

Numer projektu	2014-1-PL01-KA203-003548
-----------------------	--------------------------

Tytuł projektu	Virtual Game Method in Higher Education
Akronim projektu	GAMES
Strona internetowa projektu	http://games.ue.poznan.pl
Nazwa instytucji koordynującej (imię i nazwisko koordynatora, dane kontaktowe):	Uniwersytet Ekonomiczny w Poznaniu Al. Niepodległości 10 61-875 Poznań Koordynator: Aleksandra Gawel e-mail: aleksandra.gawel@ue.poznan.pl
Partnerzy:	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Seinajoki University of Applied Sciences (Finlandia) ▪ Tartu Ulikool (Finlandia) ▪ Universidad de Huelva (Hiszpania)
Czas trwania	24 miesiące
Budżet projektu	200 832 euro

Streszczenie projektu
<p>Cel:</p> <p>Głównym celem projektu GAMES jest wdrożenie innowacyjnej metody dydaktycznej w postaci wirtualnej gry strategicznej do praktyk edukacyjnych uczelni należących do konsorcjum.</p> <p>Aby osiągnąć cel główny, będą zrealizowane następujące cele szczegółowe:</p> <ul style="list-style-type: none"> • szkolenie nauczycieli akademickich z wykorzystania wirtualnych gier strategicznych w edukacji; • opracowanie materiałów szkoleniowych dla nauczycieli akademickich; • rozwinięcie silnika wirtualnej gry strategicznej; • opracowanie i przetestowanie 4 nowych scenariuszy gier; • szkolenie studentów z wykorzystaniem wirtualnych gier strategicznych i badanie efektów tych szkoleń; • rozpowszechnianie informacji o projekcie i jego rezultatach. <p>Opis działań:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Szkolenia dla nauczycieli akademickich z zakresu wykorzystania wirtualnych gier strategicznych w edukacji uniwersyteckiej oraz opracowanie materiałów szkoleniowych dla nauczycieli – planowane są dwa szkolenia, w czasie których nauczyciele z instytucji partnerskich zostaną przeszkoleni w przygotowaniu scenariuszy i wykorzystaniu gier wirtualnych w praktyce

- edukacyjnej.
2. Rozwój silnika wirtualnej gry strategicznej jako narzędzia do wprowadzenia tej metody edukacyjnej.
 3. Opracowanie scenariuszy nowych gier strategicznych uwzględniających logikę zarówno firm produkcyjnych, jak i usługowych.
 4. Opracowanie parametrów wirtualnych gier strategicznych.
 5. Opracowanie podręcznika do wykorzystania wirtualnych gier strategicznych w dydaktyce
 6. Tłumaczenie interface'ów gier strategicznych na języki narodowe.
 7. Badanie dotyczące oddziaływania gier na studentów – pomiar zmiany ich kompetencji.
 8. Prowadzenie strony internetowej projektu w językach narodowych partnerów konsorcjum oraz w języku angielskim.
 9. Organizacja międzynarodowej konferencji i wydarzeń promujących rezultaty projektu.

Oczekiwane rezultaty:

Zakłada się następujące rezultaty projektu GAMES:

- 12 przeszkolonych nauczycieli akademickich z zakresu wykorzystania wirtualnych gier strategicznych w edukacji;
- materiały szkoleniowe dla nauczycieli w postaci zarówno prezentacji jak i nagrań ze szkoleń;
- rozwinięty silnik wirtualnej gry strategicznej;
- 4 nowe scenariusze gier strategicznych;
- podręcznik z zakresu wykorzystania wirtualnych gier strategicznych w edukacji zarówno w wersji online, jak i w 300 egzemplarzach wersji papierowej;
- studenci przeszkoleni z wykorzystaniem wirtualnych gier strategicznych;
- wyniki badań ankietowych wśród studentów wskazujące na umiejętności rozwinięte dzięki udziałowi w rozgrywce;
- międzynarodowa konferencja dotycząca wykorzystania gier w nauczaniu w szkolnictwie wyższym;
- strona internetowa projektu GAMES w języku angielskim i w językach narodowych partnerów konsorcjum.