

<b>Numer projektu</b>	2017-1-PL01-KA203-038535
-----------------------	--------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	GameIT: Gamestorming for Innovative Teaching
<b>Akronim projektu</b>	GameIT
<b>Strona internetowa projektu</b>	<a href="http://www.wsf.edu.pl/gameit.html">www.wsf.edu.pl/gameit.html</a>
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Wyższa Szkoła Filologiczna we Wrocławiu
<b>Partnerzy</b>	Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacău, Rumunia (University of Bacău) Høgskulen på Vestlandet, Norwegia (Western Norway University of Applied Sciences) Univerza v Ljubljani, Słowenia (University of Ljubljana)
<b>Czas trwania</b>	36 miesięcy
<b>Dofiansowanie z programu Erasmus+</b>	271 700 euro

### Streszczenie projektu

Głównym celem projektu GameIT jest rozwój i wzbogacenie metod i narzędzi dydaktycznych wykorzystywanych w czterech uczelniach tworzących konsorcjum poprzez opracowanie i wdrożenie innowacyjnych gier kooperacyjnych – gry planszowej oraz czterech gier fabularnych, zorientowanych na rozwijanie wybranych kompetencji XXI w. pożądaných na rynku pracy takich, jak m.in.: umiejętność pracy w grupie, kompetencje komunikacyjne w języku obcym, kompetencje interpersonalne i interkulturowe, a także umiejętność kreatywnego i twórczego myślenia.

Działania podejmowane w ramach projektu służą realizacji nadrzędnego celu projektu, który zakłada stworzenie i wykorzystanie kooperacyjnych gier dydaktycznych w edukacji na poziomie szkolnictwa wyższego w czterech uczelniach tworzących konsorcjum: Wyższej Szkole Filologicznej we Wrocławiu (Polska), Universitatea "Vasile Alecsandri" din Bacău (Rumunia), Høgskulen på Vestlandet (Norwegia) i Univerza v Ljubljani (Słowenia). Idea projektu, zaplanowanych działań oraz rezultatów wynika z potrzeby zapewnienia studentom i wykładowcom narzędzi oraz metod dydaktycznych ukierunkowanych na rozwój i zdobywanie proaktywnych umiejętności i kompetencji kluczowych dla pracodawców i współczesnego społeczeństwa: kreatywności, komunikatywności, umiejętności adaptacji, pracy w grupie, w tym w środowisku multi-kulturowym, a także kompetencji językowych.

Szczegółowe działania zaplanowane w ramach projektu zakładają:

- 1) Opracowanie, przetestowanie i wdrożenie wspólnej gry planszowej rozwijającej przede wszystkim myślenie kreatywne i kształtującej świadomość interkulturową;
- 2) Stworzenie metodologii tworzenia i stosowania gier fabularnych rozwijających umiejętności studentów w zakresie myślenia kreatywnego, komunikacji, pracy w grupie itp.;
- 3) Opracowanie, przetestowanie i wdrożenie czterech gier fabularnych osadzonych w realiach

- i kulturze polskiej, norweskiej, słoweńskiej i rumuńskiej;
- 4) Przygotowanie e-booka zawierającego opis metodologii tworzenia oraz wykorzystania planszowych i fabularnych gier w procesie dydaktycznym na poziomie akademickim, komentarz dydaktyczny i metodologiczny oraz wskazówki dot. wykorzystania gier przez inne podmioty systemu edukacji, w tym na innych etapach edukacyjnych;
  - 5) Opracowanie video-przewodnika przedstawiającego przykładowe rozgrywki z wykorzystaniem ww. gier, ilustrującego przebieg gry z komentarzem metodycznym dotyczącym roli graczy (studentów, uczniów), wykładowcy-moderatora i rozwiązywania sytuacji krytycznych;
  - 6) Przeprowadzenie dwuetapowego procesu testowania wytworzonych gier:
    - a) Testowanie podczas zajęć dydaktycznych prowadzonych na wszystkich czterech uczelniach,
    - b) Organizacja programu intensywnego dla studentów i wykładowców służącego przede wszystkim podsumowaniu etapu testowania gier przez partnerów, wymianie doświadczeń, obserwacji i wniosków;
  - 7) Zorganizowanie konferencji podsumowującej i upowszechniającej rezultaty projektu.

Oczekiwane rezultaty:

- 1) Kooperacyjna gra planszowa wspólna dla wszystkich uczelni tworzących konsorcjum,
- 2) Opis metodologii tworzenia i wykorzystywania gier fabularnych (RPG),
- 3) Cztery kooperacyjne gry fabularne (RPG) osadzone w realiach i kulturze Polski, Norwegii, Słowenii i Rumunii,
- 4) E-book dot. tworzenia i wykorzystania gier dydaktycznych,
- 5) Video-przewodnik metodyczno-instruktażowy.