

Numer projektu	2024-1-PL01-KA220-HED-000253379
----------------	---------------------------------

Tytuł projektu	Strategic Higher-education Initiative for Networking and Engineering: Innovative Concurrent Engineering Methodologies and Teaching Scenarios
Akronim projektu	SHINE
Strona internetowa projektu, strona w mediach społecznościowych	https://project-shine.eu/
Nazwa instytucji koordynującej:	Politechnika Gdańska
Partnerzy	Universitatea Tehnică din Cluj-Napoca (Rumunia) - Technical University of Cluj-Napoca Универзитет у Нишу (Serbia) - University of Niš Великотърновски университет „Св. св. Кирил и Методий” (Bułgaria) - University of Veliko Turnovo St Cyril and St. Methodius Ιόνιο Πανεπιστήμιο (Grecja) - Ionian University ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΗΣ ΑΝΑΠΤΥΞΗΣ (Grecja) - INSTITUTE OF ENTREPRENEURSHIP DEVELOPMENT Ni-CAT (Serbia) Transilvania IT Cluster (Rumunia)
Czas trwania	36 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	400 000 euro

kluczowy priorytet	[sektorowy] Stymulowanie innowacyjnych praktyk w zakresie uczenia się i kształcenia
--------------------	---

Co jest głównym celem projektu?	Nadrzędnym celem projektu jest stworzenie i wdrożenie nowej skutecznej metodologii nauczania w edukacji akademickiej: * Zdefiniowanie i wdrożenie innowacyjnej metodologii nauczania uniwersyteckiego poprzez połączenie metodologii STEM/STEAM i psychologii pedagogicznej. * Stworzenie iHUB-ów z platformą Metaverse, która powinna umożliwić tworzenie, wdrażanie i trwałość opracowanej metodologii. * Poprawa procesów nauczania i uczenia się w instytucjach szkolnictwa wyższego, z możliwością przeniesienia na kształcenie i szkolenie zawodowe oraz edukację dorosłych.
---------------------------------	---

Jakim grupom odbiorców realizacja projektu przyniesie największe korzyści i dlaczego?

- * Szkoły wyższe – uczelnie skorzystają na wdrożeniu innowacyjnej metodologii nauczania U-TEAM, co pozwoli na unowocześnienie metod dydaktycznych i lepsze dostosowanie do potrzeb rynku pracy.
- * Firmy i przedsiębiorstwa – zyskają dobrze przygotowanych absolwentów z nowoczesnymi kompetencjami inżynierskimi i cyfrowymi, co pomoże wypełnić lukę kompetencyjną na rynku pracy.
- * Instytucje publiczne i prywatne zajmujące się edukacją i badaniami – takie jak agencje zatrudnienia, dostawcy kształcenia zawodowego (VET) oraz instytucje oferujące edukację dualną, które będą mogły wdrożyć nowe podejście edukacyjne.
- * Studenci i nauczyciele akademicy – zyskają dostęp do nowoczesnych zasobów edukacyjnych, takich jak iHUB, metodyki dydaktyczne wykorzystujące STEAM i pedagogikę psychologiczną, a także narzędzia XR, VR i AR.
- * Specjaliści kształcenia zawodowego (VET) – nowatorskie kursy i treści edukacyjne pozwolą na rozwój kwalifikacji zawodowych, w tym dla osób dorosłych w ramach edukacji nieformalnej.
- * Szkoły podstawowe i średnie – projekt zakłada możliwość przyszłego rozszerzenia działań na te poziomy edukacji
- * Osoby o mniejszych szansach (w tym osoby z niepełnosprawnościami) – metodologia U-TEAM oraz platforma iHUB umożliwią dostęp do zasobów edukacyjnych, a także ich dostosowanie do indywidualnych potrzeb użytkowników.
- * Szerokie społeczeństwo – dzięki otwartemu dostępowi do zasobów edukacyjnych projekt przyczyni się do popularyzacji nowoczesnych metod nauczania, co może wpłynąć na podniesienie kompetencji cyfrowych w różnych grupach wiekowych i zawodowych

Jakie są najważniejsze rezultaty i osiągnięcia projektu?

Planowane rezultaty:

- * Stworzenie i uruchomienie iHUB jako centralnej platformy edukacyjnej do współpracy, wymiany zasobów oraz interakcji między uczelniami, studentami i przemysłem.
- * Zastosowanie nowoczesnych metod edukacyjnych wspierających nauczanie inżynierii równoczesnej.
- * Platforma Metaverse jako rozszerzenie iHUB, umożliwiająca interaktywne, immersyjne doświadczenia edukacyjne
- * Opracowanie zbioru nowoczesnych metodologii dydaktycznych integrujących podejścia STEAM i psychologię pedagogiczną w nauczaniu nauk technicznych i społecznych.
- * Adaptacja i wdrożenie nowych metod nauczania w programach akademickich uczelni.
- * Opracowanie scenariuszy dydaktycznych dla nauczycieli, ułatwiających wdrażanie nowych metod w edukacji.
- * Produkcja wysokiej jakości filmów edukacyjnych tłumaczących kluczowe zagadnienia inżynierii równoczesnej w sposób przystępny i atrakcyjny.
- * Tworzenie interaktywnych scenariuszy dydaktycznych, które można wykorzystać zarówno w klasie, jak i w nauczaniu online