oraz w instytucjach edukacyjnych organizujących praktyki i staże studenckie. ■

Szczecin



liczba projektów: 9

Numer projektu	2014-1-PL01-KA200-003434
Tytuł projektu	Value of Failure
Akronim projektu	VoF
Strona internetowa projektu	bit.ly/3teztuH
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Szczeciński (PL SZCZECIO)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Visionworks David Blunck (Niemcy) - CREO MIND (Polska) - Canice Consulting Ltd (Wielka Brytania) - Enterprise Northern Ireland (Wielka Brytania)
Czas trwania	28 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	202 304 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: promowanie wykorzystywania praktycznych doświadczeń związanych z przedsiębiorczością w kształceniu, szkoleniu i pracy z młodzieżą - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie tworzenia i upowszechniania otwartych zasobów edukacyjnych (<i>Open Educational Resources</i>) w różnych językach europejskich
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - dotarcie do poziomu polityki, dialog z decydentami - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - przedsiębiorstwo, przemysł oraz małe i średnie przedsiębiorstwa (MŚP), w tym przedsiębiorczość

Streszczenie projektu

Promowanie drugiej szansy dla przedsiębiorców, którym się nie powiodło, i wyciąganie pozytywnych doświadczeń z negatywnych zdarzeń biznesowych ma wyraźne uzasadnienie ekonomiczne i społeczne. Przede wszystkim firmy zakładane przez osoby ponownie rozpoczynające działalność gospodarczą rozwijają się szybciej pod względem obrotów i tworzonych miejsc pracy, a ok. jednej piątej wszystkich przedsiębiorców odnoszących sukces to ci, którzy ponieśli porażkę za pierwszym razem. Kwestia ta jest jeszcze bardziej istotna, jeśli wziąć pod uwagę, że w większości przypadków niepowodzenie w biznesie nie wynika z niekompetencji przedsiębiorców. Ponadto istnieje wiele dowodów na to, że Europejczycy stosunkowo niechętnie podejmują ryzyko, zwłaszcza w porównaniu z mieszkańcami Stanów Zjednoczonych. Przykładowo w Niemczech tylko 1–2% nowych firm rocznie jest zakładanych przez przedsiębiorców drugiej szansy, z kolei Polskę Bank Światowy skrytykował za niezrozumienie wagi tej grupy, przejawiające się m.in. w szczególnie uciążliwych procedurach likwidacyjnych.

Unijna strategia na rzecz przedsiębiorczości i zatrudnienia zawiera liczne odniesienia do polityki drugiej szansy. Dotychczas jednak koncepcja ta jest niemal zupełnie nieuwzględniana w ofercie kształcenia i szkolenia zawodowego. Badania pokazują, że przedsiębiorcy drugiej szansy mają inne potrzeby w zakresie wsparcia i informacji niż ci rozpoczynający działalność gospodarczą po raz pierwszy. Mimo to instytucje szkolnictwa wyższego oraz prowadzące kształcenie i szkolenia zawodowe nadal oferują jednolite usługi edukacyjne dla obu tych grup.

Cele projektu

Głównym, innowacyjnym zamierzeniem konsorcjum projektowego VoF było zainicjowanie rozwoju wszechstronnego i zintegrowanego międzynarodowego podejścia do przedsiębiorców drugiej szansy przez opracowanie szkoleń i wsparcia dostosowanego do ich potrzeb oraz włączenie tej grupy interesariuszy do głównego nurtu działań biznesowych podejmowanych na poziomie regionalnym.

W tym celu partnerzy projektu utworzyli trzy regionalne sojusze na rzecz przedsiębiorców drugiej szansy. Ta nowa strategia polegała na zainicjowaniu współpracy między podmiotami zajmującymi się kształceniem w dziedzinie rozwoju gospodarczego i przedsiębiorczości, takimi jak uniwersytety i inne szkoły wyższe, organizatorzy kształcenia i szkolenia zawodowego, agencje rozwoju przedsiębiorczości, izby handlowe, władze lokalne i banki. Celem tego działania było wprowadzenie trwałej zmiany w podejściu instytucjonalnym i kulturowym do niepowodzeń biznesowych. Został on osiągnięty dzięki dialogowi i wymianie najlepszych praktyk między wspomnianymi instytucjami oraz za sprawą opracowania przez nie wspólnego programu działania w tym

zakresie. Sojusz tego typu jest przedsięwzięciem nowatorskim na skalę europejską. Dzięki niemu przedsiębiorcy zyskują świadomość w kwestii niezbędnych do wprowadzenia zmian na rzecz rozwijania optymalnych i skutecznych usprawnień w usługach.

Rezultaty projektu

W przedsięwzięcie były zaangażowane podmioty z doświadczeniem: 1) w edukacji w zakresie przedsiębiorczości, 2) w kształceniu i szkoleniach zawodowych (*Vocational Education and Training – VET*), 3) regionalnych programach rozwoju gospodarczego oraz w uruchamianiu firm, a także 4) w dziedzinie kształcenia i szkolenia zawodowego z rozwijającą się specjalizacją w nauczaniu cyfrowym i marketingu internetowym oraz 5) w dziedzinie edukacji przedsiębiorczości i nowych podejść pedagogicznych.

W ramach projektu VoF instytucje partnerskie usystematyzowały opisany proces działania i doświadczenie zdobyte podczas wspólnych działań, a następnie nadały mu formę zestawu narzędzi SEAL. Najważniejszym rezultatem przedsięwzięcia, osiągniętym w ramach sojuszu, było opracowanie, przetestowanie, opublikowanie i upowszechnienie dynamicznego kursu szkoleniowego *Value of Failure Enterprise/Wartość przedsiębiorstwa porażki*, skierowanego bezpośrednio do absolwentów i przedsiębiorców drugiej szansy. Treść kursu jest innowacyjna. Wykorzystuje on nowatorskie strategie pedagogiczne i metody uczenia się, m.in. model odwróconej klasy, głębszą integrację uczniów, podejście do uczenia się oparte na opowieściach oraz zasadę współpracy dla obopólnej korzyści. Ponadto wypełnia luki między potrzebami informacyjnymi a istniejącą infrastrukturą wsparcia oraz promuje innowacyjność przez zwiększanie szans na udany ponowny start.

W wyniku przedsięwzięcia 40 absolwentów i przedsiębiorców drugiej szansy, którzy w ramach działań projektowych wzięli udział w kursie *Value of Failure Enterprise/Wartość przedsiębiorstwa porażki*, lepiej rozumie i stosuje ryzyko oraz ma większą świadomość na temat wartości porażki. Dzięki projektowi zyskali także większą pewność w prowadzeniu działalności gospodarczej. Z kolei na poziomie organizacyjnym projekt dał instytucjom szkolnictwa wyższego oraz kształcenia i szkolenia zawodowego motywację do włączenia kursu do swojej oferty edukacyjnej jako wysokiej jakości i efektywnego kosztowo rozwiązania w programie kształcenia. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050803
Tytuł projektu	Framework for Gamified Programming Education
Akronim projektu	FGPE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Ulvvon
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Szczeciński (PL SZCZECIO)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Aalborg Universitet – Aalborg University (Dania) - Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Tecnologia e Ciência – INESC TEC (Portugalia) - Università degli Studi di Napoli Parthenope – University of Naples Parthenope (Włochy)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	326 710 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie umiejętności – wspieranie wykorzystywania technologii cyfrowych do doskonalenia metod pedagogicznych i metod oceny
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W związku z szybkim tempem cyfryzacji Unia Europejska potrzebuje odpowiedniej liczby pracowników przeszkolonych w zakresie technologii informacyjnych (IT), zwłaszcza programistów, którzy stanowią trzon branży rozwoju oprogramowania. Niestety od lat w całej Unii obserwuje się niedobór kadry mającej niezbędne umiejętności w tym zakresie. Oczywistym rozwiązaniem jest zwiększenie wysiłków na rzecz edukacji programistycznej, zwłaszcza w odniesieniu do grup, które są obecnie niedostatecznie reprezentowane wśród pracowników branży IT. Główną barierą są jednak trudności w nauce programowania.

Projekt FGPE przeprowadzono ze względu na zidentyfikowanie możliwości przezwycięzenia tej bariery m.in. dzięki grywalizacji, która stanowi dodatkową motywację do wzmożonego wysiłku w nauce. W ten sposób nauka programowania może być mniej stresująca dla studentów z niższym wykształceniem w tej dziedzinie. W dłuższej perspektywie może to przyczynić się do poprawy postrzegania nauki programowania i spowodować większe zainteresowanie tą dziedziną.

Cele projektu

Celem projektu FGPE było stworzenie ram dla stosowania grywalizacji w edukacji programistycznej, głównie w instytucjach szkolnictwa wyższego.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia wypracowano następujące rezultaty pracy intelektualnej: 1) schemat efektywnej gamifikacji kursu programowania, zawierający wyróżnione koncepcje gamifikacji i zasady ich stosowania; 2) standaryzowany sposób wymiany ćwiczeń programistycznych dla interaktywnych środowisk edukacyjnych, oparty na formatach: YAPEXIL, obejmującym zawartość ćwiczeń programistycznych, taką jak wprowadzenie, opis problemu, kod początkowy, definicja testu automatycznego, komunikaty zwrotne, oraz GEDIL, obejmującym dane związane z grywalizacją, takie jak wirtualne nagrody za rozwiązanie ćwiczeń, reguły grywalizacji, które je uruchamiają, oraz zależności między ćwiczeniami; 3) narzędzie internetowe *FGPE AuthorKit* do tworzenia, ćwiczeń w formatach YAPEXIL i GEDIL oraz konwertowania ich z/do innych formatów, zarządzania nimi i ich udostępniania; 4) interaktywne środowisko edukacyjne *FGPE PLE* do przetwarzania ćwiczeń zgodnych z formatami YAPEXIL i GEDIL, prezentowania ich studentom za pomocą przeglądarki internetowej, automatycznej oceny rozwiązań studentów, uruchamiania zdefiniowanych reguł gamifikacji i generowania odpowiedniej informacji zwrotnej oraz 5) otwarte repozytorium 480 ćwiczeń programistycznych dostępnych w języku angielskim i w wybranych językach narodowych projektu, które mogą być wykorzystywane w ich pierwotnej formie lub dostosowane do konkretnych celów edukacyjnych. Wszystkie rezultaty projektu są dostępne w internecie w formule *open access*.

Dostarczone produkty intelektualne były prezentowane na wydarzeniach upowszechniających i konferencjach edukacyjnych. Spotkały się z pozytywnym przyjęciem ze strony odbiorców.

Rezultaty projektu w instytucjach partnerskich pomogły zmienić sposób kształcenia w zakresie programowania, poprawiając doświadczenia edukacyjne studentów i torując drogę dla oczekiwanego długoterminowego wpływu na poprawę efektywności nauki programowania. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050957
Tytuł projektu	Generation Data
Akronim projektu	Generation Data
Strona internetowa projektu	bit.ly/3DW4noP
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Szczeciński (PL SZCZECI01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Universities Continuing Education Network (Belgia) - European E-learning Institute (Dania) - Feltech Software Innovations Ltd (Irlandia) - Letterkenny Institute of Technology (Irlandia) - Vilnius Gedimino Technikos Universitetas – Vilnius Tech (Litwa)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	215 389 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie umiejętności – wspieranie wykorzystywania technologii cyfrowych do doskonalenia metod pedagogicznych i metod oceny
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

W wyniku swojego zaangażowania w cyfryzację gospodarki Unia Europejska uznaje, że „modele biznesowe oparte na danych są siłą napędową europejskiego wzrostu, transformacji przemysłowej i tworzenia miejsc pracy”. Korzyści wynikające z tego procesu są oczywiste: istniejące i nowe przedsiębiorstwa, reagujące na inteligentne dane, mogą ulepszać swoje produkty i usługi, generując w ten sposób wzrost gospodarczy i przyczyniając się do postępu społecznego.

Cele projektu

Zamierzeniem realizatorów projektu Generation Data, mających na względzie kwestię cyfryzacji gospodarki, było zwiększenie zdolności uczelni wyższych do rozumienia i nauczania umiejętności w zakresie inteligentnych danych a tym samym zapewnienie studentom, przedsiębiorcom na wczesnym etapie działalności biznesowej oraz firmom bardziej odpowiadających ich potrzebom i skuteczniejszych szkoleń.

Rezultaty projektu

W trakcie realizacji przedsięwzięcia instytucjom partnerskim udało się osiągnąć wszystkie zamierzone rezultaty. Opracowano w językach angielskim, duńskim i polskim: 1) pakiet narzędzi *Generation Data*, czyli badanie umiejętności w zakresie inteligentnych danych w edukacji; 2) kurs *Generation Data*, czyli model nauczania umiejętności w zakresie inteligentnych danych, zawierający sześć modułów, przewodnik dla facylitatorów i glosariusz oraz 3) kurs online *Generation Data*, aby m.in. zwiększyć dostępność nowego szkolenia.

W ramach działań projektowych odbyło się szkolenie online dla wykładowców i nauczycieli, w którym wzięło udział 40 osób. Dzięki upowszechnianiu projektu za pośrednictwem mediów (e-maile, biuletyny, radio, czasopisma, internet) jego strona WWW osiągnęła 100 tysięcy wyświetleń, a rezultaty intelektualne w formie otwartych zasobów edukacyjnych (*Open Educational Resources – OER*) zostały pobrane ponad 1 200 razy, w tym pakiet narzędzi – ponad 300 razy. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081891
Tytuł projektu	Digital Innovation
Akronim projektu	DI
Strona internetowa projektu	bit.ly/3fQ5n63
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Szczeciński (PL SZCZECIO)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Universities Continuing Education Network (Belgia) - European E-Learning Institute (Dania) - Stichting Hogeschool Van Amsterdam – Amsterdam University of Applied Sciences (Holandia) - Momentum Marketing Services Ltd (Irlandia) - Fachhochschule Münster – FH Munster University of Applied Sciences (Niemcy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	269 959 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Sektor usług – od usług profesjonalnych, informatycznych i doradczych po logistykę, transport i turystykę – tworzy w Unii Europejskiej 150 milionów miejsc pracy, co stanowi 68% całkowitego zatrudnienia. Rola tej branży w stymulowaniu trwałego wzrostu gospodarczego nie ulega więc wątpliwości.

Cele projektu

Mając na uwadze coraz większe znaczenie sektora usług, pracownicy Uniwersytetu Szczecińskiego podjęli się realizacji projektu Digital Innovation, którego celem jest rozwinięcie wiedzy i instrumentów poznawczo-edukacyjnych w zakresie zarządzania innowacjami w przedsiębiorstwach usługowych przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych. Przedsięwzięcie służy także zapewnieniu wsparcia zarówno nauczycielom akademickim w rozwijaniu najbardziej aktualnych i wykorzystujących wiedzę praktyczną programów edukacyjnych na temat zarządzania innowacjami w warunkach gospodarki cyfrowej, jak i przedsiębiorcom w procesie dostosowywania realizowanych przez nich działań do wyzwań nowej ekonomii.

Rezultaty projektu

W ramach prac projektowych zostanie przeprowadzony *Audyt cyfrowy innowacji*, czyli badanie na temat nowoczesnych metod rozwijania nowych usług w mikro- oraz w małych i średnich przedsiębiorstwach (MŚP), a także analiza dostępnych narzędzi cyfrowych wspierających działania innowacyjne w ujęciu procesowym. W następstwie przeprowadzonych analiz powstanie *Audyt benchmarkingowy poziomu cyfryzacji procesów innowacyjnych przedsiębiorstw*. To nowatorskie interaktywne narzędzie do samooceny będzie dostępne w formie online. Za jego pomocą MŚP oferujące usługi będą w stanie ocenić poziom cyfryzacji realizowanych przez siebie procesów innowacyjnych i porównać go z wynikami innych firm w Polsce i za granicą. Wyniki porównania będą miały formę raportu benchmarkingowego, zawierającego wskazówki na temat kierunków rozwoju w zakresie digitalizacji.

Rezultatem końcowym projektu będzie narzędzie online umożliwiające śledzenie aktualnych trendów dotyczących rozwiązań z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK) wspierających procesy innowacyjne. Wykorzystujące unikalną metodologię procesową narzędzie zostanie zaprojektowane w formie otwartej interaktywnej platformy. Zebrane na niej informacje pozwolą zarejestrowanym użytkownikom na analizowanie dostępnych narzędzi do zarządzania innowacjami w układzie procesowym i na ich porównywanie.

Podsumowaniem zrealizowanych analitycznych prac projektowych będą materiały edukacyjne przeznaczone dla osób zamierzających rozwijać swoje kompetencje cyfrowe związane z procesami innowacyjnymi. Wykorzystujące nowoczesne strategie pedagogiczne i nauczanie problemowe, rezultaty intelektualne przedsięwzięcia zostaną opracowane z myślą o zastosowaniu ich w nauczaniu akademickim w ramach przedmiotów bezpośrednio lub pośrednio związanych z tematyką innowacji. Materiały te będą dostępne w trzech wersjach językowych: angielskiej, niemieckiej i polskiej. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095786
Tytuł projektu	FGPE Plus: Learning tools interoperability for gamified programming education FGPE Plus: Interoperacyjność narzędzi dydaktycznych dla zgamifikowanej edukacji programistycznej
Akronim projektu	FGPE+
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EiZNT4
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Szczeciński (PL SZCZECIO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Technologijos Universitetas – Kaunas University of Technology (Litwa) - Instituto de Engenharia de Sistemas e Computadores, Tecnologia e Ciência – INESC TEC (Portugalia) - Università degli Studi di Napoli Parthenope – University of Naples Parthenope (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	245 880 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Realizatorzy przedsięwzięcia FGPE+ korzystają z wyników wcześniejszego projektu FGPE i mają na celu rozszerzenie dostępnego oprogramowania typu *open source* oraz ogólnodostępnych zasobów edukacyjnych, tak aby instytucje szkolnictwa wyższego zyskały możliwość efektywnego stosowania gamifikacji (grywalizacji) w edukacji programistycznej. Projekt ma także zwiększyć efektywność kształcenia w dziedzinie programowania oraz zmienić sposób jej postrzegania przez studentów.

Rezultaty projektu

W wyniku przedsięwzięcia powstaną cztery rezultaty intelektualne: 1) otwarte oprogramowanie *Integracja LTI*, umożliwiające osadzenie interaktywnych zgamifikowanych ćwiczeń programistycznych w kursach prowadzonych w popularnych środowiskach *Learning Management Systems (LMS)*, takich jak Moodle czy Open edX; 2) otwarte oprogramowanie mobilne *Zgamifikowane PLE*, znacząco wpływające na poprawę wrażeń użytkowników urządzeń mobilnych podczas korzystania ze zgamifikowanego środowiska nauki programowania; 3) otwarty materiał szkoleniowy w formie tutorialu na temat gamifikacji ćwiczeń programistycznych, czyli interaktywny samouczek dla nauczycieli programowania na temat projektowania i wdrażania zgamifikowanych kursów programowania oraz 4) otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources – OER*) w formie rozszerzonej bazy ćwiczeń, pozwalające na wzbogacenie zestawu dostępnych zadań z zakresu otwartego dostępu o nowe kursy, zawierające 520 zgamifikowanych ćwiczeń programistycznych. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038537
Tytuł projektu	Digital Skills Accelerator
Akronim projektu	DSA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3ELXRJq
Nazwa instytucji koordynującej	Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny w Szczecinie (PL SZCZECIO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Universities Continuing Education Network (Belgia) - Universidad de Alcalá – University of Alcalá (Hiszpania) - Momentum Marketing Services Ltd (Irlandia) - Canice Consulting Ltd (Wielka Brytania)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	193 064 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: osiągnięcie odpowiednich i wysokiej jakości umiejętności i kompetencji - HORYZONTALNE: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kompetencje kluczowe (w tym matematyka i umiejętność czytania i pisanie) oraz umiejętności podstawowe

Streszczenie projektu

Dzisiejsi studenci są narażeni na ryzyko związane ze zjawiskiem określanym mianem przepaści cyfrowej. Ta jednak nie dotyczy już dostępu do technologii, a zdolności młodych ludzi wchodzących na rynek pracy do inteligentnego i kreatywnego korzystania z technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK), tak aby mogli aktywnie rozwijać się w coraz bardziej cyfrowym świecie. Odpowiedzią na to wyzwanie był projekt, którego założeniem było stworzenie studentom możliwości rozwijania umiejętności cyfrowych dzięki udostępnieniu im otwartego kursu online oraz internetowego narzędzia oceny.

Cele projektu

Głównym celem przedsięwzięcia było zdefiniowanie umiejętności cyfrowych, które studenci powinni zdobywać w pierwszej kolejności, oraz stworzenie multimedialnego systemu nauczania do wzmacniania kompetencji w wybranych obszarach.

Rezultaty projektu

W wyniku działań projektowych stworzono raport na temat umiejętności cyfrowych. Przedstawia on wyniki ankiety przeprowadzonej wśród wybranych interesariuszy i grup fokusowych, mającej na celu określenie priorytetów w kwestii kluczowych dla nich kompetencji cyfrowych oraz zidentyfikowania najlepszych praktyk w zakresie szkoleń w tej dziedzinie. W projekcie opracowano też internetowe narzędzie do samooceny, wspomagające studentów w określaniu ich aktualnego profilu umiejętności cyfrowych. Wyniki oceny są przedstawiane w formie wykresu radarowego, pokazującego mocne i słabe strony w kluczowych obszarach, a dalsze pytania i dokumenty pozwalają określić optymalną ścieżkę nauki w zakresie umiejętności cyfrowych. Ostatnim rezultatem projektowej pracy intelektualnej jest zestaw narzędzi *Essential digital skills*. To otwarty modułowy kurs szkoleniowy online, pozwalający studentom aktualizować wiedzę w kluczowych obszarach dzięki zdobywaniu umiejętności informatycznych, a także pakiet umiejętności cyfrowych dla wykładowców, niezbędny w szkolnictwie wyższym. Ponadto przygotowano z wykorzystaniem metody nauczania problemowego scenariusze lekcji dla kadry dydaktycznej, przykłady skutecznych i innowacyjnych strategii pedagogicznych, studia przypadków oraz dodatkowe multimedialne materiały pomocnicze. Rezultaty projektu zostały wdrożone przez instytucje edukacyjne z krajów partnerskich.

Uczestnikami projektu byli studenci, eksperci w dziedzinie edukacji (pracownicy uczelni), instytucje obywatelskie, małe i średnie przedsiębiorstwa oraz agencje krajowe. Z kolei strategia upowszechniania spotkała się z zainteresowaniem ponad 145 tysięcy interesariuszy, wśród których byli reprezentanci uniwersytetów, nauczyciele i studenci, lokalne i regionalne władze oświatowe, twórcy programów nauczania oraz instytucje społeczeństwa obywatelskiego, planujące wdrażać programy nauczania w zakresie umiejętności informatycznych. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065564
Tytuł projektu	Innovative Open Source courses for Computer Science curriculum
Akronim projektu	IOSCS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3NSoqJv
Nazwa instytucji koordynującej	Zachodniopomorski Uniwersytet Technologiczny w Szczecinie (PL SZCZECIO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Mendelova Univerzita v Brně – Mendel University in Brno (Czechy) - Žilinská Univerzita v Žiline – University of Žilina (Słowacja)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	128 846 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Dotychczasowe programy kształcenia na kierunku informatyka wykorzystują głównie rozwiązania komercyjne. Projekt polega na opracowaniu innowacyjnych kursów stanowiących elementy programu kształcenia na kierunku informatyka, posługujących się narzędziami otwartymi (*open source*), tzn. rozwiązaniami z zakresu otwartego oprogramowania (*open software*) i sprzętu (*open hardware*).

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia jest opracowanie programu sześciu przedmiotów wykorzystujących podejście otwarte, które zostaną następnie włączone do już istniejących programów kształcenia w uczelniach partnerskich. Przedmioty te obejmą zagadnienia programowania, matematyki, systemów operacyjnych, systemów wbudowanych i systemów sterowanych komputerowo oraz inne zastosowania sprzętowe i programowe.

Rezultaty projektu

W wyniku działań projektowych powstaną opisy przedmiotów, materiały niezbędne do prowadzenia wykładów i zajęć praktycznych, analiza doświadczeń wdrażania nowych przedmiotów podczas letnich kursów intensywnych oraz podręcznik dla studentów. Nowo utworzone przedmioty zostaną przetestowane podczas letnich kursów intensywnych, w których wezmą udział nauczyciele akademicy i studenci z uczelni partnerskich.

Wszystkie rezultaty przedsięwzięcia będą dostępne na stronie internetowej projektu oraz instytucji uczestniczących. Będą też upowszechniane podczas konferencji międzynarodowej „International Conferences on Open Source Tools in Computer Science University Education”.

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003501
Tytuł projektu	More entrepreneurial life at European schools
Akronim projektu	MELES
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Admzci
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Morska w Szczecinie (PL SZCZECIO3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Πανεπιστήμιο Αιγαίου – University of the Aegean (Grecja) - Universität Leipzig – Leipzig University (Niemcy) - Politechnika Białostocka (Polska) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)

Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	275 330 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: promowanie wykorzystywania praktycznych doświadczeń związanych z przedsiębiorczością w kształceniu, szkoleniu i pracy z młodzieżą - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

Projekt MELES był odpowiedzią na wyzwanie edukacyjne, jakim jest brak skutecznych narzędzi do zwiększania aktywności społecznej i zawodowej młodego pokolenia wchodzącego na rynek pracy, tak aby w pełni wykorzystywać jego potencjał dla rozwoju gospodarki. Wyzwanie to spowodowało pilną potrzebę doskonalenia umiejętności przedsiębiorczych u studentów kierunków ścisłych i inżynierskich na uczelniach europejskich. Studia z zakresu przedsiębiorczość kształtują bowiem nie tylko twarde umiejętności biznesowe, takie jak rozpoznawanie rynku, przygotowywanie modelu biznesowego, projektowanie produktu i usług na podstawie strategii oraz pozyskiwanie inwestorów. Rozwijają także niezbędne w pracy zawodowej kompetencje miękkie, jak przywództwo, umiejętność współpracy w zespołach wielodyscyplinarnych i techniki prezentacji.

Cele projektu

Głównym celem przedsięwzięcia było przygotowanie kompleksowego kursu zorientowanego na rozwijanie umiejętności przedsiębiorczych oraz wprowadzenie go do programów nauczania w instytucjach, które do tej pory miały niewielkie doświadczenie w nauczaniu tego przedmiotu lub nie miały go wcale.

Rezultaty projektu

Projekt MELES umożliwił wprowadzenie innowacyjnych i niekonwencjonalnych metod nauczania, które zastąpiły tradycyjne podejście do procesu dydaktycznego. Pozwolił więc zarówno nauczycielom, jak i studentom rozwijać umiejętności wcześniej często pomijane w programach nauczania. Zwłaszcza młodzież uczestnicząca w przedsięwzięciu miała szansę dowiedzieć się więcej na temat przedsiębiorczości społecznej oraz nabrać chęci do przejawiania bardziej aktywnej postawy w swoim środowisku lokalnym. Rezultaty projektu objęły zatem dostosowanie kształcenia i umiejętności do potrzeb rynku pracy, a także edukację w zakresie przedsiębiorczości, aktywności obywatelskiej, zwiększania szans na rynku pracy oraz rozwijanie kompetencji kluczowych, w tym znajomości języków obcych i technologii informatycznych. Ponadto projekt zapoczątkował długofalową współpracę między uczelniami partnerskimi, reprezentującymi różne dziedziny, które miały szansę podzielić się swoim doświadczeniem i najlepszymi praktykami, a także zaprezentować sposób, w jaki współpracują ze swoim otoczeniem biznesowym.

Opracowane w ramach projektu programy nauczania zostały przetestowane podczas dwóch szkół letnich, a następnie wdrożone we wszystkich instytucjach partnerskich. Wnioski wyciągnięte z fazy testowania posłużyły do opracowania kompleksowych materiałów dydaktycznych w formie e-booka. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038541
Tytuł projektu	Academic Business Coach – MELES 2.0
Akronim projektu	ABC-MELES 2.0
Strona internetowa projektu	bit.ly/3CeMMLq
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Morska w Szczecinie (PL SZCZECIO3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Universität Leipzig – Leipzig University (Niemcy) - Πανεπιστήμιο Αιγαίου – University of the Aegean (Grecja) - Politechnika Białostocka (Polska) - Universidade de Aveiro – University of Aveiro (Portugalia)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	221 550 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: lepsze opanowanie istotnych kompetencji podstawowych i przekrojowych na wysokim poziomie w perspektywie uczenia się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacyjności i kreatywności poprzez partnerstwa oraz podejścia inter- i transdyscyplinarne, a także wzmacnianie roli szkolnictwa wyższego w regionach
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w dziedzinie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

„Otwarcie edukacji polega na otwarciu umysłów na nowe metody uczenia się, tak aby ludzie byli bardziej kreatywni, innowacyjni, przedsiębiorczy i łatwiej znajdowali zatrudnienie”. Te słowa komisarz Androulli Vassiliou stały się mottem projektu ABC-MELES 2.0, jego głównym założeniem zaś – priorytet dla europejskiego szkolnictwa wyższego, którym jest wspieranie innowacji i kreatywności za pomocą partnerstw oraz podejścia inter- i transdyscyplinarnego, a także wzmocnienie roli szkolnictwa wyższego w wymiarze regionalnym.

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia było stworzenie wzorca nowego typu edukatora, *Academic Business Coach* (ABC), którego zadaniem jest wspierać biznesowy rozwój projektów szkół wyższych. W ten sposób konsorcjum projektowe miało zamiar zwiększyć świadomość pracowników naukowych i studentów w zakresie potencjału komercjalizacji, jaki tkwi w wynikach projektów badawczo-rozwojowych (*Research and Development* – B+R) prowadzonych na uczelniach. Wdrażanie wyników projektów B+R daje największy impuls do rozwoju gospodarki opartej na wiedzy, ponieważ to firmy *spin-off*, stworzone w wyniku procesu rozwoju projektów, zwiększają konkurencyjność europejskiej gospodarki. W przedsiębiorstwach tych zatrudnienie znajdą studenci i absolwenci. Z kolei wsparcie udzielane przez ABC zespołom akademickim ułatwi im wejście w świat biznesu i znacząco zwiększy szanse ich uczelni macierzystych na sukces w zakresie nowoczesnej edukacji.

Ponadto założeniem realizatorów przedsięwzięcia było podniesienie kompetencji przekrojowych kadry akademickiej uczelni europejskich i studentów w zakresie przedsiębiorczości, innowacyjności i kreatywności. Przedsiębiorczość na uczelniach europejskich jest powszechnie nauczana jedynie na wydziałach ekonomicznych, tylko nieliczne szkoły wdrożyły programy dydaktyczne kształtujące postawy przedsiębiorcze także na wydziałach technicznych i ścisłych. Z drugiej strony najbardziej innowacyjne firmy działają w branży technologicznej. Z tego powodu istnieje pilna potrzeba podniesienia umiejętności przedsiębiorczych u studentów kierunków ścisłych i inżynierskich na uczelniach europejskich.

Rezultaty projektu

Założone cele projektowe osiągnięto przez opracowanie, przetestowanie i wdrożenie innowacyjnej metodologii w zakresie kompetencji przekrojowych pod nazwą *ABC Methodology/Methodologia ABC*, opublikowanej jako elektroniczny *Academic Business Coach Handbook*. Jest ona wykorzystywana przez ABC w procesie opracowywania projektów B+R inicjowanych na uczelniach, których wyniki mają wysoki potencjał komercjalizacji.

Kluczowym elementem *Metodologii ABC* i jednocześnie głównym celem projektu było przygotowanie kompleksowego i spójnego produktu edukacyjnego (kurs *Przedsiębiorczość 2*), który pozwala przenieść już opracowane przez pracowników naukowych i studentów pomysły na wyższe poziomy gotowości technologicznej i rynkowej (*Technology Readiness Levels – TRL*) lub zweryfikować je jako tzw. niebiznes. Kurs składa się z grupowych zajęć coachingowych, podczas których zespoły otrzymują wsparcie w rozwoju swoich projektów biznesowych, oraz z indywidualnych zajęć coachingowych pod okiem ABC. Opracowany w ramach współpracy, w tym wymiany doświadczeń z kadrą akademicką, kurs trenerski jest pierwszym tak kompleksowym programem dla trenerów pracujących z zespołami akademickimi.

Osiągnięcie celów projektu otworzyło uczelnie na nową metodologię kształcenia przedsiębiorczości, innowacyjności i kreatywności oraz może być szeroko stosowane w skali globalnej z wykorzystaniem bezpłatnych materiałów edukacyjnych. Długoterminowym efektem projektu jest wzmocnienie związków absolwentów i pracowników z uczelniami oraz zapewnienie szkołom wyższym długoterminowych przychodów z licencji lub jednorazowych przychodów ze sprzedaży samodzielnie wypracowanej własności intelektualnej. ■

Tarnów



liczba projektów: 2



Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-017072
Tytuł projektu	Building Professional Higher Education Capacity in Europe
Akronim projektu	BuildPHE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hHtlkn
Nazwa instytucji koordynującej	Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Tarnowie (PL TARNOWo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Association Européenne d'institutions de L'enseignement Supérieur EURASHE – European Association of Institutions in Higher Education EURASHE (Belgia) - Agencija za Znanost i Visoko Obrazovanje – Agency for Science and Higher Education (Chorwacja) - Sdružení Profesního Terciárního Vzdělávání – Czech Association of Professional Higher Education (Czechy) - Tallinna Tehnikaülikool – Tallinn University of Technology (Estonia) - Knowledge Innovation Centre (Malta) - Skupnost višjih strokovnih šol Republike Slovenije (Słowenia)
Czas trwania	27 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	220 294 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agencji modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zapewnienie funkcjonowania trójkąta wiedzy
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt miał na celu podniesienie jakości powiązań wyższego szkolnictwa zawodowego – WSZ (*Professional Higher Education* – PHE) z rynkiem pracy. W ramach tego działania przewidziano zwłaszcza zmotywowanie wyższych szkół zawodowych do przeanalizowania swoich wewnętrznych polityk dotyczących współpracy między sektorami edukacji i badań oraz biznesu, a w rezultacie wprowadzenie ulepszeń w zakresie współpracy z rynkiem pracy oraz wymiana najlepszych praktyk w celu wzmocnienia trójkąta wiedzy. Przewidziano także zaprojektowanie zestawu narzędzi wspierających, takich jak polityki ramowe i przewodniki wdrożeniowe, w celu wzmocnienia aktywnej współpracy między szkołami wyższymi i interesariuszami zewnętrznymi.

W ramach przedsięwzięcia pracowano równolegle nad dwoma grupami zagadnień, które wzajemnie się uzupełniały. Pierwszą objęła opracowanie metodologii samooceny i doskonalenia dla WSZ (sposoby zbierania danych, metodologia określania strategii doskonalenia współpracy z rynkiem pracy) oraz prowadzenie procesów samooceny i doskonalenia w ramach uczelni pilotażowych (cykle samodoskonalenia, tworzenie raportów samooceny i planów doskonalenia). Druga zaś – zbieranie najlepszych praktyk i projektowanie narzędzi je stymulujących. Zasady ramowe opracowano w formie listy kontrolnej, która może być wykorzystywana przez liderów instytucjonalnych do oceny zgodności z każdym z kryteriów Ram jakości WSZ. W wyniku działań z drugiej grupy przygotowano także internetowe narzędzie do samooceny i benchmarkingu.

Rezultaty projektu

W wyniku przedsięwzięcia opracowano ramy metodologiczne i zestaw narzędzi do samooceny, bazę najlepszych praktyk oraz publikację *Tools to Support Quality in Professional Higher Education*. Ponadto, na podstawie rezultatów projektu, w ramach pilotażu opracowano raporty samooceny oraz plany wdrożeniowe przedstawiające proponowane ulepszenia w zakresie polityki i strategii współpracy z rynkiem pracy.

Na poziomie regionalnym i lokalnym przedsięwzięcie sprzyjało współpracy między instytucjami szkolnictwa wyższego i przedsiębiorstwami, wzmacniając tzw. podwójne opcje, przewidujące łączenie studiów i doświadczenia zawodowego, czyli np. praktyki zawodowe. Przyczyniło się to do rozwiązania problemu niedoboru umiejętności w kluczowych technicznych obszarach

zatrudnienia oraz wpłynęło na podniesienie jakości doświadczeń zawodowych oferowanych studentom przez instytucje szkolnictwa wyższego. Z kolei na poziomie krajowym przedstawiono decydom zalecenia dotyczące środków służących poprawie i wzmocnieniu współpracy między środowiskiem akademickim i przedsiębiorstwami. Na poziomie Unii Europejskiej projekt przyczynił się do zacieśnienia współpracy między instytucjami i stowarzyszeniami WSZ oraz do wymiany praktyk, a grupa robocza EURASHE, działająca na rzecz zapewniania jakości, stanowiła platformę wspierającą tę współpracę.

Doświadczenia z projektu i poczynione ustalenia posłużyły również do dyskusji na temat polityki w zakresie rozwoju WSZ w całej Europie, a także zapewniania i podnoszenia jakości. Znalazło to odzwierciedlenie we wkładzie EURASHE do polityk Komisji Europejskiej i dokumentów Europejskiego Obszaru Szkolnictwa Wyższego (*European Higher Education Area – EHEA*).

Najważniejszą długoterminową korzyścią projektu jest możliwość wykorzystywania zoptymalizowanych narzędzi i metodologii w procesach samooceny przez szerokie grono instytucji szkolnictwa wyższego w Europie i poza nią. Doświadczenia międzynarodowe prawdopodobnie zwiększą gotowość tych podmiotów do angażowania się w działania transgraniczne, takie jak wspólne programy lub korzystanie z transgranicznego zapewniania jakości, promowane na arenie europejskiej m.in. jako narzędzie wzmocnienia tożsamości. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096353
Tytuł projektu	Improving Geriatric Patient Satisfaction: Development of a High-Fidelity E-learning Simulation Course to Develop Intercultural Skills in Geriatric Patient Care
Akronim projektu	GNurseSim
Strona internetowa projektu	bit.ly/3O3uFdk
Nazwa instytucji koordynującej	Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Tarnowie (PL TARNOWo2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Centria-ammattikorkeakoulu Oy – Centria University of Applied Sciences (Finlandia) - Satakunnan Ammattikorkeakoulu Oy – Satakunta University of Applied Sciences (Finlandia) - Universidad de Alicante – University of Alicante (Hiszpania) - Knowledge Innovation Centre Ltd (Malta) - Kulleġġ Malti tal-Arti, Xjenza u Teknologija – Malta College of Arts, Science and Technology (Malta) - Middlesex University Higher Education Corporation (Wielka Brytania)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	226 411 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>) - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia jest zmiana sposobu, w jaki studenci na kierunku pielęgniarstwo są przygotowani do opieki nad osobami starszymi, przez wdrożenie opracowywanego przez konsorcjum projektowe kursu z zakresu pielęgniarstwa geriatrycznego.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu powstanie kurs z zakresu pielęgniarstwa geriatrycznego, wykorzystujący założenia konstruktywizmu społecznego, realizowane za pomocą metody symulacji. Jego treść położy nacisk na rozwiązywanie problemów międzykulturowych, które mogą pojawiać się w opiece geriatrycznej. W ramach działań projektowych pracownicy i studenci uczelni zaangażowanych w przedsięwzięcie będą w stanie pogłębić swoją wiedzę na temat techniki nauczania opartej na symulacji, a także będą mogli skorzystać z doświadczeń swoich kolegów z instytucji partnerskich w tym zakresie. Ponadto model opracowany i pilotowany w ramach projektu posłuży jako punkt odniesienia podczas tworzenia podobnych kursów z zakresu pielęgniarstwa, koncentrujących się na międzykulturowych aspektach opieki nad pacjentami. ■

Toruń



liczba projektów: 4



Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016480
Tytuł projektu	Freely Accessible Central European Soil
Akronim projektu	FACES
Strona internetowa projektu	bit.ly/3O1EOY5
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (PL TORUN01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Česká Zemědělská Univerzita v Praze – Czech University of Life Sciences Prague (Czechy) - Eesti Maaülikool – Estonian University of Life Sciences (Estonia) - Aleksandras Stulginskis University (Litwa) - Latvijas Lauksaimniecības Universitāte – Latvia University of Agriculture (Łotwa) - Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu (Polska) - National Agricultural and Food Centre Slovakia (Słowacja) - Univerza v Ljubljani – University of Ljubljana (Słowenia) - Debreceni Egyetem – University of Debrecen (Węgry)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	247 439 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: możliwości uczenia się na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wzmacnianie jakości kształcenia przez mobilność i współpracę transgraniczną
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - nauki przyrodnicze - rolnictwo, leśnictwo i rybołówstwo

Streszczenie projektu

Globalizacja i ogólnoświatowe problemy w zakresie ochrony środowiska, a także ujednoczenie badań naukowych i nauczania na poziomie Unii Europejskiej wymuszają użycie języków technicznych, takich jak m.in. terminologia stosowana przez gleboznawców. Mimo upływu lat i skorelowania wielu europejskich aktów prawnych system opisu gleb, wykorzystywany przez kadre dydaktyczną uczelni europejskich, nadal nie został ustandaryzowany w zadowalającym zakresie.

Cele projektu

Głównym celem projektu było stworzenie bazy danych gleb Europy Środkowej, pozwalającej na stosowanie zunifikowanych metod ich diagnozowania i opisu.

Rezultaty projektu

W skład konsorcjum projektu weszli eksperci mający doświadczenie w klasyfikacji gleb różnych regionów Europy Środkowej. Poszczególni jego członkowie uczestniczyli także w licznych działaniach związanych z adaptacją systemu Klasyfikacji Zasobów Glebowych Świata (*World Reference Base for Soil Resources – WRB*) na skalę regionalną (krajową), a także z jego tłumaczeniem na języki narodowe, międzynarodową korelacją i testowaniem oraz wykorzystywaniem w kontekście uczenia się i nauczania na poziomie szkolnictwa wyższego.

W ramach działań projektowych odbyły się spotkania poświęcone zbieraniu danych o glebach – pobrano ich próbki w celu przeprowadzenia niezbędnych analiz laboratoryjnych. Na tej podstawie konsorcjum projektu stworzyło bazę danych gleb Europy Środkowej, obejmującą Czechy, Estonię, Litwę, Łotwę, Polskę, Słowenię, Słowację i Węgry, oraz program kursu, podręcznik do zajęć terenowych dla studentów i trzy tomy atlasów *Soil Sequences*. Do prezentacji zgromadzonych danych wykorzystano międzynarodowy system opisu gleb opracowany przez United Nations Food and Agriculture Organization (UN-FAO). Interpretacja

pochodzenia i pozycji systematycznej gleb opierała się na międzynarodowej klasyfikacji gleb WRB, której ostatnie wydanie ukazało się w latach 2014/2015. Stworzenie obszernej bazy danych było więc niezbędne z perspektywy edukacyjnej.

Uzyskane rezultaty intelektualne projektu, dzięki swojej nowoczesnej formie, stanowią skuteczne narzędzie w nauczaniu na uczelniach wyższych. Mogą również przyczynić się do współpracy między instytucjami europejskimi zajmującymi się m.in. gleboznawstwem, problematyką ochrony środowiska i systemami geoinformacyjnymi. Wykorzystanie materiałów opracowanych w ramach FACES będzie także skutkowało podniesieniem umiejętności teoretycznych i praktycznych wśród specjalistów w dziedzinie gleboznawstwa oraz wśród studentów.

Przeprowadzone w ramach przedsięwzięcia kursy, w których wzięło udział 79 studentów, pozwoliły na przetestowanie i ewaluację pilotażowego modułu edukacyjnego i towarzyszących mu narzędzi dydaktycznych. Równie ważnym celem projektu było przeszkolenie grup studentów z krajów partnerskich w zakresie klasyfikacji i opisu gleb. Z kolei publikacja wytycznych, w której zintegrowano np. diagnozowanie gleb i klasyfikację WRB, stwarza możliwość lepszego zrozumienia tych systemów i dostrzeżenia ich wzajemnego powiązania.

Na zakończenie projektu zorganizowano konferencję upowszechniającą „Edukacja i klasyfikacja gleb”. W wydarzeniu tym wzięło udział ok. 90 gleboznawców i studentów z ponad 20 krajów z czterech kontynentów. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026286
Tytuł projektu	Integrating Social Sciences and Humanities into Teaching about Energy
Akronim projektu	TEACHER
Strona internetowa projektu	bit.ly/3GjnTi1
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (PL TORUN01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - České Vysoké Učení Technické v Praze – Czech Technical University in Prague (Czechy) - Sociologický ústav AV ČR, v. v. i – Institute of Sociology of the Academy of Sciences of the Czech Republic Public (Czechy) - Merience SCP (Hiszpania) - Universitat Politècnica de Catalunya – Technical University of Catalonia (Hiszpania) - Helmholtz-Zentrum für Umweltforschung GmbH – Helmholtz Centre for Environmental Research (Niemcy) - Politechnika Gdańska (Polska)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	303 565 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agencji modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - środowisko i zmiany klimatu - energia i zasoby naturalne

Streszczenie projektu

Zmienia się relacja między społeczeństwem i technologią. Powszechnie uznaje się, że przyszłe polityki technologiczne, w tym w zakresie energii, muszą być akceptowalne nie tylko technicznie, ale także społecznie. Choć nie wiadomo, co zmiana ta oznacza dla transformacji politycznego procesu podejmowania decyzji dotyczących energii, jej implikacje dla etosu naukowego są oczywiste. Wydaje się, że nie można już dłużej postrzegać badań naukowych jako prowadzonych w zaciszu laboratoriów i oderwanych od tego, jaki wpływ technologie energetyczne mają na systemy społeczne. Jeśli nauka ma w przekonujący sposób wspierać rozum polityczny, należy zbudować kompetencje, które pozwolą postrzegać technikę i społeczeństwo jako powiązane ze sobą.

Cele projektu

Głównym celem projektu TEACHERNER było wspieranie edukacji transdyscyplinarnej i stworzenie pomostu między naukami społecznymi i humanistycznymi (*Social Sciences and Humanities – SSH*) z jednej strony a nauczaniem o energii na uczelniach technicznych z drugiej. Aby osiągnąć ten cel, partnerzy projektu: 1) określili zapotrzebowanie na działania z zakresu nauk społecznych na uczelniach technicznych w krajach uczestniczących w projekcie; 2) opracowali *Teachener Edukit* jako kompleksowy i elastyczny zestaw modułów nauczania obejmujący różne tematy związane ze społecznymi aspektami energii oraz 3) przetestowali moduły nauczania w partnerskich uczelniach technicznych i podczas dwóch zimowych szkół studenckich.

Rezultaty projektu

Teachener Edukit – główny rezultat projektu – jest kompleksowym zestawem gotowych do użycia innowacyjnych modułów dydaktycznych, obejmujących swoją tematyką kwestie związane ze społecznymi aspektami energii, przeznaczonych do kształcenia studentów studiów doktoranckich i magisterskich na uczelniach technicznych. Każdy z ośmiu modułów nauczania opracowanych w ramach projektu jest poświęcony innemu zagadnieniu. Są to: 1) świadomość energetyczna; 2) filozofia i etyka rozwoju energetyki; 3) energia i społeczeństwo; 4) społeczne oddziaływanie technologii energetycznych; 5) ocena technologii; 6) inteligentne systemy pomiarowe oraz postrzeganie ryzyka społecznego i zarządzanie ryzykiem; 7) zarządzanie konfliktami i 8) zdecentralizowane systemy energetyczne. Moduły te można pobrać ze specjalnej platformy internetowej i dostosować je do własnych potrzeb w zakresie nauczania na uczelni technicznej.

Innowacyjne praktyki edukacyjne, składające się na *Edukit*, wyposażają absolwentów technicznych studiów energetycznych w interdyscyplinarne umiejętności, wiedzę i kompetencje z zakresu nauk społecznych i humanistycznych, umożliwiając im lepsze reagowanie na potrzeby rynku pracy związane z przejściem do społeczeństwa opartego na wiedzy, ze sprawliwą transformacją energetyczną oraz z nowymi lub dostosowanymi profilami zawodowymi. Rezultaty projektu obejmują także podręcznik elektroniczny *Integrating Social Sciences and Humanities into Teaching about Energy: the Teachener Edukit/Włączenie nauk społecznych i humanistycznych do nauczania o energii: Edukit dla nauczycieli*.

Edukit został włączony do programów nauczania w instytucjach technicznych uczestniczących w projekcie jako samodzielne kursy dla studentów studiów magisterskich i doktoranckich. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065101
Tytuł projektu	Share Your Soils
Akronim projektu	SYStem
Strona internetowa projektu	bit.ly/3UAQdk8
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Mikołaja Kopernika w Toruniu (PL TORUN01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Česká Zemědělská Univerzita v Praze – Czech University of Life Sciences Prague (Czechy) - Eesti Maaülikool – Estonian University of Life Sciences (Estonia) - Universidad de Extremadura – University of Extremadura (Hiszpania) - Latvijas Lauksaimniecības Universitāte – Latvia University of Life Sciences and Technologies (Łotwa) - Uniwersytet Przyrodniczy w Poznaniu (Polska) - Uniwersytet Przyrodniczy we Wrocławiu (Polska) - Univerza v Ljubljani – University of Ljubljana (Słowenia) - Pécsi Tudományegyetem – University of Pécs (Węgry) - Università degli Studi di Sassari – University of Sassari (Włochy)
Czas trwania	39 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	352 761 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - środowisko i zmiany klimatu - nauki przyrodnicze

Streszczenie projektu

Postęp w zakresie technologii i jej wpływ na współczesne życie powoduje ciągłą potrzebę rozwijania i ulepszania nowych narzędzi edukacyjnych. Szkolnictwo wyższe stoi obecnie przed wyzwaniem związanym z wchodzącym na uniwersytety pokoleniem Z, tzw. cyfrowymi tubylcami, którzy oczekują edukacji w szerokim zakresie wykorzystującej technologie mobilne i grywalizację. Coraz większa liczba uczelni i szkół posługuje się mediami społecznościowymi, aby usprawnić komunikację, przyciągnąć uwagę swoich wychowanków oraz zwiększyć ich zaangażowanie. Wyniki ankiety przeprowadzonej wśród studentów wykazały duże zapotrzebowanie na nowoczesne, zaawansowane technologicznie narzędzia edukacyjne posiadające się mediami społecznościowymi. Ponad 90% respondentów wskazało na brak narzędzi cyfrowych przydatnych w procesie nauczania klasyfikacji gleb. Innym istotnym zagadnieniem w dobie „kurczącego się” świata, jest ujednoczenie języków technicznych stosowanych w naukach o środowisku, takich jak gleboznawstwo. Wymagają one unifikacji zarówno w skali zarówno globalnej, jak i europejskiej, aby odpowiadały celom stawianym przed kształceniem akademickim w drugiej i trzeciej dekadzie XXI wieku.

World Reference Base for Soil Resources (WRB) to system klasyfikacji gleb służący komunikacji między naukowcami w celu identyfikacji, nazywania i charakteryzowania głównych rodzajów gleb. Został zaakceptowany przez Komisję Europejską jako oficjalny system Unii Europejskiej w tym zakresie.

Cele projektu

Ideą projektu SYStem jest stworzenie edurozrywkowych mediów społecznościowych w formie wielofunkcyjnej aplikacji mobilnej służącej klasyfikacji i opisowi gleb.

Rezultaty projektu

Stworzona, jako rezultat intelektualny przedsięwzięcia, aplikacja umożliwi przesyłanie geolokalizowanych zdjęć profilu gleb wraz z opisem ich poziomów i właściwości oraz z propozycją przyporządkowania według WRB. Działa ona w trybach online i offline, a jej użytkownicy mają możliwość interakcji i dzielenia się wiedzą w ramach międzynarodowej społeczności i tym samym są w stanie wspierać osoby mniej doświadczone w tym zakresie. Ponadto w ramach działań projektowych zostanie przygotowany podręcznik metodyczny z propozycjami rozwiązań dydaktycznych optymalizujących korzystanie z aplikacji SYStem oraz tzw. omnibus glebowy poświęcony nauczaniu najnowszej edycji systemu WRB na poziomie uniwersyteckim. Ewaluacja przygotowanego modułu edurozrywkowego zostanie przeprowadzona podczas gleboznawczych warsztatów dla studentów, wspomaganą aplikacją SYStem.

Wartością dodaną projektu jest opracowanie ujednoczonej bazy danych glebowych oraz ewaluacja przydatności klasyfikacji WRB i jej ocena w odniesieniu do zróżnicowanych warunków środowiskowych Europy. Pomaga to w opracowaniu modyfikacji samego systemu klasyfikacji.

Wszystkie efekty projektu są bezpłatne nie tylko w obrębie Unii Europejskiej, ale także na całym świecie. Kadra uniwersytecka i studenci mogą w formule *open access* rejestrować się do systemu, a także używać aplikacji. Przesyłane dane glebowe są również dostępne dla innych użytkowników. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065751
Tytuł projektu	LSP for employability
Akronim projektu	LSP4E
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Ty99yz
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Bankowa w Toruniu (PL TORUN02)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Université Libre de Bruxelles (Belgia) - Latvijas Lauksaimniecības Universitāte – Latvia University of Life Sciences and Technologies (Łotwa)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	92 305 euro

Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nauczanie i uczenie się języków obcych - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

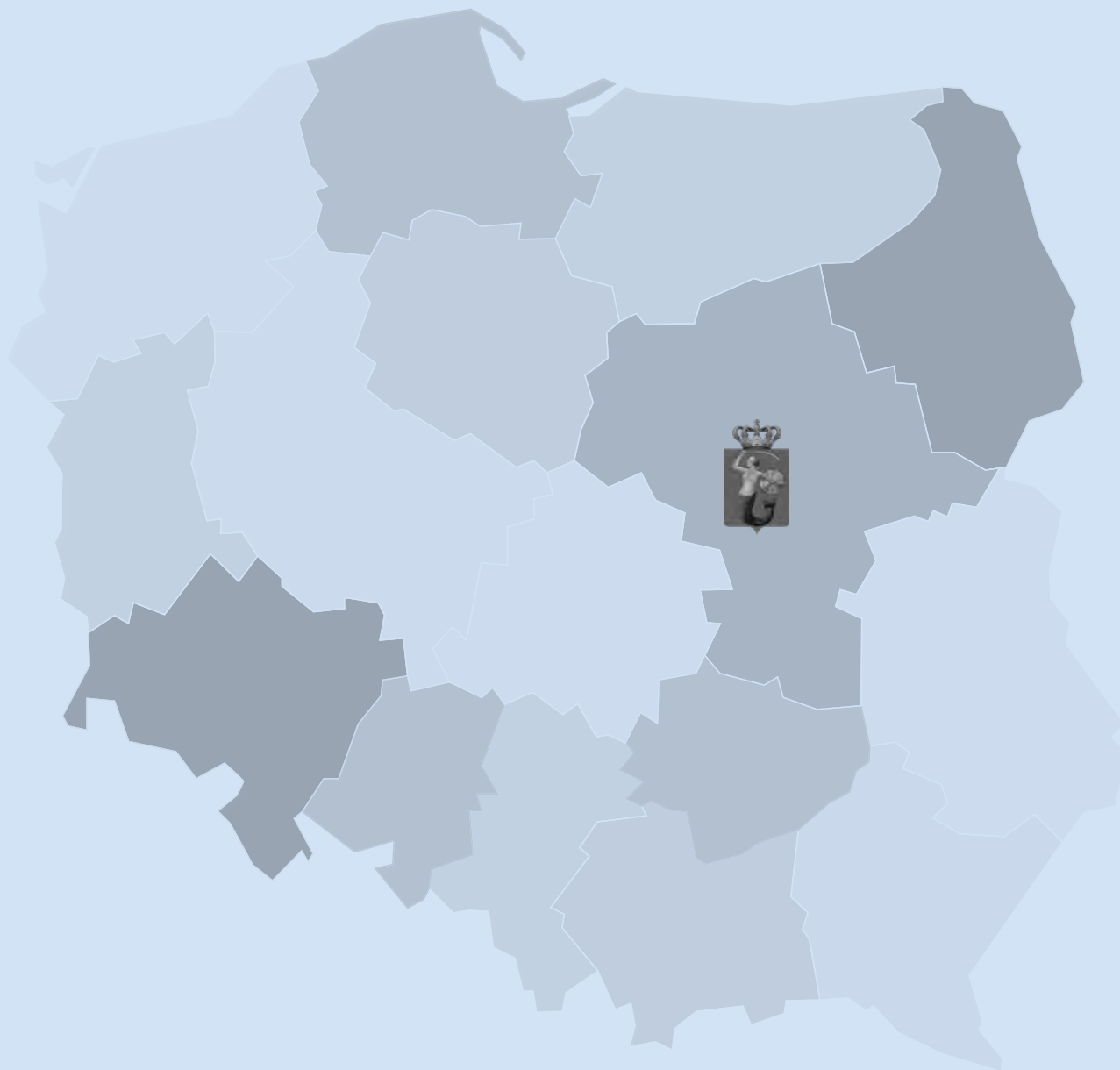
Głównym celem projektu jest zwiększenie możliwości zatrudniania studentów dzięki podniesieniu ich kompetencji językowych przez zastosowanie odpowiednich materiałów e-learningowych do nauki języka obcego specjalistycznego (*Language for Specific Purposes – LSP*). Wybór treści materiałów edukacyjnych stworzonych w ramach projektu jest podyktowany rekomendacjami udzielonymi przez pracodawców. Kurs zostanie wzbogacony elementami komunikacji międzykulturowej.

Rezultaty projektu

W ramach projektu nauczyciele akademicki będą rozwijać swoje umiejętności cyfrowe, umożliwiające samodzielne tworzenie materiałów e-learningowych, oraz świadomość międzykulturową. Zostaną też przeanalizowane wymagania pracodawców w zakresie kompetencji językowych absolwentów wchodzących na rynek pracy. W rezultacie powstaną rekomendacje dotyczące nauczania języków na podstawie potrzeb najczęściej wymienianych przez pracodawców. Ponadto zostanie stworzony, przetestowany i wdrożony 21-godzinny trzymodułowy anglojęzyczny kurs e-learningowy, zawierający teksty, materiały wideo, podcasty i glosariusze. Będzie on przeznaczony dla studentów, których znajomość języka angielskiego jest klasyfikowana jako B2/B2+ według Europejskiego Systemu Opisu Kształcenia Językowego (*Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – CEFR*). Materiały do kursu zostaną opatrzone napisami, komentarzami i skryptami w języku francuskim, łotewskim i polskim.

W wyniku realizacji przedsięwzięcia uczelnie partnerskie zyskają materiały edukacyjne dla studentów, dzięki którym będą w stanie wyposażyć ich w umiejętności językowe poszukiwane na rynku pracy. Narzędzia te będą także atrakcyjne pod względem formy i przez to odpowiednie dla tzw. pokolenia cyfrowego. Ponadto konsorcjum projektowe stworzy zespoły nauczycieli akademickich, które będą pełnić funkcję ambasadorów kompetencji cyfrowych wśród nauczycieli języków obcych. Wreszcie projekt doprowadzi do wdrożenia elementów komunikacji wielokulturowej, które są niezbędne w procesie internacjonalizacji uczelni na dynamicznie rozwijającym się rynku pracy oraz w mobilności w obrębie Unii Europejskiej i poza nią. ■

Warszawa



liczba projektów: 32



Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016474
Tytuł projektu	Formative Assessment Benchmarking for Foreign Language Learning and Teaching in Higher Education
Akronim projektu	FAB
Strona internetowa projektu	bit.ly/3TBof3x
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski Szkoła Języków Obcych (PL WARSZAWO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Turun Ammattikorkeakoulu Oy – Turku University of Applied Sciences (Finlandia) - Vytauto Didžiojo Universitetas – Vytautas Magnus University (Litwa) - Pécsi Tudományegyetem – University of Pécs (Węgry)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	86 073 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych przy użyciu innowacyjnych metod - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - nauczanie i uczenie się języków obcych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Priorytetem przedsięwzięcia było podniesienie jakości kształcenia językowego i jego adekwatności w obrębie szkolnictwa wyższego. Organizatorzy projektu, obejmując zainteresowaniem sprawność mówienia i jej ocenianie przy pomocy narzędzi oceny kształtującej, zaplanowali skuteczniejsze promowanie udoskonalonego nauczania języków obcych w uczelniach. Osiągnięcie tych założeń stało się możliwe dzięki aktywnemu uczestnictwu nauczycieli biorących udział w przedsięwzięciu w warsztatach, hospitaacjach i obserwacjach koleżeńskich, a także za sprawą publikowania przez nich informacji o projekcie na stronie internetowej oraz upowszechniania wypracowanych rezultatów pracy intelektualnej, rozsyłaniu newslettera i zorganizowaniu konferencji.

Rezultaty projektu

W wyniku działań projektowych odbyły się trzy międzynarodowe spotkania projektowe. W czasie trwania przedsięwzięcia przeprowadzono 13 warsztatów dla 356 nauczycieli. W jego pierwszym roku we wszystkich instytucjach partnerskich odbyło się łącznie 113 hospitaacji zajęć na szczeblu lokalnym, a w roku kolejnym – 231 obserwacji koleżeńskich na szczeblu międzynarodowym. Na podstawie zgromadzonych obserwacji zebrano opisy dobrych praktyk, z których wybrano 62, włączone następnie do praktycznej części poradnika dla nauczycieli i studentów, zawierającego również część teoretyczną oraz interaktywny quiz. Ponadto opracowano formularze hospitaacji zajęć, formularze obserwacji koleżeńskich, a także ankiety wstępne i ankiety końcowe dla nauczycieli i studentów, które następnie przeprowadzono. Wszystkie te działania podlegały ewaluacji końcowej również w formie ankiet. Wreszcie, w ramach działań upowszechniających, zorganizowano międzynarodową konferencję „Ocenianie kształtujące w nauczaniu języków obcych”, w której uczestniczyło 157 osób, a także rozesłano osiem newsletterów.

Projekt skłonił nauczycieli języków obcych do refleksji nad własnym warsztatem dydaktycznym, wyposażył ich w odpowiednie narzędzia oraz zmotywował do stosowania podejścia, którego celem jest zwiększanie odpowiedzialności studentów za własne uczenie się. Pozwolił im także uświadomić sobie znaczenie uczenia się przez całe życie, a także od swoich kolegów oraz efektywności wymiany dobrych praktyk. W konsekwencji przyczynił się do rozwoju osobistego i zawodowego tej grupy beneficjentów. Z kolei studenci są dzięki przedsięwzięciu świadomymi uczestnikami procesu uczenia się – stali się bardziej świadomi własnych umiejętności językowych i zdolni do refleksji krytycznej dotyczącej swoich postępów w nauce. Podejmują autonomiczne decyzje co do wybieranych strategii uczenia się, zwiększyła się ich motywacja do nauki języków obcych.

Realizacja projektu przyczyniła się także do umiędzynarodowienia działalności jednostek partnerskich i do podniesienia ich prestiżu. Miała wpływ na promowanie wielojęzyczności i wielokulturowości w środowisku akademickim.

W kwestii korzyści długoterminowych projekt ma znaczenie dla dalszego rozwoju umiejętności dydaktycznych nauczycieli akademickich, wpływa na zmianę ich postaw, sprawia, że w większym zakresie korzystają ze współpracy z innymi wykładowcami, także innych języków, oraz częściej angażują studentów. Z zebranych opinii wynika też, że większość dydaktyków była zainteresowana tematyką projektu i stosuje jego rezultaty intelektualne w pracy dydaktycznej. Ponadto uczestnictwo w projekcie wzmocniło ich zaufanie do stosowania innowacyjnych metod i przekonało ich do dalszego doskonalenia zawodowego, w tym do podejmowania nowych wyzwań. Zdobyte przez uczestników projektu umiejętności współdziałania i organizacji będą przydatne w realizacji nowych projektów edukacyjnych. Zebrane doświadczenia i dobre praktyki pomagają też w planowaniu dalszego, cyklicznego kształcenia nauczycieli. Druga grupa beneficjentów – studenci – została dzięki projektowi wyposażona w odpowiednie umiejętności ułatwiające samodzielne, długofalowe i skuteczne uczenie się języków obcych.

Dzięki stosowaniu narzędzi opracowanych w projekcie przedsięwzięcie wpłynęło na poprawę jakości kształcenia językowego w obszarze szkolnictwa wyższego dzięki wdrożeniu innowacyjnego podejścia do procesu nauczania – uczenia się języków obcych. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050951
Tytuł projektu	Action For Computational Thinking In Social Sciences
Akronim projektu	ACTISS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3O6VRYJ
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski (PL WARSZAWO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Rijksuniversiteit Groningen – University of Groningen (Holandia) - Alexander von Humboldt Institut für Internet und Gesellschaft - Alexander von Humboldt Institute for Internet and Society (Niemcy)
Czas trwania	37 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	262 559 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwijanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – opracowywanie programów nauczania, które są przydatne na rynku pracy i spełniają oczekiwania społeczne
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transversalnych - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Obecnie, w tzw. erze cyfrowej, oraz w coraz bardziej skomplikowanym świecie wzrasta zapotrzebowanie na naukowców, którzy są w stanie analizować dynamikę zachowań. Tradycyjne metody stosowane przez badaczy społecznych lub marketingowych (np. sondaże) nie wystarczają już, aby zrozumieć bardziej złożone problemy. Tymczasem modelowanie (tzw. obliczeniowe nauki społeczne – *Computational Social Sciences*), czyli podejście polegające na tworzeniu i analizie procesów behawioralnych przy użyciu modeli i algorytmów, pozwala na systematyczne badanie dynamiki behawioralnej w systemach społecznych oraz ułatwia współpracę interdyscyplinarną konieczną do zgłębiania kompleksowych zagadnień, np. migracji lub adaptacji do zmian klimatu. Jednocześnie podejście to jest bardzo rzadko elementem programów studiów w dziedzinie nauk społecznych. W rezultacie większość studentów nie jest świadoma obecnego stanu wiedzy w zakresie modelowania zjawisk społecznych.

Cele projektu

Projekt ma na celu rozwiązanie problemu niedopasowania oferty edukacyjnej do potrzeb nauki i rynku przez wprowadzenie studentów nauk społecznych w świat modelowania w angażujący i przystępny sposób.

Rezultaty projektu

Grupą docelową projektu są studenci nauk społecznych na wczesnych etapach studiów, którzy dzięki przystępnemu charakterowi kursu będą mogli zapoznać się z podstawowymi pojęciami z zakresu modelowania w naukach społecznych, oraz nauczyciele akademicy zainteresowani nauczaniem tego zagadnienia.

W ramach przedsięwzięcia zostanie opracowany zestaw tzw. masowych otwartych kursów online (*Massive Open Online Course* – MOOC), wprowadzający kluczowe pojęcia i metody obliczeniowe dla nauk społecznych w formie krótkiego kursu początkowego i czterech kursów tematycznych. Kurs będzie zawierać cyfrowe materiały edukacyjne, takie jak wykłady, praktyczne przykłady wykorzystania modeli, np. wywiady z praktykami, ćwiczenia, quizy, listy lektur, i nie wymaga zaawansowanej wiedzy matematycznej. Wszystkie materiały edukacyjne będą dostępne na stronie internetowej projektu.

Rezultaty intelektualne projektu przyczynią się do popularyzacji wyłaniającej się dyscypliny obliczeniowych nauk społecznych (modelowania w naukach społecznych) i rozwijania jej potencjału w środowiskach akademickich i poza nimi. Ułatwią studentom zdobywanie wiedzy i umiejętności – wprowadzą podstawowe dla nauk społecznych pojęcia i narzędzia obliczeniowe, a instytucjom partnerskim – zdobywanie umiejętności związanych z tworzeniem angażujących treści w nauczaniu online. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065644
Tytuł projektu	Eurasian Insights: Strengthening Indo-Pacific Studies in Europe
Akronim projektu	EISIPS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Gihyk
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski (PL WARSZAW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - South Asia Democratic Forum (Belgia) - Vrije Universiteit Brussel (Belgia) - Jawaharlal Nehru University (Indie) - National Maritime Foundation (Indie) - International Christian University (Japonia) - Ritsumeikan Asia Pacific University (Japonia) - Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Polska) - University of St Andrews (Wielka Brytania) - Sapienza Università di Roma – Sapienza University (Włochy)
Czas trwania	39 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	328 249 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	- HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

W ostatnich latach pojawiło się zapotrzebowanie na specjalistów posiadających szeroką wiedzę w zakresie znajomości Indo-Pacyfiku, jego skomplikowanej historii, polityki, gospodarki i kwestii związanych z bezpieczeństwem. Rejon ten rozciąga się od wybrzeży Pakistanu przez Ocean Indyjski, Chiny i Azję Południowo-Wschodnią do Japonii, Nowej Zelandii i wysp Pacyfiku. Zamieszkuje go ponad połowa ludności świata, tam też ulokowane są jedne z największych gospodarek na świecie. To najprężniej rozwijający się region na świecie. Jego zrozumienie jest więc kluczowe dla wszystkich, którzy są zainteresowani współczesnymi stosunkami międzynarodowymi, gospodarką światową czy prawem międzynarodowym.

Cele projektu

Projekt EISIPS ma na celu umożliwienie kształcenia specjalistów w zakresie znajomości Indo-Pacyfiku przez przybliżenie wiedzy na temat tego regionu zarówno studentom na poziomie doktoranckim i magisterskim, jak i badaczom stosunków międzynarodowych.

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem intelektualnym projektu będzie dostępny online podręcznik z zakresu wiedzy na temat Indo-Pacyfiku. Ponadto w ramach przedsięwzięcia zostanie opracowany kurs wprowadzający w tematykę tego rejonu oraz narzędzia dydaktyczne umożliwiające skuteczne nauczanie, w tym podcasty. Wszystkie rezultaty projektu będą służyć promocji wiedzy o regionie. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065746
Tytuł projektu	Mediation in Language Learning and Teaching
Akronim projektu	MiLLaT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EA9Q6s
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski (PL WARSZAWO1)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Univerzita Karlova – Charles University (Czechy) - Helsingin Yliopisto – University of Helsinki (Finlandia) - Vytauto Didžiojo Universitetas – Vytautas Magnus University (Litwa)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	80 672 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nauczanie i uczenie się języków obcych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Projekt MiLLaT został zainicjowany przez cztery uniwersyteckie centra językowe w odpowiedzi na, sformułowane w *Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – CEFR)* w 2018 roku, najbardziej innowacyjne rozwiązania w dziedzinie nauczania, uczenia się i oceniania języków obcych. Kluczowym pojęciem w tym kontekście jest mediacja, najważniejsza kompetencja dla osób uczących się języków w społeczeństwach wielokulturowych.

Przed rozpoczęciem projektu jego realizatorzy przeprowadzili zdalnie analizę potrzeb w odniesieniu do umiejętności mediacji. Zebrane dane wykazały, że większość nauczycieli i uczniów nie jest pewna lub nie rozumie dobrze, czym jest mediacja w uczeniu się i nauczaniu języków obcych. Badanie pokazało także, że istnieje potrzeba dalszych analiz tego zagadnienia i strategii mediacji oraz że dydaktykom brakuje materiałów edukacyjnych zawierających wskazówki praktyczne, dzięki którym mogliby włączać strategie i działania mediacyjne do programów nauczania. Wszystko to było przesłanką do zainicjowania projektu. Jego celem było osiągnięcie innowacyjności w nauczaniu i uczeniu się języków obcych przez popularyzację pojęcia mediacji wśród nauczycieli, edukatorów i instytucji edukacyjnych, sprzyjających jej efektywnemu wykorzystywaniu.

Cele projektu

Główne cele przedsięwzięcia to upowszechnianie i promowanie koncepcji mediacji oraz strategii i działań mediacyjnych, a także rozwijanie międzykulturowych umiejętności językowych w zakresie mediacji i kompetencji cyfrowych u nauczycieli i uczniów, przygotowujących ich do funkcjonowania w społeczeństwach wielokulturowych. Wdrożenie tak określonych założeń przełożyło się na zaspokojenie potrzeb uczniów, istotnych z perspektywy rynku pracy, dzięki 1) rozwijaniu strategii i działań

mediacyjnych, które wspierają nabywanie umiejętności przekrojowych, 2) wprowadzaniu ich w klasach językowych przez dzielenie się know-how i dobrymi praktykami, 3) wspieranie rozwoju osobistego nauczycieli i podnoszenie jakości kształcenia oraz 4) inicjowanie i upowszechnianie innowacyjnych metod pedagogicznych jako przygotowania do projektowania otwartych materiałów edukacyjnych dla kursów tradycyjnych, synchronicznych, asynchronicznych i polisynchronicznych, zgodnie z nowym podziałem kursów ze względu na zmiany po pandemii COVID-19. Ponadto zaplanowano opracowanie i udostępnienie innowacyjnych narzędzi, zasobów i materiałów z zakresu mediacji dla nauczycieli i uczniów wraz z katalogami pomysłów, zadań i scenariuszy, jak uczyć tego zagadnienia, oraz rozwijanie podejścia do nauki języków obcych z wykorzystaniem TiK i otwartych zasobów edukacyjnych. Przewidziano też nawiązywanie kontaktów i budowanie społeczności z innymi uczelniami nastawionymi na rozwój.

Rezultaty intelektualne zostały przetestowane i wykorzystane podczas obserwacji partnerskich, a następnie rozwinięte pod kątem cyfrowym ze względu na konieczność dostosowania ich do warunków wymuszonych przez pandemię koronawirusa.

Rezultaty projektu

Rezultaty intelektualne projektu obejmują: 1) kwestionariusze analizy potrzeb w zakresie mediacji online dla nauczycieli i studentów; 2) formularz obserwacji koleżeńskiej; 3) formularze opisu zadań i pilotażu (narzędzia zapewniania jakości, procedury i wdrożenia do opracowania materiałów) stworzone w celu opisanie materiałów zebranych podczas obserwacji koleżeńskiej i pilotażu zadań, aby udoskonalić i uaktualnić metodykę nauczania języków obcych oraz zapewnić najwyższe standardy opracowanych materiałów; 4) materiały rozwijające mediację dla kursów tradycyjnych i synchronicznych dla nauczycieli i studentów, rozszerzające strategie mediacyjne, które mogą być stosowane zarówno na poziomie akademickim, jak i zawodowym, ze szczególnym uwzględnieniem podejścia zorientowanego na zadanie i działanie; 5) materiały rozwijające mediację dla asynchronicznych i polisynchronicznych kursów online; 6) poradnik dla nauczycieli języków obcych *Zadania tradycyjne i synchroniczne*; 7) poradnik dla nauczycieli języków obcych *Zadania asynchroniczne i polisynchroniczne*; 8) cztery numery newslettera MiLLaT przygotowane przez każdego z partnerów i dostępne w internecie oraz 9) artykuły, prezentacje i plakaty na temat mediacji przygotowane przez uczelnie partnerskie.

W ramach upowszechniania projektu zorganizowano „Intermediate Meeting Kaunas”, „Warsztaty umiejętności komunikacyjnych”, konferencję zamykającą projekt, a także webinaria i seminaria. Ponadto działania propagujące wyniki projektu prowadzono przez LinkedIn, platformę EPALE, biuletyny MiLLaT oraz przez strony internetowe partnerów i stowarzyszenia nauczycieli. Przygotowano również prezentację na „VI Międzynarodową Konferencję w Saarbrücken”.

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081894
Tytuł projektu	Teaching English as a content subject at the tertiary level – a modular approach
Akronim projektu	TE-CON3
Strona internetowa projektu	bit.ly/3X3kN7D
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski (PL WARSZAW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tallinna Ülikool – Tallinn University (Estonia) - Humboldt-Universität zu Berlin – Humboldt University of Berlin (Niemcy) - Politechnika Warszawska (Polska) - Sieć Badawcza Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji w Radomiu (Polska) - Universidade do Algarve – University of Algarve (Portugalia) - Universitatea din Pitești – University of Pitesti (Rumunia)
Czas trwania	31 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	341 965 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nauczanie i uczenie się języków obcych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Mobilność stwarza nowe szanse, ale też stawia nowe wyzwania. Konieczność zmodyfikowania metodologii nauczania języka angielskiego, zwłaszcza na potrzeby szkolnictwa wyższego, jest w tym kontekście niezbędnym elementem polityki językowej krajów UE.

Cele projektu

Projekt TE-CON3 zakłada zwiększenie efektywności nauczania języków obcych w szkolnictwie wyższym przez opracowanie zróżnicowanego tematycznie modelu nauczania modułowego, dostosowanego leksykalnie i strukturalnie do poziomów biegłości określonych w *Europejskim Systemie Opisu Kształcenia Językowego (Common European Framework of Reference for Languages: Learning, Teaching, Assessment – CEFR)*. Nowy model będzie odpowiedzią na zmieniające się oczekiwania wobec użytkowników posługujących się językiem angielskim jako obcym. Jego istotą będzie nauczanie języka obcego za pośrednictwem sekwencji modułów opartych na autentycznych treściach przedmiotowych, które prezentują – w określonym porządku, zależnym od zastosowanych środków gramatycznych i leksykalnych – różne dziedziny akademickie. Odróżnia to model *Te-Con3* w sposób znaczący od innych podejść dydaktycznych, które albo to skupiają się na jednej dziedzinie akademickiej (*Content and Language Integrated Learning – CLIL, English for Specific Purposes – ESP*), albo na rejestrze akademickim, bez zawężania dziedzinowego (*Academic English*), albo też na kształceniu ogólnych kompetencji i sprawności, bez orientacji akademickiej (*General English*).

Rezultaty projektu

Materiały dydaktyczne do modelu *Te-Con3* nie będą wymagać wiedzy specjalistycznej, niezależnie od kierunku studiów. Multimodalne i angażujące zadania będą nawiązywać w swojej metodologii do założeń metody zintegrowanego nauczania przedmiotu i języka obcego (CLIL) oraz do podejścia leksykalnego Michaela Lewisa, z wykorzystaniem technik właściwych dla nauczania wspomaganego komputerowo i elementów językoznawstwa korpusowego. Zakres dyscyplin akademickich objętych projektem odzwierciedla założenia paradygmatu STEAM (*Science, Technology, Engineering, Arts, Mathematics* – nauki ścisłe, technologia, inżynieria, sztuka i matematyka). Do opracowania scenariuszy lekcji zostanie wykorzystana wiedza z zakresu następujących dziedzin: architektura, sztuka i media, technologia, nauki biomedyczne z elementami komunikacji w opiece zdrowotnej oraz geografia. Scenariusze zostaną wykorzystane podczas lekcji próbnych na uniwersytetach partnerskich, a ich wyniki – w tym ankieta mierząca poziom satysfakcji nauczycieli i studentów – zostaną przeanalizowane, a następnie zmodyfikowane zgodnie z wynikami pilotażu oraz udostępnione na platformie multimedialnej *Mul-Tecon*. Na platformie tej, stworzonej przez Sieć Badawczą Łukasiewicz – Instytut Technologii Eksploatacji w Radomiu, znajdzie się również poradnik metodologiczny dla nauczycieli, zawierający opis stworzonego modelu, oraz objaśnienie sposobów wykorzystania materiałów opracowanych podczas projektu.

Realizatorzy projektu postawili sobie za cel zrównoważony rozwój akademickich kompetencji językowych w drodze kształcenia modularnego. Model *Te-Con3*, odpowiadający na potrzeby wszystkich głównych interesariuszy polityki edukacyjnej, będzie promować holistyczne podejście do celów kształcenia oraz kreatywne myślenie w różnych dyscyplinach akademickich, a także pozwoli rozwijać kompetencje cyfrowe. Będzie mógł być wykorzystywany zarówno w nauczaniu tradycyjnym, jak i w nauce hybrydowej i na odległość. W dobie pandemii jest to nie tylko atutem, ale wręcz koniecznością. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081999
Tytuł projektu	Rediscovering „NewEurope” – On-Wheels summer school for Balkan/Central and Eastern Europe trans-border history and politics
Akronim projektu	ReNewEurope
Strona internetowa projektu	bit.ly/3O8v7Hs
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski (PL WARSZAW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Pax Rhodopica Foundation (Bułgaria) - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja) - Universitatea Transilvania din Braşov – Transilvania Univeristy of Brasov (Rumunia) - Универзитет у Београду – University of Belgrade (Serbia)
Czas trwania	28 miesięcy

Dofinansowanie z programu Erasmus+	271 343 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - obywatelstwo europejskie, świadomość europejska i demokracja

Streszczenie projektu

Chociaż od 2004 i 2007 roku, kiedy doszło do największego rozszerzenia UE, minęły już prawie dwie dekady, we Wspólnocie nadal dominuje stereotypowe myślenie o „nowej Europie”. Region ten jest postrzegany przez pryzmat podziału na podregiony (Bałkany Zachodnie, Europa Środkowa, Europa Środkowo-Wschodnia), a to z kolei stanowi źródło wielu uprzedzeń.

Szkolnictwo wyższe jest ostatnim etapem procesu edukacyjnego, który przygotowuje studentów do samodzielnego kontynuowania kształcenia, tym razem już na ścieżce rozwoju zawodowego. Choć takie stwierdzenie jest prawdziwe w odniesieniu do prawie każdej dziedziny nauki, nabiera szczególnego znaczenia w przypadku studentów nauk społecznych i humanistycznych. To często właśnie oni muszą zwalczać stereotypy lub kształtować nowe podejścia w kwestii prawidłowego rozumienia otaczającego nas świata. W zmieniającej się Europie jedną z najważniejszych kwestii pozostaje stereotypowe podejście do „obcego”. Wydaje się to szczególnie trafne, gdy w europejskim dyskursie mowa o obszarze Bałkanów, Europy Środkowej i Wschodniej oraz o ludziach z nich pochodzących. Dodatkowo, choć badania nad Europą Wschodnią mają już długą historię, „stara” Europa nadal ma trudność w rozumieniu swojej „nowej” części. Dla pogłębienia procesu integracji szczególnie istotne jest, aby obie strony nie tylko zrozumiały się nawzajem, ale także, aby wkroczyły na ścieżkę dalszego rozwoju z już wspólną tożsamością. Nierozłączną częścią tego procesu jest przezwyciężanie istniejących uprzedzeń i przesądów dzięki zrozumieniu wspólnej płaszczyzny historycznej. Mając to na względzie oraz dostrzegając niejednoznaczność terminologii używanej w odniesieniu do wschodniej części Europy, a także konieczność doprecyzowania sposobu jej przedstawiania, realizatorzy projektu postawili sobie za cel zaakcentowanie pozytywnego wkładu tego regionu w historię Europy oraz w proces integracji europejskiej.

Cele projektu

Zamierzeniem realizatorów przedsięwzięcia jest opracowanie nowatorskiego podejścia do sposobu nauczania na temat Europy Środkowej i Wschodniej. Z myślą o tych wyzwaniach projekt ReNewEurope zapewni innowacyjne i integralne podejście do prowadzenia procesu dydaktycznego w zakresie studiów nad tym regionem za pomocą mobilnych szkół letnich poświęconych tematyce: mniejszości narodowych, praworządności i integracji europejskiej, tożsamości i nacjonalizmu oraz religii i polityki. Działania projektowe będą skierowane do środowiska wykładowców akademickich oraz do badaczy i młodych naukowców.

Celem ReNewEurope będzie dostarczenie kadrze nowego narzędzia do kształcenia także w bardziej atrakcyjny i ciekawy sposób w celu zwiększenia integracji i zrozumienia między młodzieżą, studentami oraz młodą kadrą naukową i dydaktyczną.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia zostaną opracowane ramy metodologiczne i modele organizacji procesu nauczania o Europie Środkowo-Wschodniej, materiały szkoleniowe, zawierający materiały źródłowe podręcznik dla osób prowadzących zajęcia, przewodnik po koncepcji oraz platforma internetowa wraz z interaktywną biblioteką. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082274
Tytuł projektu	Rhetoric for Innovative Education Retoryka w Innowacyjnej Edukacji
Akronim projektu	RHEFINE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3E75ySq
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Warszawski (PL WARSZAW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Институт по Реторика и Комуникации – Institute of Rhetoric and Communications (Bułgaria) - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	57 386 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: Wspieranie zaangażowania obywatelskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - badania i innowacje - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

RHEFINE to współpraca dydaktyczno-badawcza między uczelniami i organizacjami zajmującymi się retoryką na poziomie akademickim.

Cele projektu

Celem ogólnym przedsięwzięcia jest wprowadzenie nowoczesnych metod nauczania retoryki na poziomie akademickim oraz objęcie nimi studentów I, II i III stopnia, nauczycieli akademickich, a w szerszej perspektywie także nauczycieli i uczniów szkół średnich oraz organizacji pozarządowych (*Non-Governmental Organizations* – NGO).

W ramach działań projektowych przewidziano realizację następujących celów szczegółowych: 1) przygotowanie kompleksowej strategii nauczania retoryki w jej współczesnym wymiarze (w postaci wprowadzenia nowatorskich metod nauczania, opracowania nowoczesnych podręczników, materiałów dydaktycznych i programów studiów oraz rozwijania form nauczania dostosowanych do potrzeb studentów, w tym nauczania zdalnego i hybrydowego, i rynku pracy); 2) rozwijanie kompetencji analitycznych i społecznych (m.in. analizowanie i rozwiązywanie problemów, rozwiązywanie konfliktów, praca w międzynarodowym zespole i komunikowanie akademickie) oraz 3) rozwijanie kompetencji nauczycieli akademickich dzięki stworzeniu przestrzeni do dyskusji, wymiany doświadczeń i prezentowania nowych rozwiązań (powołanie retorycznego Think Tanku), kształceniu umiejętności rozwiązywania konfliktów, negocjacji i *open science skills* (zapewnienie, że rezultaty badań będą widoczne, dostępne i przystosowane do możliwie szerokiego wykorzystania) oraz dzięki dyskusjom online, konferencji, wspólnej pracy nad publikacjami (artykuły naukowe, książki, materiały dydaktyczne).

Głównym narzędziem projektowym będą zaplanowane przez samych studentów i prowadzone w międzynarodowych zespołach projekty badawcze, które wzbogacą inne rezultaty RHEFINE i które przyczynią się do rozwinięcia indywidualnych umiejętności członków tych zespołów. Podstawą współpracy w tym zakresie będzie rozwijanie empatii i „retorycznej wrażliwości”.

Rezultaty projektu

Oczekiwane rezultaty RHEFINE to: nowe programy studiów wraz z materiałami do nauki (podręczniki, kurs online); publikacje naukowe poświęcone nowej dydaktyce w dziedzinie retoryki; wprowadzenie innowacyjnych metod nauczania we wszystkich instytucjach partnerskich oraz wzmocnienie międzynarodowej współpracy badaczy retoryki (retoryczny *Think Tank*). ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095653
Tytuł projektu	Teaching online electronics, microcontrollers and programming in Higher Education
Akronim projektu	ENGINE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3X4zQhf
Nazwa instytucji koordynującej	Politechnika Warszawska (PL WARSZAWO2)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Διεθνές Πανεπιστήμιο της Ελλάδος – International Hellenistic Univeristy (Grecja) - European Lab for Educational Technology EDUMOTIVA (Grecja) - Państwowa Wyższa Szkoła Zawodowa w Tarnowie (Polska) - Università degli Studi di Padova – University of Padua (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	178 969 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt dotyczy dostosowania materiałów przeznaczonych do nauczania przedmiotów technicznych w dziedzinie inżynierii w taki sposób, aby spełniały wymogi edukacji zdalnej. Potrzeba ta pojawiła się podczas pandemii COVID-19, kiedy wyższe uczelnie stanęły przed wyzwaniem bardzo szybkiej zmiany praktyk dydaktycznych i aktualizacji metod szkoleniowych oraz materiałów dla studentów. Wyzwanie to jest wciąż aktualne, zwłaszcza w zakresie przedmiotów, które wymagają fizycznego kontaktu z urządzeniami i sprzętem, takich jak elektronika, programowanie systemów mikroprocesorowych czy wbudowanych. Programy studiów inżynierskich koncentrują się bowiem na nauczaniu przedmiotów praktycznych z wykorzystaniem urządzeń fizycznych. Z analizy programów inżynierskich w uczelniach partnerskich wynika, że ok. 60–90% wszystkich przedmiotów praktycznych stanowią właśnie elektronika, mikrokontrolery i przedmioty programistyczne. Są to przedmioty wspólne dla różnych studiów inżynierskich.

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem przedsięwzięcia będzie opracowanie i wdrożenie kursów online związanych z elektroniką, mikrokontrolerami (np. AVR, ARM, PIC) i językami programowania, które są używane w procesie dydaktycznym, wraz z oprzyrządowaniem specjalistycznym (np. C, C++, Python, VHDL). Kursy będą wykorzystywać rozwiązania *open access* i będą mogły być realizowane przez nauczycieli akademickich w ramach edukacji zdalnej lub samodzielnie przez studentów. Ponadto zostaną umieszczone na wspólnej platformie internetowej jako otwarte zasoby edukacyjne (*Open Educational Resources* – OER) w celu rozszerzenia oferty dydaktycznej uczelni partnerskich. Opracowanie tych rezultatów projektu w języku angielskim pozwoli na wykorzystywanie ich w szkolnictwie wyższym w Europie i poza nią.

W wyniku działań projektowych powstanie także samouczek dla nauczycieli akademickich z zakresu organizowania nauki zdalnej, zwłaszcza zagadnień dotyczących wyboru i korzystania z platform internetowych (np. MS Teams, Zoom, Jitsi), dystrybucji materiałów dydaktycznych, wspierania nauczania zdalnego za pomocą kursów online i wprowadzania innowacyjnych metod nauczania i uczenia się na odległość.

Przedsięwzięcie przyczyni się do wprowadzenia innowacji w zakresie optymalnej interakcji i spersonalizowanej komunikacji ze studentami. Trzy z czterech oczekiwanych wyników intelektualnych dotyczą przygotowania zdalnych kursów wspierających edukację inżynierską w zakresie oprzyrządowania. Ponadto materiały edukacyjne będą mogły być wykorzystywane

bez potrzeby dostępu do laboratoriów, czyli w nauczaniu zdalnym, ale także w połączeniu z zajęciami stacjonarnymi w laboratoriach. Najnowsze badania pokazują bowiem, że komplementarne korzystanie z wirtualnych i rzeczywistych eksperymentów poprawia wyniki studentów. Opracowane materiały będą mogły być stosowane również przez inne uniwersytety w edukacji zdalnej i dzięki temu przyczynić się do wprowadzenia mieszanego modelu edukacyjnego (*Blended Learning*).

Projekt ENGINE pomoże uczelniom partnerskim w usystematyzowaniu dobrych praktyk, opracowywanych od czasu wybuchu pandemii COVID-19 w 2020 roku. Może być też punktem wyjścia do stworzenia nowych wirtualnych i zdalnych laboratoriów dla programów nauczania na kierunkach informatyka i elektronika. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038419
Tytuł projektu	Development, assessment and validation of social competences in higher education Kształtowanie, weryfikowanie i walidowanie kompetencji społecznych w szkolnictwie wyższym
Akronim projektu	DASCHE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3BD4t4j
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Handlowa w Warszawie (PL WARSZAWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Centrum pro Studium Vysokého Školství – Centre for Higher Education Studies (Czechy) - Universiteit Twente – University of Twente (Holandia) - Akadēmiskās Informācijas Centrs – AIC (Łotwa) - Universität Bremen – University of Bremen (Niemcy) - University of Durham (Wielka Brytania)
Czas trwania	35 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	279 244 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: uzyskiwanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie zaangażowania społecznego instytucji szkolnictwa wyższego oraz kształtowanie postaw obywatelskich i międzykulturowych wśród studentów - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - obywatelstwo europejskie, świadomość europejska i demokracja - demokratyczne uczestnictwo włączające, demokracja

Streszczenie projektu

Wyzwania związane z procesami demograficznymi i wykluczeniem społecznym, zagrożeniami dla demokracji, spodziewanym spadkiem popytu na pracę, postępującą cyfryzacją, migracjami i terroryzmem, a wreszcie ze zmianami klimatu, wymagają odpowiedniej odpowiedzi ze strony systemów edukacji. Powinny one kształtować kompetencje umożliwiające sprostanie tym wyzwaniom. Włączenie umiejętności społecznych do programów dydaktycznych i procesu nauczania/uczenia się jest trudne. Są one wielowymiarowe i obejmują różnorodne efekty uczenia się, dotyczące postaw etycznych, kulturowych, grupowych i obywatelskich u osób uczących się. Często są metakompetencjami, których nie można postrzegać jako niezależnych od wiedzy i umiejętności. Instytucje szkolnictwa wyższego i decydenci na szczeblu krajowym potrzebują pomocy w projektowaniu, realizowaniu i walidacji kompetencji społecznych studentów. Systemy wewnętrznej i zewnętrznej oceny i zapewniania jakości napotykają na tę samą trudność, a Europejskie Standardy i Wytyczne dla zapewniania jakości w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego (*Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area – ESG*) nie dostarczają wystarczających wytycznych.

Koncepcja projektu DASCHE wiąże się z procesem bolońskim. Ramy jego perspektywy na lata 2018–2020 zostały sformułowane w *Komunikacie Paryskim* z 2018 roku oraz w *Komunikacie Rzymskim* w 2020 roku. We wcześniejszej perspektywie szczególny nacisk

kładziono na kształcenie studentów na potrzeby rynku pracy. Ostatnie komunikaty koncentrują się na społecznej odpowiedzialności uczelni i kształtowaniu kompetencji społecznych studentów, odnosząc się także do celów zrównoważonego rozwoju sformułowanych przez Organizację Narodów Zjednoczonych (ONZ). Z kolei jeden z filarów Europejskich Ram Kwalifikacji (*European Quality Framework – EQF*) zawiera deskryptory kompetencji społecznych odnoszące się do „kompetencji: autonomia i odpowiedzialność”.

Cele projektu

Głównym celem projektu DASCHE było wspieranie europejskiej i krajowej polityki edukacyjnej, a przez to udzielanie pomocy uczelniom w kształtowaniu kompetencji społecznych studentów. Realizację tego zamierzenia podstawowego przeprowadzono w podziale na dwa cele cząstkowe. Pierwszym była szczegółowa analiza sposobów kształtowania kompetencji społecznych przez 26 uczelni z sześciu krajów, w tym: włączenie kompetencji społecznych do kwalifikacji i programów nauczania w szkolnictwie wyższym, opracowanie metod nauczania/uczenia się, uświadomienie uczelni i innych instytucji w kwestii odpowiedzialności za kształtowanie kompetencji społecznych studentów, wprowadzenie standardów i kryteriów zewnętrznego i wewnętrznego zapewniania jakości oraz bieżąca debata na temat rozwoju kompetencji społecznych. Za drugi cel cząstkowy uznano określenie, na podstawie tej analizy, sposobów wprowadzania i oceny kompetencji społecznych w formalnych kwalifikacjach szkolnictwa wyższego – procesie nauczania/uczenia się. Zaowocowało to rekomendacjami na poziomie europejskim, krajowym i instytucjonalnym.

Celem przedsięwzięcia było nie tylko zapewnienie lepszego zrozumienia zagadnień związanych z kompetencjami społecznymi, ale także zebranie dobrych praktyk w zakresie kształtowania i oceny tych kompetencji w ramach programów szkolnictwa wyższego – dostarczenie inspiracji lub wskazówek dla decydentów, uczelni i agencji ds. zapewnienia jakości, nauczycieli, studentów i innych osób.

Uczestnicy DASCHE zostali podzieleni na trzy grupy beneficjentów rezultatów projektu. Grupa 1 to grupa docelowa projektu: decydenci na poziomie krajowym i unijnym, agencje akredytacyjne, uczelnie, rady ds. szkolnictwa wyższego i konferencje rektorów zaangażowane bezpośrednio w rozwój i ocenę kompetencji społecznych w tym sektorze. Grupa 2 objęła naukowców, nauczycieli akademickich, osoby uczące się i inne grupy zainteresowane polityką w sektorze szkolnictwa wyższego. Beneficjenci pośredni to grupa 3 obejmująca osoby uczące się w szkołach wyższych, które mogłyby skorzystać z lepszej polityki w zakresie szkolnictwa wyższego i edukacji ustawicznej (*Lifelong Learning – LLL*).

Działania w ramach projektu DASCHE zostały podzielone na pięć pakietów roboczych poświęconych: metodologii raportów krajowych, opracowaniu ich wyników, dostarczaniu wskazówek do rozwoju kompetencji społecznych w praktyce uczelni wyższych, upowszechnianiu i wykorzystaniu rezultatów oraz zarządzaniu projektem. Dzięki nim konsorcjum DASCHE osiągnęło główne rezultaty pracy intelektualnej: raport metodologiczny, raporty krajowe i rozwiązania modelowe. Podejście metodologiczne DASCHE, wykorzystujące jakościową metodę studiów przypadków, opiera się na następujących zasadach: zbieranie wiarygodnych danych, angażowanie uczestników, stosowanie dostosowanej do potrzeb strategii upowszechniania i wykorzystywania rezultatów w celu osiągnięcia odpowiedniego wpływu i trwałości projektu, angażowanie partnerów stowarzyszonych, efektywne zarządzanie i rozwiązania w zakresie zapewniania jakości.

Rezultaty projektu

W wyniku realizacji projektu przeanalizowano 26 studiów przypadku przedstawionych w raportach krajowych i opracowano rozwiązania modelowe. Ponieważ kompetencje społeczne zależą od misji danej instytucji, kontekstu krajowego i potrzeb uczniów, uniwersalne podejście nie było korzystne i nie było zalecane. W projekcie DASCHE nie przyjęto również wspólnej standardowej definicji kompetencji społecznych – zauważono różnorodność krajowych i instytucjonalnych cech kompetencji społecznych, które były uwarunkowane zarówno tradycją szkolnictwa wyższego, jak i kontekstem legislacyjnym. Niemniej jednak wszystkie one uznają kompetencje społeczne za ogólną metakompetencję, łączącą wiedzę i umiejętności, wzbogaconą o refleksję aksjologiczną, umożliwiającą niezależne i odpowiedzialne stosowanie umiejętności społecznych, ukierunkowaną na wspólne dobro społeczne.

Wpływ DASCHE był wielowymiarowy – odnosił się do formułowania i wdrażania polityk Unii Europejskiej, a także działań skoncentrowanych na kompetencjach społecznych na poziomie krajowym i instytucjonalnym.

Sformułowano dwie główne rekomendacje projektu DASCHE: 1) stworzenie przestrzeni do refleksji nad projektowaniem, rozwijaniem i ocenianiem kompetencji społecznych studentów w instytucjach szkolnictwa wyższego (*Higher Education Institutions – HEI*) oraz 2) wspieranie dialogu między uczelniami, stowarzyszeniami uczelni, agencjami ds. zapewnienia jakości, stowarzyszeniami studenckimi, pracodawcami, organizacjami pozarządowymi, krajowymi i europejskimi decydentami na temat kompetencji

społecznych w szkolnictwie wyższym. Ponadto sformułowano rekomendacje skierowane do decydentów instytucjonalnych i nauczycieli akademickich, a także do decydentów krajowych, takich jak ministerstwa rządowe czy agencje ds. zapewnienia jakości oraz do instytucji i organizacji odpowiedzialnych za EHEA.

W ramach projektu zapewniono bezpłatny dostęp do głównych rezultatów pracy intelektualnej na stronie internetowej projektu na portalu Szkoły Głównej Handlowej (SGH), w tym do artykułów naukowych. Wyniki projektu zostały zaprezentowane w broszurze i omówione podczas dwóch międzynarodowych konferencji: w Bremie i w Warszawie. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096356
Tytuł projektu	Navigating Social Worlds: Toolbox for Social Inquiry
Akronim projektu	Social Worlds
Strona internetowa projektu	bit.ly/3X4Nkdo
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Handlowa w Warszawie (PL WARSZAWo3)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Tartu Ülikool – University of Tartu (Estonia) - Viešosios Politikos ir Vadybos Institutas – PPMI (Litwa) - Latvijas Universitāte – University of Latvia (Łotwa) - Universitatea Babeş-Bolyai – Babeş-Bolyai University (Rumunia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	217 420 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Realizatorzy przedsięwzięcia, opracowując jego koncepcję, przyjęli założenie, że dzięki umiejętności prowadzenia badań społecznych uczniowie będą mogli świadomie i krytycznie poznawać otaczający ich świat. Biorąc pod uwagę specyficzny kontekst państw Europy Środkowej i Wschodniej – zarówno jeżeli chodzi o sposób nauczania, jak i o kompetencje cyfrowe społeczeństwa – jest to także sposób na zmniejszenie luki cyfrowej w edukacji.

Cele projektu

Celem projektu będzie wyposażenie nauczycieli szkół ponadpodstawowych i wykładowców akademickich w wiedzę i umiejętności z zakresu prowadzenia zajęć w dziedzinie badań społecznych, zwłaszcza takich, które mogą odbywać się z wykorzystaniem narzędzi cyfrowych. Najważniejszym efektem projektu będzie dostępna online baza modułów i narzędzi cyfrowych, przetłumaczona na pięć języków (estoński, łotewski, polski, rumuński, węgierski).

Rezultaty projektu

Efektami przedsięwzięcia będą: 1) interaktywna baza dla wykładowców i nauczycieli, poświęcona badaniom społecznym, zwłaszcza przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych; 2) raport nt. nauczania zdalnego prowadzonego przez szkoły wyższe w związku z pandemią w państwach Europy Środkowej i Wschodniej; 3) analiza oczekiwań studentów dotycząca nauczania online przedmiotów społecznych; 4) zestaw rekomendacji, studiów przypadków i dobrych praktyk nt. nauczania przedmiotów społecznych przy wykorzystaniu narzędzi cyfrowych; 5) trzy artykuły naukowe; 6) konferencja międzynarodowa oraz 7) warsztat dla nauczycieli. ■

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003392
Tytuł projektu	Innovative Education towards the Needs of the Organic Sector Innowacyjna edukacja dla potrzeb sektora żywności ekologicznej
Akronim projektu	EPOS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3tvUJEJ
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAWo5)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Jihočeská Univerzita v Českých Budějovicích – University of South Bohemia in České Budějovice (Czechy) - Eesti Maaülikool – Estonian University of Life Sciences (Estonia) - Helsingin Yliopisto – University of Helsinki (Finlandia) - Universidad Politécnica de Madrid – Polytechnic University of Madrid (Hiszpania) - Universität Kassel – University of Kassel (Niemcy) - Università degli Studi della Tuscia – UNITUS (Włochy)
Czas trwania	27 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	202 962 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: promowanie wykorzystywania praktycznych doświadczeń związanych z przedsiębiorczością w kształceniu, szkoleniu i pracy z młodzieżą - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Rozwój i wdrażanie innowacyjnych, dostosowanych do potrzeb rynku pracy metod nauczania w instytucjach szkolnictwa wyższego może podnieść jakość kształcenia, a w perspektywie zwiększyć szanse studentów na zatrudnienie. Jednym z sektorów rynku europejskiego charakteryzującym się dynamicznym wzrostem, ale wciąż słabo wspieranym przez dobrze wykształconych i wykwalifikowanych ekspertów ds. jakości, jest branża żywności ekologicznej.

Cele projektu

Partnerstwo polegało na współpracy siedmiu europejskich uniwersytetów mającej na celu opracowanie, przetestowanie i wdrożenie innowacyjnych materiałów edukacyjnych i metod odpowiadających na potrzeby rynku pracy w sektorze żywności ekologicznej.

Rezultaty projektu

Projekt rozpoczął się od dogłębnej analizy potrzeb rynku pracy, zarówno właściwych dla sektora ekologicznego, jak i ogólnych. Następnie opracowano innowacyjne treści nauczania i przetestowano je z wykładowcami i studentami podczas zajęć dydaktycznych. Były to m.in. *e-learning*, intensywny program studiów i praktyki studenckie we współpracy z przedsiębiorstwami. Niektóre z metod nauczania *Epos* zostały wdrożone do programów nauczania na uniwersytetach uczestniczących w projekcie oraz zostały rozpowszechnione wśród instytucji szkolnictwa wyższego i innych interesariuszy poza partnerstwem podczas szeroko zakrojonych wydarzeń upowszechniających (*multiplier events*) oraz innych krajowych i międzynarodowych działań. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026652
Tytuł projektu	Innovative Education towards Sustainable Food Systems
Akronim projektu	SUS+
Strona internetowa projektu	bit.ly/3TFXcqH
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAW05)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Københavns Universitet – Univesristy of Copenhagen (Dania) - Eesti Maaülikool – Estonian University of Life Sciences (Estonia) - Institut Supérieur D'Agriculture Rhône Alpes – ISARA (Francja) - Universidad Politécnica de Madrid – Polytechnic University of Madrid (Hiszpania) - Fachhochschule Münster – Munster University of Applied Sciences (Niemcy) - Universität Kassel – University of Kassel (Niemcy) - Università Pollenzo Studi di Scienze Gastronomiche – University of Gastronomic Sciences (Włochy)
Czas trwania	28 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	254 331 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - nauki przyrodnicze - rolnictwo, leśnictwo i rybołówstwo

Streszczenie projektu

Globalny wzrost liczby ludności powoduje problemy środowiskowe oraz coraz większe ograniczenie zasobów naturalnych. Utrata bioróżnorodności i zanieczyszczenie środowiska wywołują zmiany w ekosystemach i negatywnie wpływają na zdrowie ludzi. Sposobem przeciwdziałania jest wprowadzanie zasad zrównoważonego rozwoju – rozsądnego wykorzystywania zasobów i mniej inwazyjnych systemów rolniczych, w tym zrównoważonych modeli systemów rolnictwa, hodowli i produkcji żywności.

Programy studiów na uniwersytetach europejskich nie obejmują w wystarczającym stopniu zagadnień związanych ze zrównoważonymi systemami żywnościowymi, a bez dobrze wykształconych absolwentów nie można zagwarantować wdrożenia opisanych rozwiązań przez odpowiednio przygotowanych liderów zrównoważonego rozwoju.

Cele projektu

Celem projektu było opracowanie i wdrożenie innowacyjnych materiałów i metod edukacyjnych z zakresu zrównoważonych systemów żywnościowych, aby wyposażyć studentów w niezbędną wiedzę, kompetencje i umiejętności, by zwiększyć ich szanse na uzyskanie zatrudnienia, oraz wesprzeć sektor zrównoważonej żywności.

Rezultaty projektu

W ramach działań przeprowadzono badanie Sus+, czyli analizę rozumienia przez studentów koncepcji zrównoważonego systemu żywnościowego oraz ich oczekiwań wobec kształcenia w tym zakresie. W badaniu wzięło udział ok. 100 respondentów z każdej uczelni. Opracowano też innowacyjne narzędzia i treści dydaktyczne (dla e-learningu, programu studiów intensywnych, małych projektów badawczych, wykładów w szkołach) oraz przetestowano moduł e-learningowy *Zrównoważone systemy żywnościowe i dieta* oraz wirtualną platformę e-learningową z m.in. wykładami wideo i quizami online (w tych działaniach uczestniczyło

32 studentów studiów licencjackich i magisterskich). Ponadto przygotowano program intensywnych studiów *Zrównoważone systemy żywnościowe i dieta*. Działania objęły też małe projekty badawcze (analiza przykładów najlepszych praktyk w ramach łańcucha żywnościowego) oraz prowadzone przez studentów pod nadzorem wykładowców wykłady w szkołach średnich na temat zrównoważonych systemów żywnościowych. Rezultaty intelektualne projektu obejmują także raporty, programy i sylabusy opisujące wymienione działania edukacyjne, opracowane i upowszechnione w ramach partnerstwa i poza nim, w celu wdrożenia ich do programów nauczania. Powstała też broszura projektowa na temat koncepcji zrównoważonego systemu żywnościowego. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051124
Tytuł projektu	Transformation of European Food Systems towards Sustainability by Transnational, Innovative Teaching Transformacja systemu żywnościowego w Europie poprzez międzynarodowe, innowacyjne nauczanie
Akronim projektu	TEFSI
Strona internetowa projektu	bit.ly/3tDRwTC
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAW05)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja) - Univerzita Karlova – Charles University (Czechy) - Københavns Universitet – Univesristy of Copenhagen (Dania) - Institut Supérieur D’Agriculture Rhône Alpes – ISARA (Francja) - Aleksandro Stulginskio Universitetas – Aleksandras Stulginskis University (Litwa) - Fachhochschule Münster – Münster University of Applied Sciences (Niemcy) - Universität Kassel – University of Kassel (Niemcy) - Università Pollenzo Studi di Scienze Gastronomiche – University of Gastronomic Sciences (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	206 541 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie skutecznych i wydajnych systemów szkolnictwa wyższego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwijanie umiejętności – tworzenie międzynarodowych kursów doskonalenia nauczycieli i wzmacnianie współpracy między ośrodkami doskonalenia nauczycieli
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt TEFSI miał na celu opracowanie, wdrożenie i szerokie rozpowszechnienie innowacyjnych podejść do nauczania oraz materiałów, metod i narzędzi dydaktycznych. Tym samym przewidziano zwiększenie kompetencji nauczycieli akademickich i innowacyjności ich pracy, a dzięki temu – poprawę jakości i skuteczności nauczania uniwersyteckiego.

Wykorzystanie innowacyjnych metod nauczania zostało w ramach projektu przedstawione na przykładzie przedmiotów obejmujących różne aspekty zrównoważonych systemów żywnościowych w celu zwiększenia świadomości nauczycieli co do znaczenia uwzględniania zagadnień zrównoważonego rozwoju podczas wykładów i zajęć. Działanie to można postrzegać

jako krok w kierunku zrównoważonego rozwoju w naukach o żywności, żywieniu człowieka, rolnictwie i pokrewnych naukach przyrodniczych.

Rezultaty projektu

Działania projektowe objęły analizę poziomu uwzględniania kwestii zrównoważonego rozwoju w systemie żywnościowym w szkolnictwie wyższym przez wykładowców uniwersytetów europejskich, a także stosowanych przez nich narzędzi wykładowych oraz perspektyw wprowadzania innowacji w tym zakresie. Ponadto opracowano materiały szkoleniowe dotyczące innowacyjnych koncepcji nauczania i narzędzi (prezentacje, podręcznik, wykłady wideo), a następnie wdrożono je do codziennych zajęć dydaktycznych na uniwersytetach uczestniczących w projekcie. W ramach upowszechniania rezultatów przedsięwzięcia zorganizowano działania popularyzatorskie. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081809
Tytuł projektu	Transnational Quality Education for Organic Food Safety
Akronim projektu	SAFE-ORGfood
Strona internetowa projektu	bit.ly/3XavYeB
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAW05)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Sveučilište u Zagrebu – University of Zagreb (Chorwacja) - Eesti Maaülikool – Estonian University of Life Sciences (Estonia) - Fachhochschule Münster – Münster University of Applied Sciences (Niemcy) - Università degli Studi della Tuscia – UNITUS (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	104 720 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	- instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły

Streszczenie projektu

Bezpieczeństwo żywności jest kluczową kwestią w łańcuchu żywnościowym. Rozporządzenie Parlamentu Europejskiego i Rady z 2004 roku w sprawie higieny środków spożywczych zobowiązuje wszystkie podmioty spożywcze do wdrożenia systemu opartego na zasadach Analizy Zagrożeń i Krytycznych Punktów Kontroli (*Hazard Analysis and Critical Control Points* – HACCP). Jednocześnie w Unii Europejskiej dynamicznie rozwija się sektor żywności ekologicznej, wzrasta też liczba zakładów przetwórstwa żywności tego typu, a co za tym idzie – zainteresowanie jej bezpieczeństwem zdrowotnym. W rezultacie pojawia się potrzeba poszerzenia świadomości na temat wymagań prawnych związanych nie tylko z produkcją żywności ekologicznej, ale także jej bezpieczeństwa zdrowotnego w całym łańcuchu produkcji, przetwarzania i dystrybucji.

Jednym z problemów, z którymi borykają się nauczyciele akademicy uczący w dziedzinie bezpieczeństwa żywności ekologicznej, jest to, że dotychczasowe programy nauczania i materiały na temat bezpieczeństwa zdrowotnego (publikacje, podręczniki, przewodniki) są ukierunkowane głównie na produkcję żywności konwencjonalnej. Przez to nie uwzględniają specyficznych wymagań produktów ekologicznych. Liczba i zakres zasobów edukacyjnych dostępnych do nauczania o bezpieczeństwie żywności ekologicznej w Europie jest bardzo ograniczona.

Cele projektu

Projekt SAFE-ORGfood ma na celu opracowanie, wdrożenie i upowszechnianie innowacyjnych materiałów dydaktycznych na temat bezpieczeństwa zdrowotnego produktów ekologicznych, tak aby zwiększyć jakość i efektywność nauczania tego zagadnienia na uczelniach.

Rezultaty projektu

W ramach działań projektowych zostanie przeprowadzona analiza zakresu wiedzy interesariuszy z branży ekologicznej na temat bezpieczeństwa żywności, a na jej podstawie powstaną materiały dydaktyczne z podstaw teoretycznych w dziedzinie bezpieczeństwa żywności w produkcji ekologicznej (podręcznik, poradniki, materiały e-learningowe i video online).

Rezultaty przedsięwzięcia zostaną upowszechnione podczas wydarzeń zorganizowanych na uczelniach partnerskich. W wyniku działań zwiększy się świadomość nauczycieli akademickich co do konieczności uwzględniania zagadnień dotyczących bezpieczeństwa żywności ekologicznej w ich pracy dydaktycznej. Ponadto wdrożenie wyników projektu przełoży się na podniesienie jakości kształcenia w szkolnictwie wyższym w Unii Europejskiej w kwestii bezpieczeństwa zdrowotnego produktów ekologicznych, także w odniesieniu do wymagań silnie ewoluującego europejskiego rynku produktów ekologicznych, oraz potrzeb społecznych w tym zakresie, również w kontekście celów zrównoważonego rozwoju. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082209
Tytuł projektu	Good teaching practices in experiential learning for effective education in embedded food systems Dobre praktyki w uczeniu się przez doświadczenie dla efektywnego kształcenia w zakresie lokalnie osadzonych systemów żywnościowych
Akronim projektu	GOODFOOD
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hSp7qI
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAWO5)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Аграрният Университет Пловдив – Agricultural University Plovdiv (Bułgaria) - Institut Supérieur D'Agriculture Rhône Alpes – ISARA (Francja) - Fachhochschule Münster – Münster University of Applied Sciences (Niemcy) - Universitatea din Oradea – University of Oradea (Rumunia) - Università Pollenzo Studi di Scienze Gastronomiche – University of Gastronomic Sciences (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	193 088 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: cele środowiskowe i klimatyczne - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - kreatywność i kultura - środowisko i zmiany klimatu

Streszczenie projektu

Zarówno ogólna wiedza naukowa, jak i tradycyjna i lokalna wiedza interesariuszy systemów żywnościowych odgrywa kluczową rolę w trwałym dostosowywaniu osadzonych lokalnie systemów tego typu do aktualnych wyzwań, jak np. konieczność poprawy lokalnej produkcji i jakości żywności, zwiększenia integracji interesariuszy i suwerenności żywnościowej czy rozwoju obszarów wiejskich i adaptacji do zmian klimatu.

Cele projektu

Projekt GOODFOOD służy stworzeniu sieci współpracy między europejskimi uczelniami wyższymi i przedstawicielami lokalnych systemów żywnościowych w celu opracowania, przetestowania i wdrożenia wykorzystujących doświadczenie aktywności edukacyjnych, pozwalających nauczycielom akademickim i studentom na zdobycie wiedzy i wymianę doświadczeń w zakresie terytorialnie osadzonych systemów żywnościowych i najlepszych praktyk ich rozwoju. Działania projektowe przewidują także poprawę funkcjonowania i zrównoważenia terytorialnie osadzonych systemów żywnościowych.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia zostaną opracowane i wdrożone różne aktywności edukacyjne, m.in. dwa międzynarodowe programy intensywne *Embedded Food Systems in Territories*, w ramach których studenci z uczelni partnerskich będą analizować kwestie równoważenia lokalnych systemów żywnościowych w regionach Münsterland i Piemont oraz ich osadzenie terytorialne. Programy intensywne zostaną poprzedzone kursami e-learningowymi, podczas których studenci uzyskają podstawową wiedzę teoretyczną, niezbędną do dalszego praktycznego badania terytorialnie osadzonych systemów żywnościowych. Rezultaty projektu obejmą także m.in. analizę sposobu rozumienia przez studentów wyżej wymienionych systemów i oczekiwań wobec edukacji w tym zakresie, kursy e-learningowe *Embedded Food Systems in Territories*, sylabus i materiały dydaktyczne na potrzeby dwóch programów intensywnych, zbiór wybranych studiów przypadku osadzonych systemów żywnościowych jako baza do opracowania treści i narzędzi edukacyjnych oraz katalog innowacyjnych metod i narzędzi edukacyjnych do wykorzystania przez nauczycieli akademickich.

Wszystkie rezultaty projektu zostaną rozpropagowane m.in. podczas sześciu planowanych wydarzeń, tzw. *multiplier events*, oraz innych licznych lokalnych, krajowych i międzynarodowych działań upowszechniających. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082255
Tytuł projektu	Inspire students entrepreneurial thinking to drive discovery, creativity and innovation
Akronim projektu	CEA – Cultural Entrepreneurship Accelerators
Strona internetowa projektu	bit.ly/3V6TirN
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAW05)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - FH Joanneum Hochschule für Angewandte Wissenschaften – FH Joanneum University of Applied Sciences (Austria) - Бургаският Свободен Университет – Burgas Free University (Bułgaria) - ΑΣΤΑ Φορέας Πιστοποίησης – ACTA Certification Body (Grecja) - ΔΗΜΗΤΡΑ Εκπαιδευτική Συμβουλευτική – DIMITRA Education and Consulting (Grecja) - Tiber Umbria Comett Education Programme – TUCEP (Włochy)
Czas trwania	34 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	258 114 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - uznawalność wykształcenia, przejrzystość, certyfikacja

Streszczenie projektu

Rozwijanie kompetencji przedsiębiorczych u Europejczyków jest jednym z kluczowych zadań, które postawiła sobie Unia Europejska. Edukacja w zakresie przedsiębiorczości nie ogranicza się jednak tylko do kursów w zakresie tworzenia start-upów. Służy też pobudzaniu kreatywności i innowacyjności, a także sprzyja nabywaniu i zwiększaniu kompetencji, by skutecznie realizować zamierzenia.

Cele projektu

Przedsięwzięcie ma na celu uzupełnienie zawodowego przygotowania merytorycznego studentów o umiejętności pozwalające im nie tylko na zakładanie działalności gospodarczej, ale także na kierowanie projektami albo aktywne w nich uczestnictwo. W ramach działań projektowych przewidziano przeszkolenie 120 studentów uczelni wyższych, w tym szkół zawodowych, i rozwijanie u nich umiejętności i zachowań przedsiębiorczych.

W szczególności chodzi m.in. o wizję, etyczne i zrównoważone myślenie, kreatywność, uważność, umiejętność pracy indywidualnej i grupowej oraz przejmowania inicjatywy. Z kolei działania przedsiębiorcze obejmują m.in. odpowiedzialne zarządzanie budżetem i umiejętność przekuwania planu w wymierne rezultaty.

Rezultaty projektu

W wyniku projektu studenci uzyskują wsparcie w zakresie rozwijania myślenia przedsiębiorczego. Zostanie też opracowana indywidualna ścieżka nauki dla każdego z nich, wszyscy otrzymają też możliwość potwierdzenia i certyfikowania swojej wiedzy. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095331
Tytuł projektu	Digital Roadmap for designing online interactive content
Akronim projektu	iSurvive
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EgqRB1
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie (PL WARSZAWO5)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Institut za Podgotovka na Slujiteliv Mejdunarodni Organizacii Zdruzhenie – Institute for Training of Personnel in International Organizations (Bułgaria) - Университетът за Национално и Световно Стопанство – University of National and World Economy (Bułgaria) - ΔΗΜΗΤΡΑ Εκπαιδευτική Συμβουλευτική – DIMITRA Education and Consulting (Grecja) - Stiftelsen Kursverksamheten Vid U-Auniversitet – Folkuniversitetet (Szwecja) - CRES Center for Research and European Studies – Future Business (Włochy) - Università Telematica Internazionale UNINETTUNO – International Telematic University UNINETTUNO (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	253 485 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Ze względu na restrykcje wprowadzone w wyniku pandemii COVID-19 działalność niemal wszystkich instytucji została przeniesiona do świata wirtualnego. Jak można było jednak przewidzieć, nie wszystkie podmioty były przygotowane do tej zmiany tak, jak wymagała tego sytuacja, i w rezultacie ich działania nie przyniosły oczekiwanych rezultatów. Było tak również w przypadku szkół wyższych, które zaoferowały kształcenie w formie zdalnej. Początkowo przewidywano, że sytuacja ta będzie krótkotrwała, jednak świat nadal zmaga się ze skutkami pandemii, a działalność online nie słabnie. Również większość pracowników naukowych nie była przygotowana do prowadzenia długoterminowych kursów na odległość. Edukacja zdalna nie była dla nich satysfakcjonująca m.in. ze względu na trudności techniczne. Z kolei wielu studentów nie uczestniczyło w zajęciach w tej formule. W rezultacie jakość zajęć we wszystkich krajach europejskich pogorszyła się.

Pandemia ujawniła jednak i pozytywne aspekty e-learningu, takie jak elastyczność planów, możliwość nagrywania wykładów, niższe koszty. Ponadto nauczanie zdalne ma charakter bardziej inkluzywny niż kształcenie tradycyjne, ponieważ może w nim uczestniczyć każdy, bez konieczności przemieszczania się. W tym kontekście ważne jest odpowiednie przygotowanie nauczycieli akademickich w zakresie opracowywania treści online, tak aby ich zdalna praca dydaktyczna przynosiła oczekiwane efekty. Europejskie Centrum Rozwoju Szkolenia Zawodowego (*European Centre for the Development of Vocational Training – CEDEFOP*) podkreśla jednak, że istnieje pilna potrzeba wsparcia nauczycieli w zakresie umiejętności cyfrowych i pedagogiki e-learningu.

Cele projektu

Celem projektu jest zbadanie potrzeb studentów w zakresie uczestnictwa w zajęciach w formule online oraz udzielenie niezbędnego wsparcia nauczycielom akademickim w tworzeniu innowacyjnych i atrakcyjnych interaktywnych treści dydaktycznych.

Rezultaty projektu

W ramach działań projektowych zostaną zbadane potrzeby wykładowców i studentów w zakresie nauczania zdalnego oraz powstanie przewodnik ułatwiający projektowanie kursów online skutecznych pod kątem dydaktycznym. Ponadto zostanie stworzona aplikacja wskazująca przykłady otwartych aplikacji online gwarantujących tworzenie skutecznych kursów e-learningowych. Wreszcie zostanie opracowany i przeprowadzony z udziałem nauczycieli akademickich kurs szkoleniowy typu *Massive Open Online Course* (MOOC) w zakresie projektowania interaktywnych programów e-learningowych. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081998
Tytuł projektu	Change-now! Zmiana-teraz!
Akronim projektu	-
Strona internetowa projektu	bit.ly/3AqSFSi
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Teatralna w Warszawie (PL WARSZAW11)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique – CNSAD (Francja) - Justus-Liebig Universität Giessen – Justus Liebig University (Niemcy) - Royal Conservatoire of Scotland (Wielka Brytania)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	212 182 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspólne wartości, zaangażowanie obywatelskie i partycypacja - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - obywatelstwo europejskie, świadomość europejska i demokracja

Streszczenie projektu

Kryzys dotyczący ekosystemu, gospodarki, sfery publicznej, zaufania społecznego i solidarności, dotyczący wspólnotę europejską, stawia przed sektorem kultury szczególne wyzwania. Jego odpowiedź nie może polegać jedynie na minimalizowaniu strat, powinna stanowić konstruktywną wizję budowania nowej wspólnoty i odnowy sfery publicznej.

Cele projektu

Uczestnikami projektu będą wykładowcy i studenci szkół partnerskich oraz praktycy teatru. Celem przedsięwzięcia jest opracowanie nowych propozycji w dziedzinie kształcenia i praktyk teatralnych z wykorzystaniem zasad demokratycznych, podmiotowych i zespołowych. Są one niekiedy odległe od tradycyjnego modelu nauczania, ale bardziej adekwatne do zmieniających się uwarunkowań społecznych i pracy w sektorze kultury, także z uwzględnieniem przeobrażeń spowodowanych pandemią COVID-19.

Rezultaty projektu

W działaniach projektowych zostanie wykorzystany efekt synergii polegający na wymianie dobrych praktyk i na wzajemnym uczeniu się. W wyniku przedsięwzięcia zostanie opracowana nowa propozycja kształcenia z uwzględnieniem następujących aspektów funkcjonowania społeczności teatralnej: 1) nowego modelu produkcji teatralnej i transformacji instytucjonalnej; 2) nowej metodologii konstruktywnej informacji zwrotnej; 3) przeciwdziałania dyskryminacji i wzmocnienia różnorodności oraz

4) przeciwdziałania doświadczeniu molestowana i nadużyć władzy wobec osób studiujących i pracy nad zmianą świadomości i praktyk społecznych w tym zakresie.

Projekt będzie stanowić cykl zintegrowanych działań polegających na: 1) przeprowadzeniu międzynarodowej rekrutacji i wyłonieniu uczestników kursu *Masterclass* prowadzonego przez ekspertów związanych z instytucjami partnerskimi; 2) realizacji, produkcji, eksploatacji i dokumentacji czterech spektakli zrealizowanych w warszawskich teatrach przez wybranych uczestników cyklu *Masterclass*; 3) realizacji, produkcji, eksploatacji i dokumentacji małych form teatralnych autorstwa pozostałych uczestników spektakli; 4) organizacji czterech konferencji otwartych połączonych z warsztatami praktycznymi dla uczestników projektu; 5) opracowaniu nowej, demokratycznej, zespołowej propozycji kształcenia teatralnego, opartego na konstruktywnej informacji zwrotnej i działaniach równościowych, uwzględniających zmiany spowodowane pandemią; 6) zaproponowaniu nowych zasad pracy w sektorze kultury na poziomie europejskim; 7) wprowadzeniu (i udoskonaleniu istniejących) regularnych szkoleń z zakresu nowej metody oceniania dla wykładowców i regularnych szkoleń z dziedziny antydyskryminacji, praw studenta i możliwości uzyskiwania pomocy w sytuacjach problematycznych dla studentów oraz 8) opracowaniu dwóch anglojęzycznych publikacji, podsumowujących projekt (przebieg warsztatów i część badawczą) oraz zawierających m.in. wytyczne dotyczące procedury wdrażania nowej metodyki pracy ze studentami. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2016-1-PL01-KA203-026321
Tytuł projektu	Advanced Learning and Inclusive Environment for Higher Education through greater knowledge and understanding of migration processes
Akronim projektu	ALIEN
Strona internetowa projektu	bit.ly/3UOwb5K
Nazwa instytucji koordynującej	Polsko-Japońska Akademia Technik Komputerowych w Warszawie (PL WARSZAW28)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Aalto-Korkeakoulusäätiö – Aalto University (Finlandia) - Technopolis Gkazi Anonimi Etaireia Ota Prostasias kai Anadeixis Viomichanikou Archaialogikou Parkou Athinon (Grecja) - Szkoła Główna Handlowa (Polska) - Prifysgol Glyndŵr Wrecsam – Wrexham Glyndŵr University (Wielka Brytania) - University of the West of Scotland (Wielka Brytania)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	387 315 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: kształcenie, szkolenie i praca z młodzieżą sprzyjające włączeniu społecznemu - HORYZONTALNY: otwarta i innowacyjna edukacja, szkolenia i praca z młodzieżą w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - kwestie dotyczące migrantów - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

ALIEN to interdyscyplinarny projekt dotyczący migracji. W jego ramach opracowano, osadzone w perspektywie wielo- i interdyscyplinarnej, innowacyjne narzędzia wykorzystujące metodę uczenia się przez dociekanie i projektowania skoncentrowanego na człowieku. Celem było zwiększenie u studentów rozumienia krytycznego oraz rozwijanie u nich cech badawczych. Rezultat

ten osiągnięto dzięki przeprowadzeniu kursów w formie żywych laboratoriów, zorganizowanych w Grecji, jednym z krajów europejskich najbardziej doświadczonych przez kryzys migracyjny, i warsztatów partycypacyjnych w Polsce, Szkocji i Walii, przygotowanych przez instytucje szkolnictwa wyższego zaangażowane we wzajemny transfer wiedzy i w tworzenie interdyscyplinarnych i partycypacyjnych form współpracy edukacyjnej w celu wzbogacania wiedzy specjalistycznej w zakresie nauk społecznych.

Wydarzenia te służyły nie tylko testowaniu innowacyjnych metod nauczania, ale także ułatwiły wymianę wiedzy i tworzenie sieci kontaktów między kluczowymi uczestnikami projektu: partnerami projektu, pracownikami naukowymi, studentami i innymi podmiotami, w tym instytucjami publicznymi, organizacjami pozarządowymi i migrantami. Dzięki współpracy międzynarodowej przedsięwzięcie przyczyniło się do rozwoju kompetencji międzykulturowych, wiedzy i rozumienia procesu migracji wśród młodych ludzi. Jednocześnie realizacja projektu spowodowała, że uczelnie zaangażowały się w działalność władz regionalnych oraz międzynarodowych i lokalnych organizacji pracujących na rzecz migrantów.

Cele projektu

W ramach działań projektowych analizowano zagadnienie migracji z perspektywy nauk społecznych, w tym: ekonomii, edukacji, polityki, socjologii, polityki społecznej, pracy socjalnej, a także praktyki sztuki i projektowania połączonych z wykorzystaniem technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK). W tym celu wykorzystano innowacyjne metody edukacyjne, m.in.: 1) uczenie się oparte na dociekaniu (*Inquiry-Based Learning*), czyli podejście do nauczania i uczenia się skoncentrowane na uczniu, wykorzystujące kierowane samodzielnie lub odgórnie dociekanie lub badanie; 2) perspektywę wielo- i interdyscyplinarną, aby uchwycić zagadnienie migracji z perspektywy wielowymiarowej oraz 3) metodologię projektowania skoncentrowanego na człowieku.

Rezultaty projektu

Projekt, zakorzeniony w opisanych metodologiach, przyniósł m.in. następujące rezultaty: 1) raport metodyczny dotyczący uczenia się wykorzystującego metodę dociekania; 2) podręcznik *Understanding Migration Processes* dla nauczycieli nauk społecznych; 3) podręcznik *Understanding People Through Art* dla nauczycieli projektowania, zawierający wytyczne w zakresie wdrażania metod nauczania opracowanych w projekcie; 4) moduły dotyczące migracji, obejmujące tematyczne treści kursów z perspektywy poszczególnych dyscyplin nauk społecznych, w tym ekonomii, edukacji, polityki, socjologii, polityki społecznej i pracy socjalnej; 5) scenariusze warsztatów i żywych laboratoriów; 6) otwartą e-platformę *Nomad* oraz 7) projekty uczniowskie i wystawy. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE- 096192
Tytuł projektu	Digital Competences for Improving Security and Defence Education
Akronim projektu	DIGICODE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Ojl6Hs
Nazwa instytucji koordynującej	Wojskowa Akademia Techniczna w Warszawie (PL WARSZAW33)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - НВУ Васил Левски – Vasil Levski National Military University (Bułgaria) - Academia Tehnică Militariă Ferdinand I – Military Technical Academy (Rumunia) - Università di Torino – University of Turin (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	218 122 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Pandemia COVID-19 miała znaczący wpływ na szkolnictwo wyższe, w tym na akademie wojskowe, które w odpowiedzi na wprowadzane restrykcje były zmuszone zawiesić na pewien czas tradycyjny proces dydaktyczny. Wdrożenie nauczania zdalnego lub hybrydowego wpłynęło jednak negatywnie na jego jakość.

Potrzeba realizacji projektu wynika z trudności w obsłudze dostępnych aplikacji i programów przystosowanych do edukacji zdalnej, braków metodologicznych w zakresie obsługi narzędzi i wykorzystywania metod i technik multimedialnych w procesie edukacji oraz z problemów związanych z łącznością i bezpieczeństwem.

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia jest podniesienie jakości edukacji w zakresie bezpieczeństwa i obronności przez wykorzystanie narzędzi cyfrowych w działaniach dydaktycznych oraz rozwój kompetencji cyfrowych u wykładowców i studentów.

Rezultaty projektu

Główne działania projektowe obejmą opracowanie rezultatów intelektualnych, organizację spotkań międzynarodowych, wydarzeń upowszechniających, szkoleń dla nauczycieli oraz letnich szkół edukacji cyfrowej dla uczniów.

Przedsięwzięcie rozpocznie się od przeprowadzenia ankiety i zebrania informacji wśród wykładowców i studentów z uczelni partnerskich, a także od analizy uzyskanych danych mającej celu porównanie strategii i metod stosowanych przez respondentów oraz identyfikację najlepszych praktyk i kompetencji zapewniających bezpieczne i skuteczne nauczanie online w dziedzinie bezpieczeństwa i obronności. W rezultacie zostaną przede wszystkim opracowane: zestaw narzędzi dydaktycznych, w tym do podnoszenia kompetencji cyfrowych u wykładowców w zakresie bezpieczeństwa i obronności, i otwartych kursów szkoleniowych online, wspierających nauczycieli i trenerów w korzystaniu z określonych cyfrowych środowisk uczenia się, oraz podręcznik dobrych praktyk stosowanych przez uczelnie w czasach pandemii COVID-19. Rezultaty pracy intelektualnej przedsięwzięcia w formie zestawu narzędzi dla wykładowców zostaną wdrożone w celu objaśnienia ich funkcjonalności. Dzięki temu uda się zastąpić klasyczne ćwiczenia laboratoryjne pracą zdalną. Wprowadzenie narzędzi stworzonych w projekcie pozwoli również na doskonalenie kompetencji cyfrowych i umiejętności komunikacyjnych u wykładowców i studentów z instytucji zajmujących się edukacją w zakresie bezpieczeństwa i obronności. Ponadto powstaną: program nauczania dla szkoły letniej „Systemy dowodzenia i kontroli w obszarze bezpieczeństwa i obronności” oraz baza zasobów w instytucjach partnerskich w celu promowania edukacji cyfrowej w akademiach wojskowych. ■

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016621
Tytuł projektu	Widening Interdisciplinary Sustainability Education
Akronim projektu	WISE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3OjQZzr
Nazwa instytucji koordynującej	Collegium Civitas (PL WARSZAW35)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Masarykova Univerzita – Masaryk University (Czechy) - Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Agricultural University of Athens (Grecja) - Universidade do Porto – University of Porto (Portugalia) - Sveriges Lantbruksuniversitet – Swedish University of Agricultural Sciences (Szwecja)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	243 325 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: możliwości uczenia się na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wzmacnianie profilu zawodów nauczycielskich
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - środowisko i zmiany klimatu

Streszczenie projektu

Stoimy obecnie w obliczu wielu wyzwań środowiskowych wynikających ze zmian gospodarczych i społecznych. Aby rozwiązać złożone problemy środowiskowe, takie jak zmiany klimatyczne, zanieczyszczenie środowiska, wyczerpywanie się zasobów naturalnych i zanik bioróżnorodności, należy uczyć studentów podejścia interdyscyplinarnego. Droga do tego wiedzie poprzez tworzenie i wykorzystywanie kursów i programów korzystających z różnych dyscyplin, takich jak nauki biologiczne i środowiskowe, socjologia, ekonomia, prawo i psychologia. Dodatkowo istnieje potrzeba położenia większego nacisku na kształcenie w dziedzinie zrównoważonego rozwoju, tj. na edukację mającą na celu kultywowanie wiedzy uznającej podstawowe współzależności między społeczeństwem i środowiskiem, w jakim żyjemy.

Cele projektu

Głównym celem projektu było stworzenie międzynarodowej interdyscyplinarnej sieci nauczycieli akademickich i naukowców, działającej na rzecz rozwijania zdolności interdyscyplinarnego myślenia o zrównoważonym rozwoju oraz tworzenia, przeznaczonych dla szkolnictwa wyższego, innowacyjnych multidyscyplinarnych narzędzi z zakresu studiów środowiskowych osadzonych w dziedzinie zrównoważonego rozwoju.

Cel podstawowy przedsięwzięcia osiągnięto dzięki realizacji następujących celów szczegółowych: 1) omówieniu wyzwań związanych z kształceniem interdyscyplinarnym na studiach związanych z problemami środowiskowymi i zrównoważonym rozwojem oraz z wdrażaniem założeń *Education for Sustainable Development* (ESD) do istniejących programów nauczania; 2) wymianie wiedzy i doświadczeń dotyczących różnych typów kształcenia oraz narzędzi i metod wdrażania interdyscyplinarności w dydaktyce akademickiej; 3) zebraniu informacji na temat możliwości włączenia edukacji na rzecz zrównoważonego rozwoju do programów nauczania na uczelniach wyższych w krajach partnerskich; 4) opracowaniu podręcznika zawierającego przykłady materiałów dydaktycznych zaczerpniętych z nauk społecznych i przyrodniczych, które mogą przyczynić się do udoskonalenia programów studiów związanych ze środowiskiem naturalnym w kilku krajach europejskich oraz dzięki 5) stworzeniu nowego innowacyjnego i interdyscyplinarnego programu edukacyjnego w szkolnictwie wyższym, który uwzględni współczesne problemy środowiskowe i przygotowuje studentów do stawiania im czoła w przyszłej pracy zawodowej.

Rezultaty projektu

Projekt przyczynił się do podniesienia umiejętności i kwalifikacji pracowników naukowych i dydaktycznych uczelni partnerskich, zwłaszcza w zakresie uwzględniania w procesie dydaktycznym nowego sposobu łączenia interdyscyplinarności i zrównoważonego rozwoju z uwzględnianiem różnorodności dziedzin (prawo, socjologia, pedagogika, biologia, geologia). Działania projektowe pozwoliły na dzielenie się doświadczeniem, dobrymi praktykami i rezultatami intelektualnymi w zakresie edukacji dla zrównoważonego rozwoju, które zostały udostępnione w bazach społeczności akademickiej (nauczycielskiej) w Europie. Pośrednio projekt pozytywnie wpłynął także na umiejętności studentów testujących materiały dydaktyczne. Podczas fazy testowania zdobyli oni wiedzę na temat innowacyjnego podejścia do nauczania i nowo opracowanych materiałów dydaktycznych, a także zagadnień związanych z edukacją ekologiczną.

W ramach projektu zorganizowano spotkania ponadnarodowe, warsztaty, *multiplier events*, a także działania upowszechniające. Realizatorzy przedsięwzięcia starali się dotrzeć do wielu interesariuszy aktywnych w dziedzinie ESD, m.in. dzięki organizacji konferencji i innych wydarzeń, a także za pomocą mediów społecznościowych i biuletynów. Projekt i jego rezultaty intelektualne były na bieżąco monitorowane i ewaluowane. ■

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016828
Tytuł projektu	Building the Culture of Social Innovation in Higher Education
Akronim projektu	BCSI
Strona internetowa projektu	bit.ly/3gie4WU
Nazwa instytucji koordynującej	Collegium Civitas (PL WARSZAW35)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Háskóli Íslands – University of Iceland (Islandia) - Ashoka Innowatorzy dla Dobra Publicznego (Polska) - Stowarzyszenie Inicjatyw Twórczych „ę” (Polska) - University of Northampton (Wielka Brytania)

Czas trwania	31 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	245 769 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNE: rozwijanie umiejętności podstawowych i przekrojowych przy użyciu innowacyjnych metod - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - rozwój szkoleń i kursów - uczenie się i kształcenie w dziedzinie przedsiębiorczości

Streszczenie projektu

Aktualnie europejskie uniwersytety oferują ok. 840 studiów magisterskich i ok. 200 studiów licencjackich z zakresu nauk społecznych. Widać także stały wzrost zapotrzebowania na kursy w dziedzinach objętych tymi naukami. Instytucje szkolnictwa wyższego odgrywają istotną rolę w kształtowaniu umiejętności przedsiębiorców społecznych dysponujących kompetencjami nowej generacji, przygotowanych do rozwiązywania problemów dynamicznie rozwijającego się świata. Jednak napotykają na liczne przeszkody w tym zakresie – przede wszystkim na brak spójnej wizji w obszarze innowacji społecznych i niedostateczną ilość wyspecjalizowanych pracowników.

Działania projektowe wyszły naprzeciw zdefiniowanym w badaniach potrzebom studentów z Europy Centralnej i polegały na wdrożeniu na uczelniach kultury innowacyjności społecznych dzięki m.in. zwiększeniu elastyczności ścieżek nauczania, włączeniu zajęć prowadzonych przez studentów do programów nauczania oraz wykorzystaniu masowych otwartych kursów online.

Cele projektu

Głównym celem, który przyświecał idei powstania projektu oraz jego realizacji, było wytyczenie nowych ścieżek rozwoju dla europejskich uczelni w naukach społecznych oraz zmiana obecnego paradygmatu nauczania przedsiębiorczości w szkołach wyższych. Zamierzenie to osiągnięto dzięki zrealizowaniu trzech celów szczegółowych. Były to: 1) wspieranie wdrażania innowacji społecznych – IS (*Social Innovation – SI*) na uniwersytetach europejskich (głównie w Europie Centralnej) przez rozwijanie i wdrażanie instrumentów odpowiadających na potrzeby instytucji szkolnictwa wyższego: wzorcowe programy nauczania, przewodniki, filmy objaśniające i książki źródłowe; 2) zmianę modelu kształcenia w zakresie przedsiębiorczości przez uczynienie go bardziej praktycznym i zorientowanym na studentów dzięki rozwijaniu, testowaniu i wprowadzaniu elastycznych i zorientowanych na projekt ścieżek uczenia się oraz 3) włączenie do edukacji i upowszechnianie wysokiej jakości kursów e-learningowych dzięki rozwojowi i spopularyzowaniu masowego kursu w zakresie projektowania IS.

Realizacja celów szczegółowych była możliwa dzięki: 1) kompleksowej i spójnej koncepcji wdrożenia, obejmującej formułę „zaprojektuj i przetestuj”, uwzględniającą duże zaangażowanie partnerów projektu oraz sieci osób i instytucji towarzyszących, czyli tzw. posłańców innowacji społecznych, w kształtowanie działań projektowych w sposób gwarantujący jego adekwatność do aktualnego zapotrzebowania grupy docelowej; 2) innowacyjnemu podejściu, które polegało na połączeniu działań edukacyjnych skierowanych do studentów, programu mentoringu na rzecz inkubacji wykorzystania otwartej społeczności uczących się w formalnym uczeniu się i wykorzystywania elementów nauczania online w zakresie innowacji społecznych oraz przede wszystkim dzięki 3) silnemu partnerstwu instytucji uzupełniających się kompetencyjnie, co pozwoliło zbudować środowisko sprzyjające rozwojowi przedsiębiorczości akademickiej: uczelni, inkubatorów przedsiębiorczości, przedsiębiorców i organizacji społecznych.

Rezultaty projektu

Rezultaty przedsięwzięcia objęły następujące grupy beneficjentów: 1) uczelnie, który miały okazję zaadaptować i wykorzystać instrumenty i programy nauczania, przeprojektować środowisko uczenia się, poprawić jakość nauczania i wzmocnić badania; 2) studentów/uczniów, którzy zyskali większy dostęp do wiedzy dzięki elastycznej i praktycznej edukacji oraz pracy kompetentnej kadry wychowawców i mentorów; 3) edukatorów, którzy poznali nowe, innowacyjne, elastyczne i zorientowane na studenta metody kształcenia oraz zdobyli umiejętności nauczania innowacji społecznych w grupie i poza nią; 4) menedżerów, którzy

uzyskali kompleksowe narzędzie do budowania strategii uczelni na rzecz realizacji misji innowacji społecznych; 5) partnerów, którzy zostali kompleksowo przygotowani do wdrażania i upowszechniania idei innowacji społecznych, a także, pośrednio, 6) innowatorów społecznych, którzy m.in. wzmocnili swoje sieci i 7) społeczeństwo, które zyskało otwarty dostęp do wysokiej jakości edukacji w zakresie przedsiębiorczości oraz nowej kadry innowatorów zorientowanych społecznie.

W wyniku projektu: 1) zrealizowano badanie nt. wdrażania IS w uczelniach; 2) opracowano narzędzia dla edukatorów, mentorów i trenerów: podręczniki, przewodniki, prezentacje, materiały wideo, infografiki i animacje; 3) stworzono trzy przedmioty w dziedzinie IS dla kierunków socjologia, nowe media i zarządzanie; 4) opracowano 30-godzinny e-learningowy kurs w zakresie projektowania IS dla studentów oraz 40-godzinny kurs dla edukatorów, a także zorganizowano 5) szkołę letnią dla studentów w dziedzinie projektowania IS oraz 6) targi innowacji społecznych i kursokonferencje we wszystkich krajach partnerskich. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-096098
Tytuł projektu	Advancing Digital Competence in Higher Education
Akronim projektu	ADVICE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3UNo7SV
Nazwa instytucji koordynującej	Collegium Civitas (PL WARSZAW35)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Γεωπονικό Πανεπιστήμιο Αθηνών – Agricultural University of Athens (Grecja) - University of Northampton (Wielka Brytania) - Sapienza Università di Roma – Sapienza University (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	167 250 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Pandemia koronawirusa postawiła przed szkolnictwem wyższym bezprecedensowe wyzwania. Edukacja zdalna nie jest już pomocniczą formą nauki, ale jedną z alternatyw dla całych systemów kształcenia. Od 2020 roku nauczyciele szkół wyższych potrzebują zatem, oprócz umiejętności cyfrowych, również kompleksowego zestawu kompetencji w obszarach zapewniających większą równość szans i wyższą efektywność kształcenia.

Cele projektu

Podstawowym celem projektu jest wsparcie nauczycieli szkół wyższych w identyfikowaniu i uzupełnianiu luk kompetencyjnych związanych z nauczaniem zdalnym i wykorzystaniem narzędzi cyfrowych.

Rezultaty projektu

Nadrzędną zasadą przyjętą w projekcie jest współpraca instytucji partnerskich, wspierająca synergię różnych dziedzin wiedzy i kompetencji. Partnerzy są zaangażowani w proces modelowania partycypacyjnego: na podstawie pogłębionej analizy dostępnej literatury i identyfikacji najbardziej aktualnych i niezbędnych kompetencji cyfrowych dla nauczycieli szkół wyższych, eksperci w interdyscyplinarnym zespole opracują narzędzie samooceny oraz stworzą bazę zasobów internetowych. Narzędzia te będą na każdym etapie testowane przez ekspertów i nauczycieli z instytucji partnerskich. Wnioski z testów będą z kolei stanowić podstawę opracowywanych rekomendacji.

Głównym rezultatem przedsięwzięcia będzie *Digital Competence Learning Hub*, otwarta platforma oferująca możliwość oceny umiejętności oraz komplementarną bazę narzędzi i zasobów wspomagających rozwój kompetencji kluczowych w nauczaniu

zdalnym. Rezultatem prac projektowych będzie również zestaw rekomendacji dla interesariuszy i decydentów szkolnictwa wyższego, ukierunkowanych na rozwój potencjału edukacji zdalnej.

Informacje na temat działań projektowych będą prezentowane za pośrednictwem mediów społecznościowych oraz stron internetowych partnerów. W ramach projektu odbędą się też wydarzenia prezentujące i upowszechniające jego rezultaty. Do udziału w nich zostaną zaproszeni członkowie grup docelowych zainteresowanych tematyką projektową. Powstanie w ten sposób międzynarodowa sieć nauczycieli akademickich i ekspertów sektora szkolnictwa wyższego.

W dłuższej perspektywie projekt przyczyni się do wzrostu kompetencji nauczycieli akademickich w całej Europie. Chociaż przedsięwzięcie koncentruje się na nauczycielach szkolnictwa wyższego, z narzędzia samooceny i z bazy danych będą mogli korzystać nauczyciele i edukatorzy niezależnie od rodzaju reprezentowanych przez nich instytucji edukacyjnych. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038820
Tytuł projektu	Applications and Web Content Accessibility Training
Akronim projektu	AWCAT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EmOZSy
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Finansów i Biznesu Vistula w Warszawie (PL WARSZAW78)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Johannes Kepler Universität Linz – Johannes Kepler University of Linz (Austria) - Варненският Свободен Университет – Varna Free University (Bułgaria) - Fundacja Instytut Rozwoju Regionalnego (Polska)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	252 743 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: włączenie społeczne - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Dostępność stron internetowych oznacza, że serwis może być postrzegany, rozumiany, nawigowany i obsługiwany przez wszystkich użytkowników, niezależnie od ich sprawności czy używanych urządzeń i oprogramowania. Odnosi się to głównie do osób niepełnosprawnych, zwłaszcza niewidomych.

Cele projektu

U podstaw projektu leży silne przekonanie, że dostępność, zwłaszcza treści internetowych i informacji elektronicznej, jest jednym z kluczowych zagadnień w strategii Unii Europejskiej, a także w jej prawodawstwie, i że będzie dalej rozwijana. Przepisy krajowe w wielu państwach uznają tę kwestię i wprowadzają prawnie wiążące wymagania, zazwyczaj na podstawie standardów *Web Content Accessibility Guidelines 2.0*. Kompetencje w zakresie dostępności stron internetowych i uniwersalnego projektowania usług zdalnych są jednak bardzo niskie i rzadko spotykane, a jednocześnie coraz bardziej pożądane. Instytucje szkolnictwa wyższego są najlepszymi podmiotami do wprowadzenia przedmiotu *dostępność cyfrowa* do studiów teleinformatycznych w ramach ich formalnego zakresu. Nowy i innowacyjny program nauczania opracowany w projekcie zwiększy atrakcyjność i referencyjność dostępnych kursów z zakresu technologii informacyjno-komunikacyjnych (TIK).

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia opracowano programy kursów mieszanych. Działanie to objęło następujące etapy: 1) wymianę doświadczeń i rozwiązań stosowanych obecnie w krajach partnerskich i na arenie międzynarodowej, ich szczegółową analizę i ostateczny wybór metodologii optymalnej dla grup docelowych; 2) szczegółowe opracowanie metodologii edukacji dostępnościowej na podstawie przeprowadzonej analizy; 3) opracowanie wstępnej wersji kursu mieszanego – dla tradycyjnej sali wykładowej oraz modułu

e-learningowego; 4) fazę testowania i formułowania rekomendacji dotyczących ostatecznej wersji programów nauczania oraz 5) przygotowanie ostatecznej wersji kursu.

Schemat *Blended Learning* wybrano jako najwygodniejszą i najbardziej efektywną metodą szkolenia dla grupy docelowej. Kurs stworzono w taki sposób, aby nauczyciele mogli wykorzystywać go jako kurs akademicki i część programu nauczania studentów kierunków informatycznych. W rezultacie obejmuje on wszystkie podstawowe zagadnienia, które zgodnie z opinią ekspertów i przedstawicieli branży są niezbędne do zapewnienia efektywnej oferty edukacyjnej na poziomie wyższym. Gwarantuje też wyposażenie specjalistów w kompetencje i umiejętności w zakresie tworzenia stron internetowych, pozwalające im sprostać wymaganiom pracodawców, zwłaszcza w sektorze publicznym. Ponadto w ramach działań projektowych powstały przewodnik dla nauczycieli, kodeks dobrych praktyk oraz rekomendacje.

Partnerstwo strategiczne wypracowało zatem cztery główne rezultaty projektu. Najważniejszym jest program nauczania typu *Blended Learning* dla studentów TIK, który zapewnia innowacyjne szkolenie dodatkowe w zakresie dostępności treści internetowych i interfejsów aplikacji dla osób niepełnosprawnych i o innych specjalnych potrzebach edukacyjnych. Wykorzystuje on kursy dostępne w Johannes Kepler University w Linzu i inne materiały otwarte. Kurs, zaktualizowany i dostosowany do systemów krajowych, został przetestowany na bułgarskich i polskich uczelniach wyższych. W ramach przedsięwzięcia opracowano także przewodnik dla nauczycieli akademickich dotyczący metod i technik nauczania z wykorzystaniem stworzonego kursu i innych materiałów na temat dostępności. Opisuje on m.in. możliwości, jakie dają poszczególne moduły stworzonego programu nauczania, dostosowanego do potrzeb różnych grup odbiorców, nie tylko studentów. Ponadto przygotowano kodeks dobrych praktyk w zakresie prowadzenia programów nauczania i promowania treści związanych z dostępnością wśród różnych grup interesariuszy oraz włączania przedmiotu *dostępność cyfrowa* do głównego nurtu polityki w instytucjach szkolnictwa wyższego. W wyniku projektu powstał też zestaw rekomendacji opracowanych przez partnerów we współpracy z zewnętrznymi organami doradczymi w zakresie 1) sugerowanych dziedzin zawodowych, które powinny włączyć przedmiot *dostępność cyfrowa* do swoich programów nauczania, 2) planu strategicznego realizowanego w celu zwiększenia udziału ww. przedmiotu w podstawowych programach nauczania na wydziałach uniwersyteckich oraz 3) innych działań, które należy podjąć, aby osiągnąć oczekiwane rezultaty w tej dziedzinie. Wszystkie materiały są dostępne na otwartych licencjach w wersjach krajowych. Wersja anglojęzyczna, wspólna dla całego konsorcjum, umożliwi transfer produktów do krajów spoza partnerstwa. W ramach działań projektowych odbyło się także upowszechnianie wyników przedsięwzięcia mające na celu promowanie wypracowanych produktów i ułatwianie ich dalszego rozwoju. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081692
Tytuł projektu	Blue Tourism Opportunities
Akronim projektu	BTO
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EJy3XQ
Nazwa instytucji koordynującej	Szkoła Główna Turystyki i Hotelarstwa Vistula w Warszawie (PL WARSZAW79)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Asociación de Innovación, Emprendimiento y Tecnologías de la Información y la Comunicación INNETICA – Innovation, Entrepreneurship and Technologies of Information and Communication Association INNETICA (Hiszpania) - Skills Zone Malta Co. Ltd (Malta) - ESE – Ensino Superior Empresarial Lda (Portugalia) - Glandrive Unipessoal Lda (Portugalia) - Institutul Național de Cercetare-Dezvoltare în Turism (Rumunia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	192 907 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - uczenie się przedsiębiorczości, kształcenie w zakresie przedsiębiorczości - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Z przedstawionego przez Komisję Europejską rocznego raportu na temat niebieskiej gospodarki Unii Europejskiej wynika, że spośród wszystkich jej gałęzi „turystyka przybrzeżna ma duży udział w zatrudnieniu, wartości dodanej i zyskach, przyczynia się jednak znacznie bardziej do tworzenia miejsc pracy niż do generowania wartości dodanej lub zysków”. Niebieski sektor turystyki ma zatem szczególny potencjał w zakresie rozwoju nowych firm. Sprzyja to rozwojowi uczelni, a jednocześnie wymaga podniesienia kwalifikacji zawodowych absolwentów w zakresie wiedzy o niebieskiej turystyce. To z kolei oznacza konieczność rozwijania programów kształcenia oraz aktywnego udziału wykładowców w tym procesie.

Cele projektu

Projekt jest skierowany do uczelni związanych z sektorem turystycznym, studentów i absolwentów szkół wyższych kształcących w zakresie przedsiębiorczości, nauczycieli uniwersyteckich, organizacji i stowarzyszeń przedsiębiorców, izb handlowych, centrów wsparcia przedsiębiorców oraz do inkubatorów start-upów. Jego celem jest 1) doskonalenie umiejętności biznesowych, w tym biznesowych umiejętności społecznych, 2) wdrażanie na uczelniach programów nauczania i programów szkoleniowych odpowiadających potrzebom niebieskiej branży turystycznej, 3) zwiększenie kompetencji zawodowych wykładowców uczelni wyższych w zakresie masowych otwartych kursów online (*Massive Open Online Course – MOOC*) w obszarach związanych z przedsiębiorczością w niebieskiej turystyce oraz 4) wykorzystanie mentoringu jako narzędzia współpracy między uniwersytetami, wykładowcami i studentami w duchu niebieskiej turystyki.

Rezultaty projektu

Przewidziane cele projektowe zostaną osiągnięte dzięki zaprojektowaniu dwumodułowego kursu szkoleniowego na temat przedsiębiorczości w niebieskiej turystyce, zgodnie z ramami metodologicznymi Europejskiego Systemu Akumulowania i Przenoszenia Osiągnięć w Kształceniu i Szkoleniu Zawodowym (*European Credit System for Vocational Education and Training – ECVET*) i Europejskich Ram Kompetencji w zakresie Przedsiębiorczości (*Entrepreneurship Competence Framework – EntreComp*), które ułatwiają walidację i uznawanie umiejętności i wiedzy zawodowej nabytych w różnych systemach edukacji i krajach Unii Europejskiej. Ponadto powstanie platforma mentoringu w niebieskiej turystyce, za której pośrednictwem wykładowcy oraz studenci i absolwenci będą mogli się kontaktować w celu konsultacji biznesowych. Dodatkowo nauczyciele zostaną przeszkoleni w zakresie stosowania MOOC jako metody dydaktycznej podczas kursów przedsiębiorczości w niebieskiej turystyce. ■

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003611
Tytuł projektu	Joint innovative training and teaching/learning program in enhancing development and transfer knowledge of application of ionizing radiation in materials processing
Akronim projektu	TL-IRMP
Strona internetowa projektu	bit.ly/3GqzQSO
Nazwa instytucji koordynującej	Instytut Chemii i Techniki Jądrowej w Warszawie (PL WARSZAW83)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Université de Reims Champagne-Ardenne – University of Reims Champagne-Ardenne (Francja) - Kauno Technologijos Universitetas – Kaunas University of Technology (Litwa) - Institutul de Chimie Macromoleculară Petru Poni – Petru Poni Institute of Macromolecular Chemistry (Rumunia) - Hacettepe Üniversitesi Beytepe – Hacettepe University (Turcja) - Consiglio Nazionale delle Ricerche – National Research Council of Italy (Włochy) - Università degli Studi di Palermo – University of Palermo (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	336 190 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - rozwój szkoleń i kursów - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne

Streszczenie projektu

Podnoszenie globalnych kwalifikacji i specyficznych kompetencji młodych absolwentów przez wysokiej jakości kształcenie warunkuje rozwój naukowy i technologiczny państw, co ma istotny wpływ na ich status ekonomiczny i społeczny. W Polsce wiedza na temat techniki radiacyjnej i różnych dziedzin jej zastosowania jest wciąż niewystarczająca. Istnieje ogromne zapotrzebowanie na wysoko wykwalifikowany, doświadczony i zmotywowany personel, gotowy do prowadzenia nowatorskich badań i szkoleń. Instytut Chemii i Techniki Jądrowej kształci doktorantów i naukowców, którzy przyczyniają się do rozwoju i stosowania wiedzy naukowej na poziomie międzynarodowym. Konieczne jest jednak podniesienie kwalifikacji personelu naukowego, aby w niektórych dziedzinach związanych z przetwarzaniem promieniowania uzyskać taką samą jakość kształcenia jak w innych krajach europejskich. Pilną potrzebą było podjęcie inicjatyw w tej dziedzinie we współpracy z innymi instytucjami międzynarodowymi w celu opracowania skutecznego programu szkoleń i nauczania/uczenia się, aby zwiększyć rozwój wiedzy w dziedzinie promieniowania jonizującego do przetwarzania materiałów oraz transfer tej wiedzy między różnymi instytucjami oraz wśród studentów, pracowników i naukowców. Projekt TL-IRMP wypełnił tę lukę.

Cele projektu

Celami projektu były: 1) podniesienie poziomu nauczania fizyki, chemii i materiałoznawstwa w sektorze szkolnictwa wyższego przez intensywne wykłady prowadzone przez uznanych na świecie naukowców; 2) zwiększenie kompetencji studentów na rynku pracy przez wizyty i szkolenia w przemysłowych zakładach radiacyjnych zajmujących się obróbką materiałów; 3) wzmocnienie współpracy międzynarodowej oraz 4) podniesienie poziomu edukacji i badań uniwersytetów/instytucji badawczych w zakresie nauk o materiałach, co korzystnie wpłynie na ich międzynarodową reputację dzięki współpracy i rozpowszechnianiu wiedzy w internecie, a także dzięki warsztatom i seminariom.

Rezultaty projektu

W projekcie aktywnie uczestniczyło 18 profesorów, dziesięcioro starszych naukowców, dziesięcioro młodych pracowników, 88 studentów i dziesięcioro techników. Łącznie zrealizowano 150 wyjazdów, w tym jeden wyjazd studencki.

W ramach realizacji projektu opracowano i dwukrotnie przetestowano moduł kursu *Zastosowanie promieniowania jonizującego w przetwarzaniu materiałów*. Tematycznie objął on m.in. napromieniowanie jonizacyjne, źródła promieniowania EB i gamma, dozymetrię i najnowsze technologie. Zorganizowano także praktyczne pokazy dozymetrii promieniowania i technik instrumentalnych do analizy produktów w napromienionych materiałach polimerowych, a także praktykę w przemysłowych instalacjach napromieniania. Wiedza zdobyta w trakcie projektu pomoże jego uczestnikom, głównie uczącym się, w doskonaleniu umiejętności w zakresie oddziaływania promieniowania jonizującego na materiały w celu opracowania nowych metod i technik stosowanych w produkcji materiałów o pożądanych właściwościach. W perspektywie długoterminowej natomiast nowy moduł kursu i podręcznik mogą być wykorzystywane jako regularny program nauczania w klasie oraz jako materiał do e-learningu.

Wyniki analizy modułu, stanowiące kolejny rezultat pracy intelektualnej, zostały przedstawione w językach angielskim, francuskim, litewskim, polskim, rumuńskim, tureckim i włoskim.

Dzięki wizytom i szkoleniom w przemysłowych zakładach radiacyjnych zajmujących się procesami materiałowymi projekt pomógł studentom zdobyć wiedzę praktyczną. Ponadto zapewnił im aktualne specjalistyczne materiały dydaktyczne w formie prezentacji wykładowych i rozdziałów książek w formie cyfrowej. W wyniku działań projektowych powstał także podręcznik *Zastosowanie promieniowania jonizującego w procesach materiałowych*. Jego wersja elektroniczna jest dostępna na stronie internetowej projektu. W celu popularyzacji rezultatów projektu zorganizowano trzy wydarzenia upowszechniające. ■

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003593
Tytuł projektu	Enhancing Internal Quality Assurance Systems
Akronim projektu	EIQAS
Strona internetowa projektu	bit.ly/3GsWdXM
Nazwa instytucji koordynującej	Polska Komisja Akredytacyjna

Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Nacionalna Agencija za Ocenjavanje i Akreditacija (Bułgaria) - Konferencja Rektorów Akademickich Szkół Polskich (Polska) - Agência de Avaliação e Acreditação do Ensino Superior (Portugalia) - Conselho Reitores das Universidades Portuguesas – CRUP (Portugalia) - Universidade do Minho – University of Minho (Portugalia) - Nacionalna agencija RS za kakovost v visokem solstvu (Słowenia) - Univerza v Ljubljani – University of Ljubljana (Słowenia) - Univerza v Novi Gorici – University of Nova Gorica (Słowenia)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	239 794 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	- SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku
Tematyka projektu	- zapewnianie jakości

Streszczenie projektu

Ostatnie raporty europejskie na temat zapewniania jakości pokazują, że wprowadzić uczelnie poczyniły postępy w tworzeniu wewnętrznych systemów zapewniania jakości (*Internal Quality Assurance – IQA*) na podstawie Europejskich Standardów i Wytycznych dla zapewniania jakości w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego (*Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area – ESG*), to potrzebują jednak praktycznych wskazówek dotyczących interpretacji ESG 2015 oraz wsparcia w dalszym rozwijaniu IQA. Postępy we wdrażaniu systemów IQA są bardzo zróżnicowane na poszczególnych uczelniach w krajach uczestniczących w projekcie, a wiele z nich nie ma jeszcze w pełni rozwiniętych systemów w tym zakresie. Agencje ds. zapewniania jakości w krajach partnerskich zobowiązały się do udoskonalenia metodologii oceny systemów zapewniania jakości w ramach ocen zewnętrznych opartych na wymianie dobrych praktyk oraz do wzmocnienia współpracy w celu wymiany ekspertów. W wyniku koordynowanego przez European Association for Quality Assurance (ENQA) przeglądu Polskiej Komisji Akredytacyjnej (PKA) w 2014 roku sformułowano zalecenie, aby PKA opracowała *Przewodnik po IQA/Kodeks dobrych praktyk w IQA dla uczelni*.

Cele projektu

Przedsięwzięcie miało dwa cele podstawowe. Pierwszym było zwiększenie zdolności instytucji szkolnictwa wyższego w krajach uczestniczących w projekcie do rozwijania wewnętrznego zapewniania jakości przez zwiększenie ich świadomości i zrozumienia części 1. europejskich standardów i wytycznych ENQA oraz identyfikowanie, rozwijanie i upowszechnianie dobrych innowacyjnych praktyk w zakresie wewnętrznego zapewniania jakości. Drugim celem podstawowym projektu było zwiększenie możliwości uczestniczących agencji zapewniania jakości (*Quality Assurance – QA*) w zakresie zewnętrznego zapewniania jakości przez porównanie ich metodologii oceny wewnętrznego zapewniania jakości oraz wymianę i rozwój dobrych praktyk w zakresie oceny IQA.

Główne działania w ramach projektu objęły: 1) analizę porównawczą metodologii agencji ds. zapewniania jakości w zakresie oceny systemów zapewniania jakości w celu określenia dobrych i możliwych do przeniesienia praktyk; 2) ankietę dotyczącą IQA i ESG w celu określenia głównych problemów napotykanych przez uczelnie w IQA oraz w interpretacji części 1. ESG; 3) trzy szkolenia: seminarium na temat IQA i ESG dla agencji ds. zapewniania jakości i uczelni, szkolenie dla ekspertów agencji ds. zapewniania jakości zaangażowanych w ewaluację zewnętrzną oraz specjalne szkolenie dla studentów-ekspertów zaangażowanych w ewaluację zewnętrzną agencji ds. zapewniania jakości; 4) przygotowanie publikacji na temat IQA i części 1. ESG oraz 5) działania upowszechniające na poziomie instytucjonalnym, krajowym i europejskim, w tym wydarzenia o charakterze upowszechniającym, których celem było nie tylko promowanie rezultatów projektu, a także dzielenie się wiedzą specjalistyczną zdobytą przez uczestników projektu.

Rezultaty projektu

W ramach projektu uzyskano następujące rezultaty główne: 1) ramy odniesienia dla analizy porównawczej metodologii agencji ds. zapewniania jakości w zakresie oceny systemów zapewniania jakości oraz raport porównawczy na temat ich metodologii, w którym określono dobre praktyki; 2) raporty krajowe i raport międzynarodowy na temat głównych problemów uczelni

we wdrażaniu systemów zapewniania jakości i interpretacji części. 1 ESG; 3) *Przewodnik po IQA* dla uczelni wyższych, zawierający ogólne wytyczne, praktyczne porady dotyczące każdej części ESG oraz przykłady dobrych praktyk z każdego z czterech krajów partnerskich w ramach każdej części ESG; 4) *Przewodnik po ESG* dla studentów, skupiający się na zagadnieniach z każdej części ESG, które są szczególnie istotne dla studentów; oraz 5) raport proponujący ramy dalszego szkolenia ekspertów agencji ds. zapewnienia jakości oraz ustalenia dotyczące wymiany ekspertów między agencjami.

Projekt ma krótko- lub średnioterminowy wpływ na uczestniczące w nim agencje ds. oceny jakości pod względem udoskonalenia metodologii oceny zapewniania jakości kształcenia ogólnego przez uwzględnienie dobrych praktyk sprawdzonych w innych krajach, zwiększenie profesjonalizmu ekspertów agencji i ich większej świadomości europejskich podejść do oceny zapewniania jakości kształcenia ogólnego, a także większe umiędzynarodowienie agencji dzięki wymianie ekspertów.

Chociaż stworzenie w pełni rozwiniętych systemów IQA w szkołach wyższych jest długim i wymagającym procesem, oczekuje się, że główne wydarzenia szkoleniowe w ramach projektu, opracowanie dwóch przewodników oraz wydarzenia o charakterze upowszechniającym przyczynią się w perspektywie średnioterminowej do poprawy istniejących systemów pod względem zwiększonej świadomości IQA wśród pracowników szkół wyższych i studentów, ogólnego projektowania systemów oraz integracji wszystkich elementów części 1. ESG w czterech krajach uczestniczących w projekcie.

Ponieważ wyniki projektu EIQAS zostały rozpowszechnione wśród europejskich organizacji zajmujących się zapewnianiem jakości, szkolnictwem wyższym i agencjami ds. zapewniania jakości, projekt ten może mieć wpływ na poziomie europejskim w zakresie szerszej promocji i lepszego zrozumienia części 1. ESG i związanych z nią dobrych praktyk, wzajemnego zrozumienia podejść do zapewniania jakości kształcenia w szkolnictwie wyższym oraz oceny zapewniania jakości kształcenia w szkolnictwie wyższym w ramach procesów zewnętrznego zapewniania jakości. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038819
Tytuł projektu	Facilitating implementation of the European Approach for Quality Assurance of Joint Programmes
Akronim projektu	ImpEA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Gunh91
Nazwa instytucji koordynującej	Polska Komisja Akredytacyjna
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Association for Quality Assurance in Higher Education ENQA (Belgia) - Agencia de Calidad del Sistema Universitario Vasco UNIBASQ – Basque University System Quality Assurance Agency UNIBASQ (Hiszpania) - Universidad de la Iglesia de Deusto – University of Deusto (Hiszpania) - European Consortium for Accreditation in Higher Education ECA (Holandia) - Agentur für Qualitätssicherung durch Akkreditierung von Studiengängen – AQAS (Niemcy) - Carl von Ossietzky Universität Oldenburg – Carl von Ossietzky University (Niemcy) - Szkoła Główna Turystyki i Rekreacji (Polska) - Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu (Polska)
Czas trwania	39 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	278 727 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: przejrzystość i uznawanie umiejętności i kwalifikacji - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, ułatwianie zmian zgodnie z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacyjności i kreatywności poprzez partnerstwa oraz podejścia inter- i transdyscyplinarne, a także wzmocnienie roli szkolnictwa wyższego w regionach
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - dotarcie do poziomu polityki, dialog z decydentami

Streszczenie projektu

Europejskie podejście do zapewniania jakości programów wspólnych (European Approach to Quality Assurance of Joint Programmes – EA), przyjęte w 2015 roku, stanowi ogromny krok naprzód w zakresie zapewniania jakości przy tworzeniu i prowadzeniu wspólnych programów. Podejście to zostało zaprojektowane w taki sposób, aby umożliwić każdej zarejestrowanej w *European Quality Assurance Register for Higher Education (EQAR)*, zewnętrznej agencji akredytacyjnej, czuwającej nad jakością kształcenia, przeprowadzenie pojedynczej procedury zapewniania jakości (*Quality Assurance – QA*) wspólnego programu z wykorzystaniem uzgodnionych europejskich kryteriów i metodologii. Wyniki tej pojedynczej procedury zapewnienia jakości powinny być następnie zaakceptowane przez inne kraje Europejskiego Obszaru Szkolnictwa Wyższego (*European Higher Education Area – EHEA*), które są zaangażowane we wspólny program. Mimo że jednolite podejście akredytacyjne było bardzo oczekiwane przez wszystkich interesariuszy, jego praktyczna realizacja napotkała jednak liczne wyzwania i przeszkody.

W 2017 roku, kiedy projekt ImpEA został uruchomiony, tylko 19 z 49 krajów EHEA oferowało instytucjom szkolnictwa wyższego możliwość korzystania z europejskiego podejścia.

Cele projektu

Głównym celem projektu było wsparcie efektywnego wdrożenia *Europejskiego podejścia do zapewniania jakości programów wspólnych*. Zamierzenie to miało zostać osiągnięte przez: 1) identyfikację kluczowych przeszkód we wdrażaniu europejskiego podejścia w EHEA w ogóle, a w krajach partnerskich projektu w szczególności; 2) wspieranie partnerskich agencji akredytacyjnych w prowadzeniu procedur akredytacji programów opartych na europejskim podejściu (*ex ante* i *ex post*); 3) wspieraniu uczelni partnerskich w dążeniu do uzyskania zewnętrznej akredytacji opartej na europejskim podejściu oraz 4) opracowanie zestawu narzędzi do wdrażania EA (zestaw rekomendacji i proponowanych rozwiązań dla decydentów i agencji QA).

Odbiorcami projektu były europejskie i krajowe organy kształtujące politykę w sferze szkolnictwa wyższego, uczelnie i agencje akredytacyjne.

Rezultaty projektu

Wszyscy partnerzy projektu brali udział w opracowaniu jego rezultatów (produktów intelektualnych) oraz uczestniczyli w wydarzeniach szkoleniowych i działaniach upowszechniających. W wyniku przedsięwzięcia powstały m.in. publikacje projektowe oraz internetowy zestaw narzędzi *European Approach*, czyli zbiór wytycznych, dobrych praktyk i wskazówek powszechnie dostępnych online, zorientowanych na potrzeby uczelni, agencji akredytacyjnych oraz właściwych ministerstw ds. szkolnictwa wyższego, mających na celu ułatwienie wdrażania podejścia europejskiego.

Projekt ImpEA cieszył się bardzo dużym zainteresowaniem. Oznacza to, że we właściwy sposób dotarł do jego głównych grup docelowych. Wzięło w nim udział ponad 1650 uczestników, w tym instytucje szkolnictwa wyższego (ok. 1070 uczestników), agencje akredytacyjne (250 uczestników), studenci (370 uczestników), organy kształtujące politykę (100 uczestników), organizacje zainteresowanych stron (*European Network for Quality Assurance in Higher Education – ENQA*, *European Consortium for Accreditation – ECA*, *European Students' Union – ESU*, *European University Association – EUA*) oraz inne zainteresowane podmioty (np. EQAR, ENIC-NARIC Networks).

Szeroki zasięg projektu ma również bezpośredni i pośredni wpływ na główne grupy docelowe. Uczelnie korzystają z procedury akredytacyjnej opartej na EA, która, jeśli zakończy się pozytywną oceną, jest automatycznie uznawana w każdym kraju EHEA, w którym oferowany jest dany wspólny program. Zmniejsza to znacznie obciążenia biurokratyczne i administracyjne, co ułatwia rozwój nowych wspólnych programów, ponieważ zachęca kadrę dydaktyczną, menedżerów i studentów do zaangażowania się w uproszczoną procedurę QA. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065700
Tytuł projektu	CLIL in Medical Education: Reaching for Tools to Teach Effectively in English in a Multicultural and Multilingual Learning Space
Akronim projektu	CLILMED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3UScQR5
Nazwa instytucji koordynującej	Fundacja LUMINAR
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - John Daly Atlantic Language Galway Ltd. (Irlandia) - Gdański Uniwersytet Medyczny (Polska) - Uniwersytet Jagielloński Collegium Medicum (Polska) - Warszawski Uniwersytet Medyczny (Polska) - Karolinska Institutet – Karolinska Institute (Szwecja) - Pécsi Tudományegyetem Általános Orvostudományi Kar – University of Pécs Medical School (Węgry) - Semmelweis Egyetem Magyarország – Semmelweis University (Węgry)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	231 459 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Głównym celem projektu CLILMED jest wyposażenie nauczycieli akademickich z uczelni partnerskich w wysokie kompetencje dydaktyczne do pracy w anglojęzycznym środowisku wielokulturowym. Metoda zintegrowanego nauczania przedmiotu i języka obcego (*Content and Language Integrated Learning – CLIL*) pozwala efektywnie wspierać studentów w uczeniu się przez jednoczesne podnoszenie ich umiejętności w zakresie akademickiego języka angielskiego oraz nauk medycznych i opieki zdrowotnej.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostanie opracowany i przetestowany kurs pilotażowy *Jak uczyć nauczycieli akademickich używania metody CLIL na uczelniach medycznych*. Podczas *multiplier events* odbędą się lekcje pokazowe z wykorzystaniem metodologii nauczanej podczas kursu pilotażowego, przeznaczone dla uczelni spoza projektu. Zgromadzone doświadczenia i spostrzeżenia posłużą do opracowania podręcznika. Wyniki projektu zostaną zaprezentowane przedstawicielom międzynarodowych organizacji w sektorze szkolnictwa wyższego oraz podczas konferencji zamykającej projekt. Będą one także dostępne w internecie. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065521
Tytuł projektu	Digital Orchestra
Akronim projektu	-
Strona internetowa projektu	bit.ly/3ElNd4e
Nazwa instytucji koordynującej	Stowarzyszenie Passionfruits
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Eesti Muusika ja Teatriakadeemia – Estonian Academy of Music and Theatre (Estonia) - Uniwersytet Muzyczny im. Fryderyka Chopina (Polska) - Conservatorio di Musica Tito Schipa Lecce (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy

Dofinansowanie z programu Erasmus+	138 966 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe - kreatywność i kultura

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia jest stworzenie nowego modelu pracy indywidualnej w ramach kierunku studia orkiestrowe. Narzędzie opracowane w projekcie będzie bardzo przydatne zarówno w pracy studentów, jak i w działaniach absolwentów tego kierunku, przygotowujących się do przesłuchań i procesu rekrutacji.

W związku z tym, że program i metodologia kształcenia w wyższych szkołach muzycznych w ramach przedmiotu *studia orkiestrowe* w całej Unii Europejskiej są bardzo zbliżone oraz korzystają w dużej mierze z podobnej bazy utworów (muzyka klasyczna), istnieje olbrzymi potencjał do szerokiego zaimplementowania opisanego narzędzia.

Rezultaty projektu

W ramach projektu zostaną stworzone otwarte zasoby edukacyjne do wykorzystania w programach studiów orkiestrowych w procesie kształcenia muzyków-instrumentalistów. Powstanie lista fragmentów utworów, z jakich korzysta się w procesie edukacyjnym, a później – podczas przesłuchań i rekrutacji w miejscach pracy. Fragmenty z tej listy zostaną nagrane z wykorzystaniem orkiestry wirtualnej. Na podstawie tych nagrań zostaną wygenerowane pliki, w których partie grane przez określone instrumenty zostaną wyłączone, tak aby studenci podczas ćwiczeń z nagraniem nie byli zmuszeni dublować partii swojego instrumentu. Nagrania przygotowane w ramach Digital Orchestra zostaną udostępnione w bazie online. ■

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065412
Tytuł projektu	Boosting the Soft Skills of Higher Education Students and Graduates
Akronim projektu	BEGIN
Strona internetowa projektu	bit.ly/3EKxo8s
Nazwa instytucji koordynującej	V-Systems sp. z o.o.
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Center for Quality ECQ (Bułgaria) - Emcra GmbH (Niemcy) - Wyższa Szkoła Agrobiznesu w Łomży (Polska) - Associação Intercultural Amigos da Mobilidade – Mobility Friends (Portugalia) - Luiss Libera Università Internazionale degli Studi Sociali Guido Carli – LUISS (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	269 432 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów (nauczycieli, osób prowadzących szkolenia, profesorów, tutorów, osób pracujących z młodzieżą) - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych - zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia wśród młodych ludzi

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem projektu BEGIN jest opracowanie kompleksowego programu nauczania, dzięki któremu studenci i absolwenci uczelni wyższych poszerzą swoje umiejętności miękkie, niezbędne na rynku pracy.

Rezultaty projektu

Główne założenia przedsięwzięcia zostaną zrealizowane dzięki wypracowaniu trzech rezultatów szczegółowych. Chodzi o 1) przygotowanie zestawu narzędzi do podejmowania działań związanych z poszukiwaniem właściwej ścieżki kariery; 2) stworzenie narzędzia metodologicznego do podejmowania wspólnych inicjatyw edukacyjnych i biznesowych oraz 3) opracowanie otwartych materiałów szkoleniowych służących podnoszeniu kwalifikacji kadry akademickiej i studentów uczelni w zakresie kształtowania umiejętności ułatwiających wchodzenie na rynek pracy.

W celu opracowania programu nauczania w ramach projektu odbędzie się seria paneli dyskusyjnych (*round tables*), podczas których zostaną omówione rozwiązania stosowane w systemach edukacji oraz możliwe usprawnienia, mające potencjał, by pozytywnie przełożyć się na przygotowanie uczniów do podjęcia zatrudnienia po ukończeniu toku kształcenia. W każdym panelu wezmą udział absolwenci szkół wyższych, nauczyciele akademicy i przedstawiciele pracodawców.

Po przeprowadzeniu paneli dyskusyjnych odbędą się wydarzenia promocyjne. W trakcie tych spotkań realizatorzy projektu zaprezentują studentom oraz przedstawicielom kadry nauczycielskiej i partnerów biznesowych wnioski z paneli dyskusyjnych. Zasygnalizują również potrzebę wprowadzenia innowacji w zakresie kształcenia uczniów w celu lepszego przygotowania przyszłych absolwentów do wejścia na rynek pracy. Uczestnicy spotkań zostaną również poinformowani o korzyściach płynących z prezentowanego rozwiązania.

Na zakończenie projektu odbędzie się konferencja, podczas której zostaną zaprezentowane zbiorcze wyniki projektu, zwłaszcza ścieżka metodologiczna w zakresie przygotowania uczniów do podjęcia pracy po zakończeniu kształcenia. Działania upowszechniające obejmą 558 beneficjentów. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-081849
Tytuł projektu	Standards for implementing programmes aimed at discovering and developing creativity, pioneering in pursuit of innovation. Standardy wdrażania programów mających na celu odkrywanie i rozwijanie kreatywności, pionierskich w dążeniu do innowacji
Akronim projektu	innCREA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Emok8r
Nazwa instytucji koordynującej	V-Systems sp. z o.o.
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - European Center for Quality ECQ (Bułgaria) - Vaasan Ammattikorkeakoulu Oy – Vaasa University of Applied Sciences (Finlandia) - Vasa Yrkeshogskola Ab – Vaasa University of Applied Sciences (Finlandia) - Εκπαιδευτική Παρέμβαση – Ekpedeftiki Paremvasi SA (Grecja) - MANS w Łomży (Polska, d. Wyższa Szkoła Agrobiznesu) - Luiss Libera Università Internazionale degli Studi Sociali Guido Carli – LUISS (Włochy)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	249 970 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspieranie osób w zdobywaniu i doskonaleniu umiejętności podstawowych i kompetencji kluczowych - HORYZONTALNY: wspieranie edukatorów, osób pracujących z młodzieżą, liderów edukacyjnych i pracowników pomocniczych - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności

Tematyka projektu

- jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich
- przewyższanie niedopasowania umiejętności podstawowych i transwersalnych
- zagadnienia dotyczące rynku pracy, w tym doradztwo zawodowe, problem bezrobocia młodych ludzi

Streszczenie projektu

Cele projektu

Celem przedsięwzięcia jest przeniesienie, dostosowanie i wdrożenie zintegrowanego pakietu programów szkoleniowych (materiały i metodologie) do nauczania kreatywności w dążeniu do innowacji w celu rozwijania umiejętności miękkich u studentów oraz zmniejszenia przepaści między umiejętnościami oferowanymi przez szkolnictwo wyższe a tymi pożądanymi na rynku.

Rezultaty projektu

Rezultat główny zostanie osiągnięty dzięki realizacji celów szczegółowych. Będą to: 1) wzmocnienie umiejętności przedsiębiorczych u studentów i dopasowanie umiejętności oferowanych przez uczelnie do umiejętności wymaganych na rynku pracy przez promowanie programu w zakresie kreatywności i pionierskiego zarządzania; 2) dostarczenie uczelniom materiałów szkoleniowych z zakresu kreatywności i pionierskiego zarządzania; 3) zwiększenie konkurencyjności i zdolności innowacyjnych uczelni przez zapewnienie im narzędzi i praktyk twórczych; 4) zwiększenie świadomości sektora biznesu i środowiska akademickiego oraz kultywowanie wspólnej świadomości w zakresie kreatywności i pionierskiego zarządzania w celu ukształtowania wsparcia dla kultury kreatywności na poziomie uniwersytecko-biznesowym; 5) zwiększenie zdolności adaptacyjnych kultury biznesowej w procesie kształcenia na poziomie wyższym ze względu na to, że kreatywność wymaga komplementarności technologicznej, organizacyjnej, modernizacyjnej i zarządzania zmianami oraz 6) zaangażowanie się w dialog z uczelniami, pracodawcami i wszystkimi zainteresowanymi stronami.

Wśród trzech uzupełniających się rezultatów będą: 1) tworzenie synergii sektorów edukacji i biznesu w celu zmniejszenia bezrobocia wśród młodzieży oraz dokumentowanie doświadczeń w stosowaniu technik kreatywnych w różnych sektorach jako inspiracji dla innych; 2) wyposażenie sektorów edukacji i biznesu w wiedzę i praktyczne wskazówki, w jaki sposób mogą one przyczynić się do generowania tych umiejętności u uczniów, tak aby kształcić pracowników posiadających kompetencje przyszłości oraz 3) podnoszenie kwalifikacji i wiedzy nauczycieli na temat znaczenia tych umiejętności na współczesnym rynku pracy oraz wyposażenie ich w praktyczne sposoby rozwijania ich u uczniów. ■

Wrocław



liczba projektów: 8



Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065078
Tytuł projektu	European Arts and Traditions in Italian Language Learning
Akronim projektu	PASTILLE
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hXhLl3
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Wrocławski (PL WROCLAW01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Univerzita Palackého v Olomouci – Palacký University Olomuc (Czechy) - Πανεπιστήμιο Μακεδονίας – University of Macedonia (Grecja) - Vilniaus Universitetas – Vilnius University (Litwa) - Pixel Associazione Culturale – Pixel International Education and Training Institution (Włochy) - Università degli Studi di Genova – University of Genoa (Włochy)
Czas trwania	33 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	396 119 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: otwarta edukacja i innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - nauczanie i uczenie się języków obcych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - dziedzictwo kulturowe

Streszczenie projektu

Kształtowanie międzykulturowych kompetencji komunikacyjnych w intensywnie rozwijającym się społeczeństwie europejskim ma kluczowe znaczenie dla edukacji przyszłych animatorów kultury. Projekt przewiduje opracowanie materiałów dydaktycznych przeznaczonych dla osób o zróżnicowanym poziomie znajomości języka włoskiego.

Projekt PASTILLE jest skierowany do studentów kierunków nauk społecznych i humanistycznych, przyszłych animatorów kultury i pracowników instytucji promujących i popularyzujących europejskie dziedzictwo kulturowe. Jego uczestnicy będą wspierani w procesie nauczania przez nauczycieli akademickich i badaczy stosujących w praktyce międzykulturowe kompetencje komunikacyjne.

Cele projektu

Celem projektu jest wypracowanie innowacyjnej metody nauczania języka włoskiego jako języka obcego, umożliwiającej nabywanie kompetencji językowych łącznie z kompetencjami kulturowymi. Takie rozwiązanie przyczyni się do zwiększenia motywacji uczących się i przyspieszenia procesu nauczania. Metoda zostanie opracowana przez językoznawców, historyków, badaczy sztuk audiowizualnych i performatywnych, etnofilologów, antropologów, socjologów i pedagogów.

Partnerzy projektowi reprezentują cztery ważne obszary kultury europejskiej i basenu Morza Śródziemnego: bałtycki, grecki, romański i słowiański. Dzięki temu będzie możliwe ukazanie w działaniach przewidzianych w ramach przedsięwzięcia bogatego dziedzictwa kulturowego Europy oraz istniejącej od starożytności różnorodności kulturowej, które wzmacniają tożsamość europejską.

Narzędziami wspierającymi realizację projektu będą: narzędzia multimedialne, platforma e-learningowa, a także międzynarodowe seminaria, zorganizowane w krajach partnerskich. Materiały do nauki języka włoskiego zostaną udostępnione na stronie projektu, na licencji *Creative Commons*. Dodatkowo znajdą się tam: opis metodologii badań, bibliografia oraz informacje dotyczące zasobów archiwów elektronicznych. Narzędzia internetowe ułatwią nie tylko analizę i ocenę procesu opanowywania języka obcego, ale posłużą też do archiwizacji i popularyzacji nagrań z seminariów i wycieczek edukacyjnych.

W trakcie procesu nauczania w ramach projektu uczącym się zostanie zapewniona możliwość bezpośrednich interakcji w języku włoskim, co przyczyni się do zwiększenia ich aktywności i sprawi, że proces przyswajania języka stanie się bardziej swobodny. Zadania przypisane uczącym się uwzględnią ich motywację, zainteresowania i potrzeby zawodowe. Poznawanie języka i zdobywanie wiedzy w ten sposób przełoży się na podniesienie ich świadomości na temat wzajemnych powiązań między rodzimymi kulturami beneficjentów projektu a tradycjami włoskimi. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-050756
Tytuł projektu	International mobility – opportunity and problem. Proper preparation for studying at a foreign university Międzynarodowa mobilność – szansa i problem. Właściwe przygotowanie do studiowania na zagranicznej uczelni
Akronim projektu	STRANGER
Strona internetowa projektu	bit.ly/3tl85O8
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu (PL WROCLAW03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο – Hellenic Open University (Grecja) - Західноукраїнський Національний Університет – Ternopil National Economic University (Ukraina) - Pannon Egyetem – University of Pannonia (Węgry)
Czas trwania	34 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	180 076 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: rozwój odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie. - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, wspieranie zmian zgodnych z założeniami i narzędziami procesu bolońskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami – opracowywanie i wdrażanie strategii instytucjonalnych na rzecz włączenia społecznego i sukcesu edukacyjnego
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - zapewnianie jakości - edukacja międzykulturowa i międzypokoleniowa oraz uczenie się przez całe życie (<i>Lifelong Learning</i>)

Streszczenie projektu

Potrzeba realizacji projektu to efekt olbrzymiego znaczenia umiędzynarodowienia uczelni dla ich funkcjonowania. Szkołom wyższym zależy na rozszerzaniu oferty i przyjmowaniu coraz większej liczby studentów zagranicznych. Uczelnie dążą również do utrzymywania kontaktów międzynarodowych i do prowadzenia zagranicznej mobilności swoich pracowników i studentów, ponieważ są oceniane i rozliczane za aktywność tego typu. Działalność w obszarze internacjonalizacji jest wysoko punktowana we wszelkich rankingach wskazujących miejsce danej szkoły wyższej na międzynarodowym i krajowym rynku. Stąd duże zainteresowanie tym zagadnieniem wśród szkół wyższych oraz podejmowanie działań w celu zapewnienia interesującej oferty dla potencjalnych studentów zagranicznych. Uczelnie, przygotowując się do przyjęcia studentów zagranicznych, podejmują jednak przede wszystkim działania w zakresie merytorycznego przygotowania oferty studiów – uatrakcyjnienia tematyki, dostosowania jej do aktualnych trendów, zwiększenia odsetka kursów oferowanych w językach obcych, najczęściej w języku angielskim. Zapominają przy tym o kwestiach przygotowania formalnego, m.in. opracowania odpowiednich procedur administracyjnych, zapewnienia sprawnego funkcjonowania komórek wsparcia dla tej grupy, jak dziekanaty, domy studenckie, biblioteki, czy podejmowania działań zapewniających pełne jej włączenie do społeczności akademickiej. Dotyczy to przede wszystkim tzw. nowych krajów Unii Europejskiej, w których procesy internacjonalizacji trwają od niedawna.

Problem właściwego przygotowania uczelni nie jest nowy. Studiowaniu na uczelni w innym kraju zawsze towarzyszyła konieczność dostosowania się, wynikająca z różnic kulturowych – nawet w przypadku najbliższych geograficznie partnerów, jak np. Polska i Niemcy. Po otwarciu Unii Europejskiej na nowe kraje w 2004 roku problem zwiększył się znacząco – kilkakrotnie więcej osób studiuje za granicą w wyniku otwarcia granic i programów mobilnościowych (Erasmus+). Obecnie obserwujemy drugą falę wzrostu liczby osób studiujących za granicą w wyniku przyjazdu młodych osób z krajów spoza Wspólnoty. Problem narasta, ponieważ w przypadku tej grupy studentów nie istnieje formalna możliwość przygotowania ich do wyjazdu – nie są oni objęci żadnym programem mobilnościowym typu Erasmus+, najczęściej sami płacą za studia i nie do końca wiedzą, jak będą one przebiegać. Sprawę pogarsza brak lub nieprzestrzeganie standardów obowiązujących w Unii Europejskiej.

Okres pandemii COVID-19 spowolnił co prawda w dużym stopniu procesy związane z bezpośrednim studiowaniem na uczelniach zagranicznych, jednak problem formalnego przygotowania uczelni do przyjmowania studentów z zagranicy musi zostać rozwiązany.

Cele projektu

Głównym celem projektu było podniesienie gotowości uczelni do procesu internacjonalizacji. Jego realizacja była możliwa dzięki zapewnieniu ich lepszemu przygotowaniu do przyjęcia studentów zagranicznych oraz zadbaniu o lepsze przygotowanie młodych ludzi do podjęcia studiów.

Grupami docelowymi przedsięwzięcia były uczelnie, rozumiane jako pracownicy administracyjni oraz pracownicy naukowo-dydaktyczni, oraz studenci studiujący na zagranicznych uczelniach (osoby realizujące pełen tok nauczania w zagranicznej uczelni oraz osoby realizujące część programu w ramach międzynarodowej mobilności).

Rezultaty projektu

Podczas projektu wypracowano trzy rezultaty pracy intelektualnej: 1) instrukcję dla uniwersytetu *Jak się przygotować do przyjęcia studenta zagranicznego?*; 2) manual dla studentów obcokrajowców *Co powinienem wiedzieć, zanim pojedę na zagraniczne studia/wymianę zagraniczną?* oraz 3) sylabus i materiały dydaktyczne do szkoleń dla administracji uczelni przygotowujących się do obsługi studentów obcokrajowców.

O wadze tematyki projektu może świadczyć bardzo duże zainteresowanie wypracowanymi rozwiązaniami – w szkoleniach zorganizowanych dla pracowników administracji uczelni udział wzięło ponad 130 osób, prawie trzy razy więcej niż zakładano. ■

Numer projektu	2020-1-PL01-KA226-HE-095164
Tytuł projektu	The Future Professionals
Akronim projektu	For Future
Strona internetowa projektu	bit.ly/3USd76J
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Ekonomiczny we Wrocławiu (PL WROCLAW03)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Aikuisoulutus Taitaja – EDUKO (Finlandia) - Πανεπιστήμιο Δυτικής Αττικής – University of West Attica (Grecja) - Pannon Egyetem – University of Pannonia (Węgry)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	198 400 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczy projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: innowacyjne praktyki w erze cyfrowej - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów szkolnictwa wyższego sprzyjających włączeniu społecznemu
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - kształcenie otwarte i na odległość - technologie informacyjno-komunikacyjne (TIK), nowe technologie i kompetencje cyfrowe

Streszczenie projektu

Problemy, których doświadcza świat w wyniku pandemii COVID-19, obnażyły wiele słabych stron nauczania na poziomie wyższym. W wielu przypadkach kształcenie zdalne odbywało się i nadal się odbywa na niskim poziomie. Jest to wynik słabości systemu edukacji w jego trzech wymiarach: sprzętowym, umiejętności nauczycieli akademickich w zakresie wykorzystywania nowoczesnych technologii oraz mało etycznego zachowania części studentów w odniesieniu do zdalnych prób sprawdzania przyrostu ich wiedzy i umiejętności.

Cele projektu

W projekcie przewidziano wypracowanie zdalnego narzędzia do oceny luki kompetencyjnej studentów wybranych kierunków studiów.



Rezultaty projektu

Osiągnięcie przewidzianych rezultatów będzie możliwe dzięki ocenie poziomu kompetencji studentów w różnych obszarach i porównaniu go z tym pożądanym dla typowych zawodów z danej branży. We współpracy z ekspertami zostanie stworzona macierz kompetencji dla wybranych zawodów, zastosowane zostaną też narzędzia wielowymiarowej analizy porównawczej w celu porównania otrzymanych wyników z wzorcem. Kolejnym rezultatem intelektualnym przedsięwzięcia będzie poradnik dla nauczycieli akademickich z zakresu tworzenia zdalnych kursów oraz zarządzania nimi, wraz z wzorcowymi kursami dla wybranych kierunków studiów. Trzecim efektem będzie nowoczesne narzędzie pozwalające na zdalną ocenę wiedzy i umiejętności studentów z danego przedmiotu przy wykorzystaniu gier, symulacji i innych nowoczesnych rozwiązań. Aplikacja powstanie na bazie rozwiązań w obszarze kształcenia studentów w formie zdalnej, które zakładają wykorzystanie dobrych, sprawdzonych praktyk, głównie z krajów skandynawskich (Finlandia). Innowacyjność tych narzędzi przejawia się przede wszystkim w efektywnym i skutecznym wykorzystaniu cyfryzacji do wsparcia oceny kompetencji studentów, prezentacji wiedzy i rzetelnej oceny nabytych przez studentów umiejętności. Kluczową dla wszystkich rozwiązań wiedzę realizatorom projektu zapewniły badania podstawowe.

Wypracowane narzędzie do kompleksowej oceny kompetencji studentów będzie przydatne także w ocenie stopnia atrakcyjności studentów ostatnich lat studiów na rynku pracy. Pozwoli na określenie luk kompetencyjnych i zaproponowanie ewentualnych działań podnoszących poziom wybranych umiejętności. W wyniku działań projektowych powstaną również atrakcyjne szkolenia e-learningowe. Poszczególne kursy będą wykorzystywane w kształceniu formalnym studentów.

Równie istotnym efektem przedsięwzięcia wydaje się podniesienie kompetencji nauczycieli akademickich w zakresie narzędzi zdalnych i wykorzystywania ich do uatrakcyjnienia zajęć ze studentami w warunkach zdalnych. Projekt przyczyni się także do nabycia umiejętności pracy i tworzenia w środowisku *itslearning*, stanowiącym odmianę *Learning Management System* (LMS), pozwalającym wykładowcom i studentom na bardzo dobre funkcjonowanie w świecie zdalnym. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003629b
Tytuł projektu	Promocja uczenia się przez całe życie w szkołach wyższych przez wdrożenie innowacyjnych praktyk w zakresie uznawalności efektów uczenia się uzyskanych poza edukacją formalną
Akronim projektu	EDUPRO
Strona internetowa projektu	bit.ly/3tIIYKX
Nazwa instytucji koordynującej	Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu (PL WROCLAW14)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Uniwersytet Gdański (Polska) - Universidade do Algarve – University of Algarve (Portugalia) - University of Warwick (Wielka Brytania)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	111 837 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: ułatwianie walidacji uczenia się pozaformalnego i nieformalnego i jego integracji z kształceniem formalnym
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - instytucje i metody podnoszenia jakości, wraz z rozwojem szkoły - uznawalność w zakresie edukacji pozaformalnej i nieformalnej - równości płci, równość szans

Streszczenie projektu

Szkoły wyższe i sektor edukacji całościowej (*Lifelong Learning – LLL*) coraz częściej poszukują możliwości współpracy. Sposobem na integrację szkolnictwa wyższego i LLL stało się uznawanie i potwierdzanie efektów uczenia się zdobytych poza edukacją formalną. Polskie uczelnie znajdują się na etapie poszukiwań i tworzenia własnych strategii i rozwiązań w zakresie LLL oraz uznawania wcześniejszego uczenia się (*recognition of prior learning – RPL*).

Cele projektu

Przedsięwzięcie dało polskim partnerom możliwość poznania rozwiązań LLL/RPL stosowanych w zagranicznych uczelniach partnerskich oraz wypracowania własnej strategii i narzędzi w tym zakresie na podstawie doświadczeń zdobytych przez wdrożenie procedury potwierdzania efektów uczenia się (PEU). Jednocześnie uczelniom zagranicznym umożliwiał krytyczny ogląd własnych, stosowanych od lat rozwiązań w zakresie RPL. EDUPRO zapewniał wymianę doświadczeń między wszystkimi partnerami.

Projekt EDUPRO był także odpowiedzią na potrzebę rozszerzenia dostępu do edukacji osób dorosłych (powyżej 25. r.ż.), podniósł rangę uczenia się poza systemem (np. w miejscu pracy) oraz uzasadnił tworzenie oferty edukacyjnej dla osób spoza społeczności akademickiej. Gwarantował również włączenie interesariuszy (pracodawców, organizacji pozarządowych – *Non-Governmental Organizations – NGO*, władz lokalnych) w proces kształtowania kompetencji pracowników i wskazywania pożądanych efektów uczenia się dla rynku pracy, społeczności lokalnych i społeczeństwa obywatelskiego.

Rezultaty projektu

Działania podjęte w ramach przedsięwzięcia umożliwiły stworzenie i przetestowanie rozwiązań organizacyjnych, instytucjonalnych, proceduralnych i kadrowych w zakresie uczenia się przez całe życie, a zwłaszcza potwierdzania efektów uczenia się. Celem działań projektowych było określenie obecnego stanu potwierdzania uczenia się pozaformalnego i nieformalnego z wykorzystaniem potencjału uczelni wyższych w uczelniach liderów europejskich w tym zakresie. Zadania w projekcie objęły wymianę doświadczeń między partnerami, dzielenie się materiałami i zasobami, wspólne badania (*case studies*, badania w działaniu, analiza dokumentacji) oraz pilotażowe wdrożenie opracowanych rekomendacji i rozwiązań przez polskie uczelnie.

Rezultaty EDUPRO mają charakter zarówno intelektualny (profile instytucji, rekomendacje dla praktyki akademickiej, raport z badań w działaniu, przewodnik dla kształcenia kadr i rozwoju narzędzi RPL, strona internetowa projektu, publikacje naukowe i metodyczne), jak i promocyjny i upowszechniający (konferencja, warsztaty dla interesariuszy, kampania rezultatów projektu). Projekt zakładał również efekty długofalowe, takie jak budowanie świadomości o znaczeniu LLL jako istotnej praktyce edukacyjnej przez upowszechnianie rezultatów projektu po jego zakończeniu i wykorzystywaniu wszelkich możliwych otwartych zasobów do ich promocji.

Długofalowe korzyści z realizacji projektu EDUPRO dotyczą głównie instytucji kształcenia wyższego, które są zmuszone otwierać się na potrzeby różnych grup studentów, uwzględniać zróżnicowany kapitał kulturowy swoich słuchaczy i akceptować zmieniające się formy i źródła wiedzy. ■

Numer projektu	2018-1-PL01-KA203-051104
Tytuł projektu	Exploring European Cultural Heritage for fostering academic teaching and social responsibility in Higher Education Europejskie dziedzictwo kulturowe jako instrument wzmacniania akademickiego kształcenia i społecznej odpowiedzialności instytucji szkolnictwa wyższego
Akronim projektu	EU_CUL
Strona internetowa projektu	bit.ly/3GuEG1o
Nazwa instytucji koordynującej	Dolnośląska Szkoła Wyższa we Wrocławiu (PL WROCLAW14)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Ανοικτό Πανεπιστήμιο Κύπρου – Open University Cyprus (Cypr) - Universidad de Malaga – University of Malaga (Hiszpania) - Universiteit Leiden – Leiden University (Holandia) - Göteborgs Universitet – University of Gothenburg (Szwecja)
Czas trwania	40 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	281 325 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: społeczna i edukacyjna wartość europejskiego dziedzictwa kulturowego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: tworzenie systemów sprzyjających włączeniu społecznemu i powiązanych z sąsiadującymi społecznościami – promowanie odpowiedzialności obywatelskiej i społecznej studentów, badaczy i uczelni - SZKOLNICTWO WYŻSZE: rozwój umiejętności – zacieśnianie współpracy między uczelniami, organizacjami kształcenia i szkolenia zawodowego oraz pracodawcami lub przedsiębiorstwami społecznymi
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - społeczna i środowiskowa odpowiedzialność instytucji edukacyjnych - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - dziedzictwo kulturowe - Europejski Rok Dziedzictwa Kulturowego

Streszczenie projektu

Projekt zakłada konieczność wzmocnienia wpływu uniwersytetów na ich najbliższe otoczenie. Dziedzictwo kulturowe jest różnicowane, ale w każdym wymiarze (europejskim, regionalnym, lokalnym) może pełnić funkcje integrujące społeczności i włączające grupy słabiej reprezentowane.

Cele projektu

Celem projektu jest wskazanie, jak szkolnictwo wyższe może skuteczniej korzystać z zasobów Europejskiego Dziedzictwa Kulturowego (EDK) oraz promować jego wartość edukacyjno-społeczną. W ramach przedsięwzięcia zostaną podjęte działania dotyczące budowy, z wykorzystaniem współpracy międzynarodowej, lokalnej sieci instytucji społecznych promujących i chroniących EDK. Instytucje szkolnictwa wyższego będą moderatorem tworzenia systemów skutecznej współpracy, wymiany praktyk oraz kreowania nowych, innowacyjnych zasobów edukacyjnych, wzbogacających i doskonalących ofertę edukacyjną oraz odpowiadających na europejskie i regionalne potrzeby społeczne.

Grupy docelowe projektu to kadra akademicka, liderzy przedsiębiorstw społecznych, edukatorzy instytucji kultury, pracodawcy, managerowie i decydenci zarządzający dostępnym w regionie dziedzictwem kulturowym. Pośrednio grupą docelową będą także nauczyciele, studenci i obywatele lokalnych społeczności.

Rezultaty projektu

W ramach przedsięwzięcia zostaną wypracowane cztery rezultaty intelektualne. Pierwszym będzie raport badawczy, o charakterze komparatystycznym, *Mapowanie współpracy uniwersytetów i partnerów lokalnych w zakresie edukacyjnego i społecznego wykorzystania Europejskiego Dziedzictwa Kulturowego*. Partnerzy przeprowadzą badania diagnostyczne, aby zanalizować różnorodność postrzegania przez społeczności roli uniwersytetów w środowiskach lokalnych oraz stworzyć mapę powiązań i systemów współpracy uczelni i instytucji społecznych, także tych zaangażowanych w promowanie i ochronę EDK

(np. muzea, instytuty kultury) i rozwiązywanie lokalnych problemów społecznych (np. *Non-Governmental Organizations* – NGO, samorząd lokalny). Drugim rezultatem intelektualnym projektu będzie zbiór dobrych praktyk w zakresie zarządzania EDK w celach edukacyjnych i społecznych. Kolejnym – rekomendacje dla samorządów lokalnych, partnerów i przedsiębiorstw społecznych, których celem jest wzmocnienie i poszerzenie współpracy z uczelniami przy wykorzystywaniu EDK. Przeznaczeniem rekomendacji *Razem dla dziedzictwa kulturowego* jest wzmocnienie i upowszechnianie społecznej odpowiedzialności uczelni wobec najbliższego otoczenia. Rezultatem czwartym będzie moduł kształcenia *Edukacyjny potencjał Europejskiego Dziedzictwa Kulturowego* o charakterze innowacyjnym, interdyscyplinarnym i międzysektorowym, zaprojektowany zgodnie ze standardami Europejskiego Obszaru Szkolnictwa Wyższego (*European Higher Education Area* – EHEA) i z zachowaniem wymogów jakości sformułowanych w Europejskich Standardach i Wytycznych dla zapewniania jakości w Europejskim Obszarze Szkolnictwa Wyższego (*Standards and Guidelines for Quality Assurance in the European Higher Education Area* – ESG).

W projekcie przewidziano wydarzenia upowszechniające rezultaty pracy intelektualnej w formie warsztatów lokalnych, wykładów otwartych i międzynarodowej konferencji oraz krótkich wizyt edukacyjnych. Korzyści długoterminowe płynące z przedsięwzięcia dotyczą zmiany postaw społecznych wobec EDK, które wykorzystane w edukacji (formalnej/pozaformalnej) oraz w lokalnej polityce, ujawnią swoją rolę w budowaniu społeczności inkluzywnych. Projekt uwrażliwi na wielość i różnorodność dziedzictwa kulturowego oraz umocni pozycję uniwersytetów i ich działalności w społecznościach lokalnych. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038535
Tytuł projektu	GameIT: Gamestorming for Innovative Teaching
Akronim projektu	GameIT
Strona internetowa projektu	bit.ly/3hWwn4i
Nazwa instytucji koordynującej	Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu (PL WROCLAW20)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Høgskulen på Vestlandet – Western Norway University of Applied Sciences (Norwegia) - Universitatea Vasile Alecsandri din Bacău – Vasile Alecsandri University of Bacău (Rumunia) - Univerza v Ljubljani – University of Ljubljana (Słowenia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	270 158 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: uzyskiwanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie innowacyjności i kreatywności poprzez partnerstwa oraz podejścia inter- i transdyscyplinarne, a także wzmocnienie roli szkolnictwa wyższego w regionach. - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - pedagogika i dydaktyka - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt był odpowiedzią na zapotrzebowanie na nowe podejścia w nauczaniu, wykorzystujące koncepcję nauczania opartego na grach. W jego ramach opracowano pięć innowacyjnych interdyscyplinarnych gier kooperacyjnych, rozwijających umiejętności miękkie XXI wieku, które można wykorzystać w szerokim zakresie w naukach humanistycznych. Mają one potencjał wzbogacenia jakości nauczania w uczelniach partnerskich i poza nimi.

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem projektu jest gra planszowa *Planet Hexagon*, przetestowana podczas zajęć akademickich oraz podczas intensywnego programu studiów w mieszanych grupach studentów i ekspertów zewnętrznych. Do ostatecznego i kompletnego zestawu gry dołączono instrukcję oraz scenariusze zajęć. Ponadto opracowano cztery gry, osadzone w kontekście kulturowym Polski (*Polonia misteriosa*), Norwegii (*Wszyscy Norwegowie są bogaci i równi*), Rumunii (*Labirynt kulturowy*) i Słowenii (*Kraina opowieści*). Gry mają na celu przełamywanie stereotypów i zwiększanie świadomości kulturowej uczestników przez umożliwienie lepszego rozumienia innych kultur i narodów. Kolejnymi rezultatami intelektualnymi projektu są *Metodologia tworzenia kooperacyjnych gier fabularnych* (*Role Playing Game – RPG*) oraz e-book zawierający artykuły na temat projektowania i wykorzystywania gier kooperacyjnych jako narzędzi dydaktycznych podczas zajęć akademickich. Łączy on w sobie zarówno podejście teoretyczne, jak i praktyczne, dotyczy zaś głównie gier dydaktycznych opracowanych w ramach projektu. W wyniku działań projektowych powstał także wideoprzewodnik przeznaczony dla nauczycieli akademickich i potencjalnych graczy-studentów. Ilustruje on przebieg gry planszowej *Planet Hexagon* i dokładnie objaśnia każdy jej etap. Zawiera też komponent dotyczący rozwiązywania problemów.

Wszystkie produkty zostały przetestowane przez uczestników z każdej instytucji partnerskiej, w mieszanych międzynarodowych grupach studentów w kilku równoległych sesjach grania, a informacje zwrotne z ewaluacji pomogły projektantom je ulepszyć.

W ramach przedsięwzięcia zorganizowano konferencje upowszechniającą, która ze względu na pandemię COVID-19 odbyła się online, oraz pięć ponadnarodowych spotkań projektowych poświęconych zarządzaniu projektem, w tym jedno zdalne. Działania upowszechniające i PR realizowane są również na stronach internetowych partnerów, za pośrednictwem partnerów stowarzyszonych, współpracowników, podczas konferencji, spotkań i warsztatów dla instytucji współpracujących. Dzięki działaniom promocyjnym beneficjentami rezultatów projektu będą również wszelkiego rodzaju instytucje i podmioty z obszaru edukacji i rynku pracy.

Wszystkie rezultaty projektu, w wersji angielskiej, są publikowane jako bezpłatne, ogólnodostępne zasoby do pobrania na stronie internetowej przedsięwzięcia. ■

Przykład dobrej praktyki

Numer projektu	2015-1-PL01-KA203-016860
Tytuł projektu	Creating international semester regarding military education needs for future officers in Europe
Akronim projektu	-
Strona internetowa projektu	bit.ly/3OiSwCh
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Wojsk Lądowych we Wrocławiu (PL WROCLAW25)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Theresianische Militärakademie – Theresan Military Academy (Austria) - Univerzita Obrany – University of Defence (Czechy) - Academia Fortelor Terestre Nicolae Balcescu din Sibiu – Nicolae Balcescu Land Forces Academy (Rumunia) - Nemzeti Közscolgálati Egyetem – National University of Public Service (Węgry)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	253 649 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności szkolnictwa wyższego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie wdrażania reform zgodnie z obszarami priorytetowymi agendy modernizacji szkolnictwa wyższego Unii Europejskiej z 2011 roku - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie realizacji komunikatu <i>Działania na rzecz otwartej edukacji: innowacyjne nauczanie i uczenie się dla wszystkich dzięki nowym technologiom i otwartym zasobom edukacyjnym</i> z 2013 roku
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - jakość i znaczenie szkolnictwa wyższego w krajach partnerskich - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Sytuacja geopolityczna Europy stanowi wyzwanie dla międzynarodowych i narodowych systemów bezpieczeństwa, a rosnąca liczba konfliktów zbrojnych oraz eskalacja konfliktów politycznych uzasadniają zwiększenie roli edukacji w zakresie obronności. Państwa członkowskie Unii Europejskiej kładą szczególny nacisk na modyfikację systemów kształcenia kadr wojskowych w celu sprostania aktualnym i przyszłym wyzwaniom w zakresie bezpieczeństwa.

Trwały rozwój i wyrównywanie dysproporcji edukacyjnych w trakcie procesu kształcenia przyszłych oficerów w Unii Europejskiej wymaga wsparcia. Studenci wojskowi to grupa znajdująca się w niekorzystnej sytuacji w programie Erasmus+. Nie wynika to z charakteru programu, nie jest też działaniem celowym jego realizatorów. To skutek wewnętrznych regulacji prawnych poszczególnych uczelni, które w procesie edukacji podchorążych, zgodnie z przepisami prawa, realizują standardy kształcenia narzucone przez ministerstwa nauki i obrony narodowej. By sprostać tym wymaganiom, należało zwiększyć obowiązkową liczbę godzin w procesie dydaktycznym. Ponadto podchorążowie muszą spełnić wymogi szkolenia specjalistycznego będącego integralną częścią programu studiów, które zobowiązują ich do udziału w szkoleniach praktycznych odbywających się w centrach szkolenia oraz w jednostkach wojskowych. Wymagania te powodują brak czasu na mobilność oraz problem z uznawalnością kwalifikacji zdobytych poza krajem.

W związku z potrzebą unifikacji programów kształcenia, która daje możliwość realizacji części programu studiów w ramach semestrów międzynarodowych (przełamanie barier językowych, poznanie innych kultur oraz rozwijanie umiejętności działania w międzynarodowym środowisku), uczelnie tworzące partnerstwo systematycznie podejmują i zgłębiają temat modyfikacji swoich programów kształcenia w taki sposób, aby wypełnić lukę w edukacji podchorążych, uruchamiając tzw. okienka mobilnościowe, które nie kolidują z obowiązkowym szkoleniem specjalistycznym.

Mimo rosnącego znaczenia kwestii bezpieczeństwa w Europie i polityce unijnej niewiele jest przedsięwzięć, które wspierają edukację i wymianę studentów wojskowych.

Cele projektu

Kluczowym działaniem w projekcie było dążenie do ujednoczenia programów nauczania i ich realizacja podczas międzynarodowego semestru w trakcie studiów wojskowych I stopnia. Unifikacja edukacji pozwoliła studentom kierunku wojskowego na podjęcie kształcenia w międzynarodowym środowisku. Przygotowywała ich do współdziałania w ramach europejskich komponentów wojskowych, skonsolidowanych dla potrzeb bezpiecznej Europy.

Rezultaty projektu

Głównym rezultatem projektu było opracowanie wspólnego semestru międzynarodowego dla studentów wojskowych (w ramach studiów I stopnia). W szczególności zaś przygotowano wspólne treści kształcenia i wpisano je w program nauczania w ramach semestru międzynarodowego. Określono też dziewięć przedmiotów/modułów i opracowano dla nich karty przedmiotu, a następnie przedstawione do oceny szerokiej grupie międzynarodowych ekspertów w celu uzyskania akredytacji zewnętrznej. W efekcie uzyskano status wspólnego modułu dla wszystkich dziewięciu przedmiotów i potwierdzenie przez grupę implementacyjną oraz Europejskie Kolegium Bezpieczeństwa i Obrony (European Security and Defence College – ESDC).

W ramach projektu zrealizowano semestr międzynarodowy w formie mobilności mieszanej. Było to działanie pilotażowe. Kadeci z pięciu uczelni partnerskich oraz kadeci z Włoch i Stanów Zjednoczonych wzięli udział w przedsięwzięciach ukierunkowanych na przetestowanie zawartości tematycznej i struktury semestru międzynarodowego.

Pozostałe wyniki projektu to skonsolidowany program kształcenia na studiach I stopnia, realizowany w trakcie tzw. okienek mobilnościowych, materiały i narzędzia wspomagające proces dydaktyczny w trakcie semestru międzynarodowego oraz umożliwiające instytucjom zajmującym się kształceniem przyszłych oficerów w Unii Europejskiej i w NATO wdrożenie i prowadzenie zajęć w ramach semestru międzynarodowego. Wszystkie opracowane materiały (programy, karty przedmiotów, e-booki, materiał e-learningowy i wspierający) zostały zrecenzowane, przetestowane i uaktualnione, a także udostępnione zainteresowanym stronom.

Dodatkowo w projekcie zrealizowano działania towarzyszące w celu upowszechniania rezultatów pracy intelektualnej zgodnie z ideą projektu. ■

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038717
Tytuł projektu	International Military Leadership Academy Międzynarodowa Akademia Kompetencji Przywódczych
Akronim projektu	IMLA
Strona internetowa projektu	bit.ly/3XgDQeL
Nazwa instytucji koordynującej	Akademia Wojsk Lądowych we Wrocławiu (PL WROCLAW25)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Στρατιωτική Σχολή Ευελπίδων – Hellenic Army Academy (Grecja) - Academia Militar – Military Academy (Portugalia) - Ministério Da Defesa Nacional (Portugalia)
Czas trwania	24 miesiące
Dofinansowanie z programu Erasmus+	219 406 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: uzyskiwanie odpowiednich umiejętności i kompetencji na wysokim poziomie - SZKOLNICTWO WYŻSZE: wspieranie umiędzynarodowienia, uznawania i mobilności, ułatwianie zmian zgodnie z zasadami i narzędziami systemu bolońskiego - SZKOLNICTWO WYŻSZE: poprawa jakości i adekwatności wiedzy i umiejętności studentów
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - zapewnianie jakości - współpraca międzynarodowa, stosunki międzynarodowe, współpraca na rzecz rozwoju - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów

Streszczenie projektu

Pojmowanie współczesnego bezpieczeństwa i jego konceptualizacja przebiegają w zależności od procesów zachodzących zarówno w środowisku międzynarodowym, jak i wewnętrznym państwa, w tym w zależności od postrzeganych zagrożeń, wyzwań, ryzyka i szans. Tym samym bezpieczeństwo przyjmuje formę złożonych sieci powiązań międzynarodowych, narzucającej zarówno potrzebę współpracy, jak i rywalizacji.

Doświadczenia wynikające ze współczesnych wyzwań dla bezpieczeństwa jednoznacznie wskazują na potrzebę zastąpienia „tradycyjnych” dowódców dowódcami-liderami, którzy będą w stanie aktywnie kreować i dostosowywać swoje metody działania do otaczającej rzeczywistości, tak aby osiągać zakładane cele przy równoczesnej minimalizacji strat ludzkich. Potrzeba kształcenia dowódców-liderów jest aktualnie coraz bardziej nagląca w niemal każdej organizacji zhierarchizowanej. W wielu państwach na niższych szczeblach dowodzenia wręcz używa się terminu *lider* zamiast *dowódca*. W globalnej strategii Unii Europejskiej określono pięć priorytetów polityki zagranicznej Wspólnoty: bezpieczeństwo Unii Europejskiej; zwiększenie odporności państw i społeczeństw na wschód i na południe od Unii Europejskiej; opracowanie zintegrowanego podejścia do konfliktów; ład regionalny oparty na współpracy; a także globalne rządzenie w XXI wieku. W związku z powyższym, aby siły zbrojne mogły wpisać się w nową strategię, niezbędne jest wdrożenie nowych szkoleń doskonalących przyszłych liderów wojskowych, które uwzględnią priorytety bezpieczeństwa Unii Europejskiej.

Na wiedzę i umiejętności współczesnej kadry w organizacji zhierarchizowanej należy patrzeć z perspektywy zadań, jakie może ona wykonywać aktualnie i w przyszłości. Trzeba je zatem rozpatrywać w kontekście środowiskowym oraz z punktu widzenia współczesnych i przyszłych zagrożeń, a także koncepcji prowadzonych działań militarnych w układzie międzynarodowym i narodowym. Wiedza współczesnego dowódcy-lidera powinna mieć charakter szeroki i interdyscyplinarny, wychodzący poza ramy szkolenia programowego. Profesjonalizmu nie można bowiem dziś ograniczać jedynie do prowadzenia walki zbrojnej. Współczesny dowódca-lider powinien być faktycznym przywódcą podwładnych-żołnierzy. Powinien zatem mieć autorytet i kompetencje przywódcze, konsolidujące jego wiedzę i umiejętności nabyte i rozwijane podczas służby oraz doskonalone podczas szkoleń (kursów) międzynarodowych. Wiedza i umiejętności współczesnych kadr wojskowych powinny być nie tylko następstwem kształcenia ukierunkowanego na regularne działania bojowe, ale także być odpowiednie do organizowania i realizowania działań innych niż wojna. Współczesny dowódca powinien posiadać także kompetencje społeczno-zawodowe obejmujące

nie tylko gruntowną wiedzę wojskową, ale również przygotowanie ogólne, humanistyczne, osadzone w realiach cywilizacyjno-kulturowych, które pozwolą na spełnienie oczekiwań, jakie stawia przed nim społeczność unijna, a także NATO.

Cele projektu

Akademia Wojsk Lądowych (wcześniej Wyższa Szkoła Oficerska Wojsk Lądowych – WSOWL), w porozumieniu z uczelniami i instytucjami partnerskimi z Grecji i Portugalii, zaproponowała opracowanie i organizację czterech krótkoterminowych międzynarodowych kursów doskonalących (wraz z materiałami wspomagającymi proces kształcenia) oraz przygotowanie trzech centrów tematycznych do szkoleń dowódców-liderów, w ramach których kształtowano umiejętności przywódcze u studentów wojskowych oraz u oficerów-liderów z wybranych państw Unii Europejskiej.

Rezultaty projektu

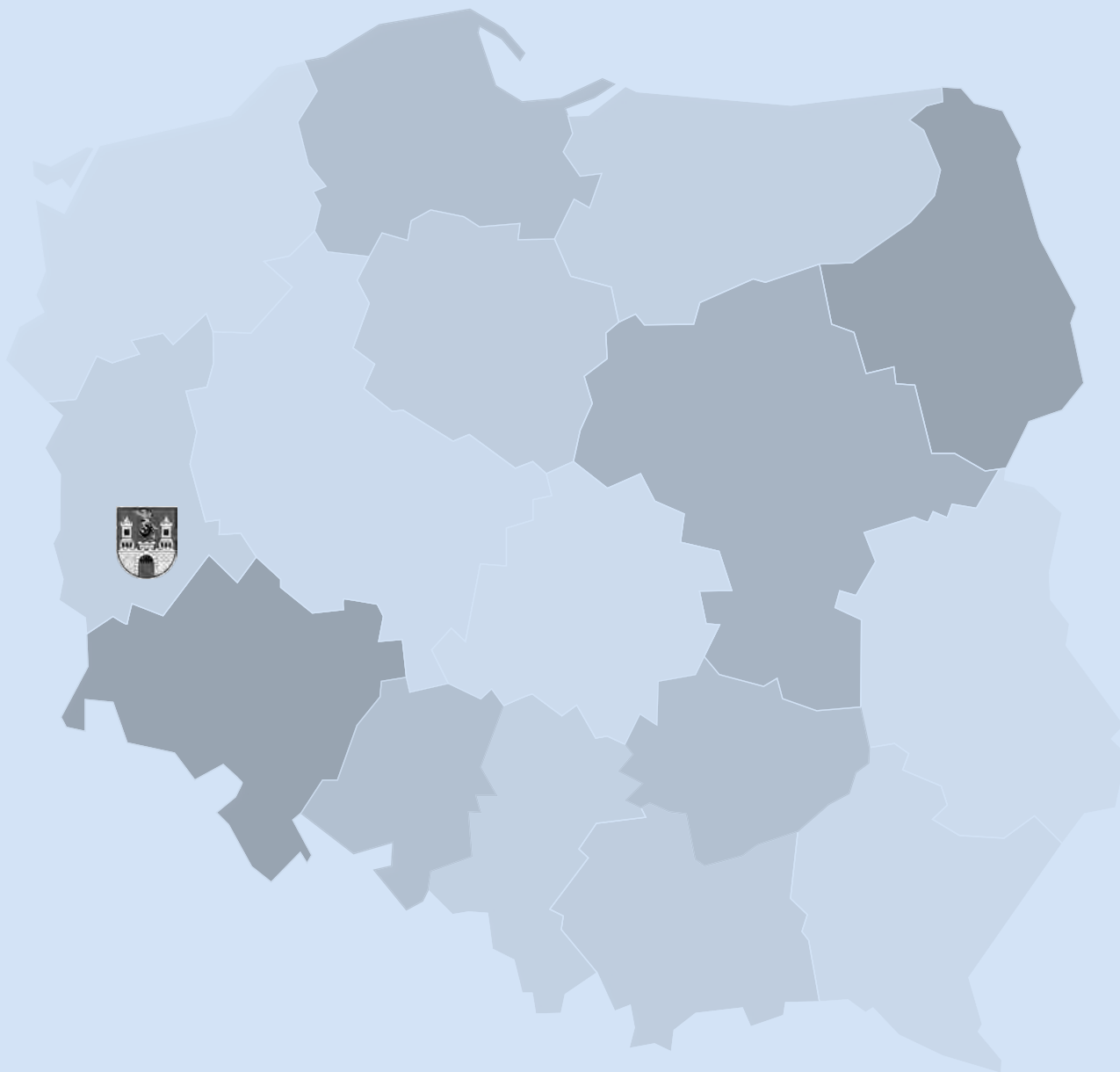
W działaniach projektowych partner z Grecji odpowiadał za przygotowanie programu warsztatów „Zarządzanie kryzysowe”, partner z Polski za organizację warsztatów „Zarządzanie stresem” oraz „Motywowanie i wywieranie wpływu”, zaś z Portugalii – za opracowanie programu warsztatów „Przywództwo w komunikacji”.

Uzupełnieniem wyżej opisanych warsztatów był dwutygodniowy intensywny kurs dla studentów *Przywództwo w praktyce*, w trakcie którego zostali oni poddani bodźcom zewnętrznym (z wykorzystaniem toru treningowego kompetencji przywódczych), mającym wpływ na podejmowane przez nich decyzje. Zajęcia w ramach kursu przeprowadzili nie tylko doświadczeni dydaktycy z uczelni partnerskich, ale także zaproszeni instruktorzy ze Stanów Zjednoczonych.

W przeprowadzonych zgodnie z harmonogramem i ustaleniami warsztatach i kursie intensywnym dla studentów wzięło udział 48 studentów wojskowych (po 16 osób z każdej instytucji partnerskiej). Dodatkowo w warsztatach metodycznych mających na celu wzmocnienie potencjału dydaktycznego uczelni partnerskich wzięło udział 18 nauczycieli.

Przeprowadzenie fazy testowej z uczestnictwem studentów wojskowych pozwoliło na zweryfikowanie i dostosowanie programu oraz opracowanych narzędzi dydaktycznych (e-booków, kursów e-learningowych) do potrzeb przyszłych użytkowników. Przygotowanie nauczycieli oraz opracowanie obudowy dydaktycznej pozwoli na samodzielną realizację opisanych kursów przez każdą uczelnię partnerską oraz przez innych użytkowników tego programu, już po zakończeniu projektu. ■

Zielona Góra



liczba projektów: 1



Numer projektu	2020-1-PL01-KA203-082186
Tytuł projektu	Social Education on the Move
Akronim projektu	SoMovED
Strona internetowa projektu	bit.ly/3Oj334d
Nazwa instytucji koordynującej	Uniwersytet Zielonogórski (PL ZIELONA01)
Partnerzy	<ul style="list-style-type: none"> - Udruga za Promicanje Informatike, Kulture i Suzivotu – Udruga Iks (Chorwacja) - Univerzita Karlova – Charles University (Czechy) - Université de Bordeaux – University of Bordeaux (Francja) - Both Social (Holandia) - Universidade da Madeira – University of Madeira (Portugalia) - Asociatia de Initiativa Locala Roman 2002 (Rumunia) - Gaziantep Üniversitesi – Gaziantep University (Turcja) - Tekirdağ Namik Kemal Üniversitesi – Namik Kemal University (Turcja) - Newman University (Wielka Brytania) - Università degli Studi di Modena e Reggio Emilia – University of Modena and Reggio Emilia (Włochy)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	392 090 euro
Priorytety programu Erasmus+, których dotyczył projekt	<ul style="list-style-type: none"> - HORYZONTALNY: wspólne wartości, zaangażowanie obywatelskie i partycypacja - SZKOLNICTWO WYŻSZE: zmniejszanie niedoboru i niedopasowania umiejętności - SZKOLNICTWO WYŻSZE: promowanie i nagradzanie doskonałości w nauczaniu i rozwijaniu umiejętności
Tematyka projektu	<ul style="list-style-type: none"> - włączenie społeczne, równe i sprawiedliwe traktowanie - nowe innowacyjne programy nauczania i metody edukacyjne, rozwój szkoleń i kursów - zaangażowanie obywatelskie i odpowiedzialne obywatelstwo

Streszczenie projektu

Cele projektu

Projekt ma na celu opracowanie, wdrożenie i upowszechnienie innowacji w postaci modelu mobilnej edukacji społecznej w szkolnictwie wyższym. Model ten łączy w sobie trzy cechy procesu edukacyjnego: mobilność, uczestnictwo i włączenie. W jego skład wchodzi trzy moduły: *Spacery badawcze*, *Wizyty studyjne* i *Gry edukacyjne w ruchu*. Jego zaletą jest organizowanie procesu dydaktycznego w ruchu, poza siedzibą uczelni, z udziałem interesariuszy spoza środowiska akademickiego, m.in. obywateli, przedstawicieli instytucji i organizacji, działaczy lub osób zagrożonych marginalizacją. Konsorcjum projektu założyło, że organizacja zajęć dydaktycznych w ruchu sprzyja lepszemu przygotowaniu do życia społecznego, w tym do roli aktywnego obywatela.

Rezultaty projektu

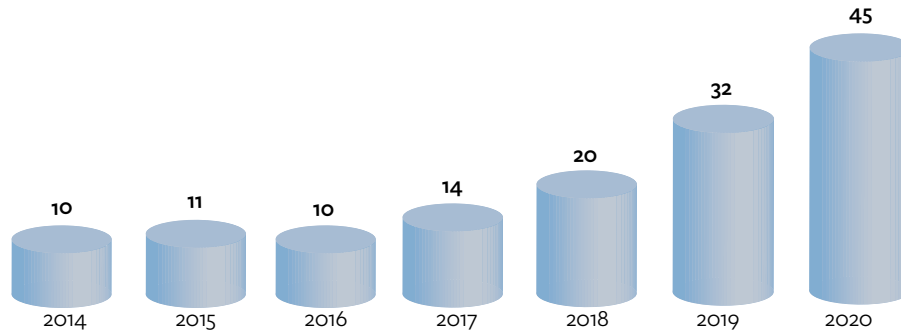
W ramach przedsięwzięcia zostaną przeprowadzone następujące działania: 1) badania metodami mobilnymi; 2) wymiana dobrych praktyk w zakresie mobilnej edukacji społecznej; 3) zajęcia pilotażowe; 4) przygotowanie filmów instruktażowych; 5) opracowanie podręcznika dla studentów; 6) przygotowanie zestawu narzędzi dla nauczycieli akademickich; 7) stworzenie masowego otwartego kursu szkoleniowego online (*Massive Open Online Course – MOOC*) na temat edukacji w ruchu oraz 8) spotkania partnerskie.

Najważniejszym rezultatem projektu będą trzy publikacje: 1) w zakresie studiów nad mobilnym modelem edukacji społecznej – będzie to zbiór wspólnie tworzonych tekstów naukowych (teoretycznych, metodologicznych, empirycznych) na temat metod mobilnych, partycypacyjnych i włączających oraz ich zastosowania w dydaktyce akademickiej; 2) podręcznik dla studentów zawierający opis dobrych praktyk w stosowaniu innowacyjnych narzędzi edukacyjnych w zakresie edukacji społecznej i humanistycznej oraz w przyszłej praktyce zawodowej oraz 3) zestaw narzędzi dla nauczycieli, zawierający wskazówki, jak stosować metody opracowane w projekcie (spacery, wizyty studyjne, edukacyjne gry terenowe). Pozostałe przewidziane rezultaty to: filmy instruktażowe, nowe treści programowe, czyli innowacyjne formy i narzędzia edukacji społecznej i humanistycznej oraz *Mooc on the Education on the Move* – kurs online dla osób pragnących dowiedzieć się, jak prowadzić działania oparte na edukacji w ruchu. ■

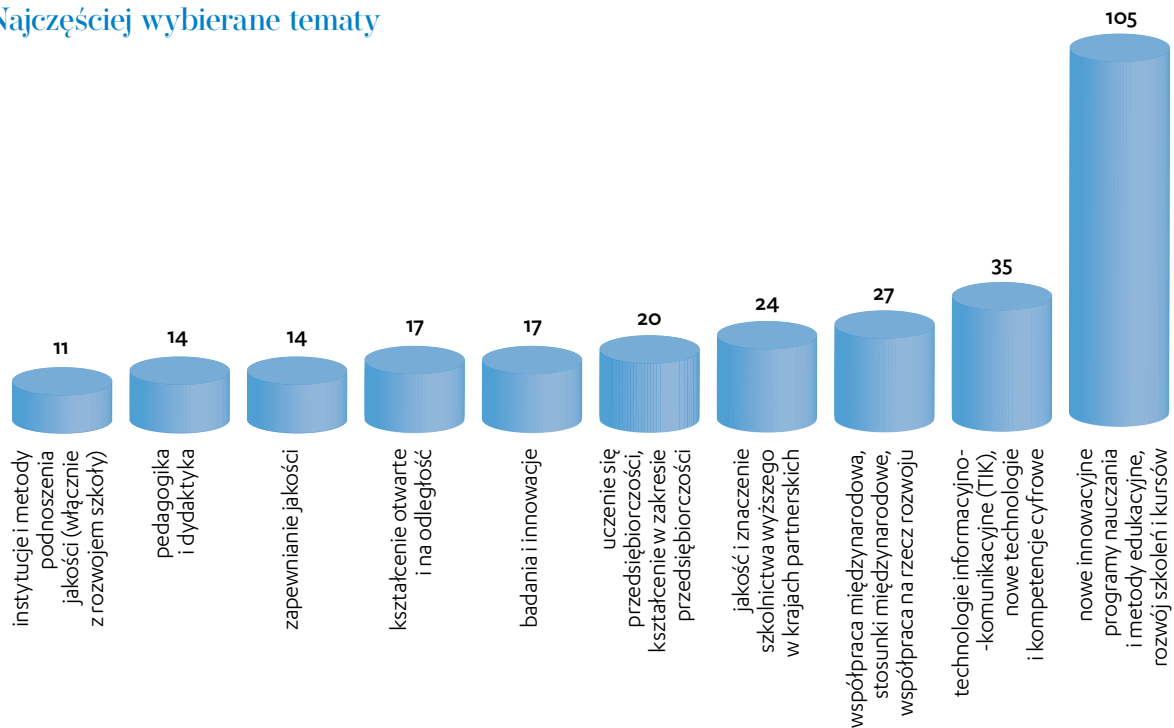
Statystyki dotyczące projektów

Partnerstwa strategiczne w sektorze Szkolnictwo wyższe Erasmus+ w latach 2014–2020

Liczba dofinansowanych projektów

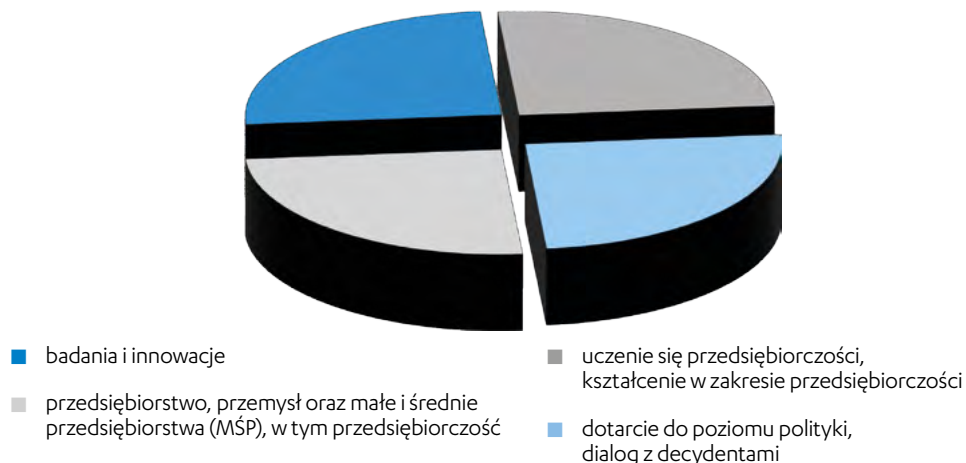


Najczęściej wybierane tematy



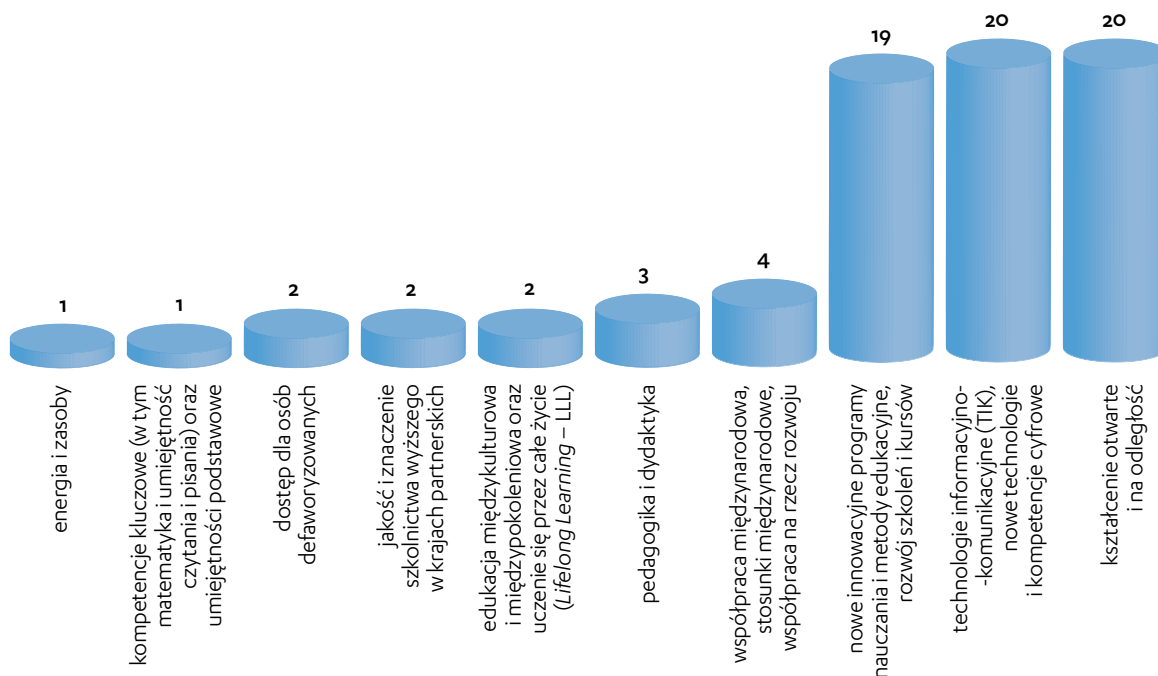
Partnerstwa strategiczne międzysektorowe w sektorze Szkolnictwo wyższe Erasmus+ w 2014 roku

Najczęściej wybierane tematy





Partnerstwa strategiczne na rzecz edukacji cyfrowej dla sektora Szkolnictwo wyższe Erasmus+ w 2020 roku

Najczęściej wybierane tematy





Home



Erasmus+, flagowy program Unii Europejskiej wspierający podnoszenie jakości kształcenia formalnego i pozaformalnego, to m.in. zaangażowanie licznych europejskich uczelni, instytucji i organizacji w projekty o charakterze edukacyjnym.

Publikacja stanowi kompendium projektów międzynarodowych typu partnerstwa strategiczne w sektorze Szkolnictwo wyższe realizowanych w ramach Erasmusa+ w latach 2014–2020. Miały one na celu wspieranie opracowywania i wdrażania innowacyjnych praktyk w zakresie nauczania, zarządzania procesem dydaktycznym i funkcjonowania szkół w tym sektorze edukacji oraz realizację partnerstw na szczeblu europejskim promujących wymianę dobrych praktyk.

Fundacja Rozwoju Systemu Edukacji działa od 1993 roku. Pełni funkcję Narodowej Agencji Programu Erasmus+ i Europejskiego Korpusu Solidarności na lata 2021–2027, od 2014 roku uczestniczy również we wdrażaniu Programu Operacyjnego Wiedza Edukacja Rozwój (PO WER). Równolegle realizuje europejskie inicjatywy informacyjno-edukacyjne: eTwinning, Eurodesk Polska, Eurydice, Europass, EVET i EPALE. Wspiera także współpracę z krajami Wschodu za pośrednictwem Polsko-Litewskiego Funduszu Wymiany Młodzieży, Polsko-Ukraińskiej Rady Wymiany Młodzieży oraz Centrum Współpracy SALTO z Krajami Europy Wschodniej i Kaukazu. Fundacja jest też organizatorem Kongresu Edukacji, najważniejszego w Polsce wydarzenia edukacyjnego.