

Numer projektu	2017-1-PL01-KA203-038669
-----------------------	--------------------------

Tytuł projektu	Innovative Interdisciplinary Contextual Education Using Games Development
Akronim projektu	Genius
Strona internetowa projektu	W przygotowaniu
Nazwa instytucji koordynującej:	Uniwersytet Łódzki
Partnerzy	Artesis Plantijn Hogeschool, Antwerp, Belgia, Centria Ammattikorkeakoulu, Kokkola, Finlandia, Dundalk Institute Of Technology, Dundalk, Irlandia, Instituto Superior Politécnico Gaya, Vila Nova De Gaia, Portugalia
Czas trwania	32 miesiące
Dofiansowanie z programu Erasmus+	271 665 euro

Streszczenie projektu

Cel:

Głównym celem projektu jest opracowanie i przetestowanie nowej metody kształcenia wykorzystującej proces tworzenia gier kontekstowych. Gry kontekstowe są coraz częściej wykorzystywane w procesach edukacyjnych zarazem przez uczelnie jak i firmy w trakcie szkolenia pracowników. W niniejszym projekcie główny nacisk został jednak postawiony na sam proces tworzenia takich gier.

Tworzenie gier jest zadaniem zespołowym - proponowana metoda dydaktyczna pozwoli, więc na wzmocnienie następujących efektów kształcenia: współpracy w zróżnicowanej grupie, umiejętności komunikacyjnych, pracy w określonych ramach czasowych nad rezultatem, wykorzystania umiejętności prezentacji. Ponadto studenci poprawią umiejętności krytycznego myślenia, komunikacji międzykulturowej, poziom języka angielskiego w mowie oraz rozwiną ducha przedsiębiorczości.

Opracowana metodyka będzie mogła być wykorzystywana przez uczelnie jak i inne instytucje w trakcie procesów edukacyjnych jak i integracji grup pracowników/studentów/uczniów.

Opis działań:

1. Identyfikacja wyzwań w zakresie kształcenia umiejętności miękkich w kontekście stosowanej metodyki nauczania.
2. Przygotowanie kursów dydaktycznych wprowadzających do tematyki tworzenia gier kontekstowych.
3. Zorganizowanie trzech 10- dniowych warsztatów z zakresu tworzenia gier kontekstowych z udziałem 50 studentów i 10 mentorów.
4. Przygotowanie tzw. „Protocol: Implementation Concept”- dokumentu formalnego opisującego szeroko sposoby wdrożenia nowej metody kształcenia opartej na tworzeniu gier kontekstowych.
5. Organizacja wydarzeń upowszechniających efekty projektu w każdym z krajów reprezentowanych w

konsorcjum. Wydarzenia te będą skierowane do osób ze środowisk uczelnianych, władz lokalnych i świata biznesu.

Oczekiwane rezultaty:

1. Kursy wprowadzające do tematyki tworzenia gier kontekstowych. Będą to kursy elearningowe przygotowujące studentów do dalszej pracy w projekcie, tj. do pracy w zespołach międzydyscyplinarnych, obejmujące takie zagadnienia jak: metodologia pracy w zespole, technologie związane z rozwojem mobilnych aplikacji, tworzenie treści do gier kontekstowych, analiza biznesowa potencjału gier, grafika komputerowa w rozwoju gier mobilnych, integracja zespołów projektowych.
1. Materiały dydaktyczne typu case study opracowane na podstawie prototypów gier wypracowanych w czasie trzech 10- dniowych kursów szkoleniowych. Wybrane przypadki zostaną szczegółowo opisane jako case'y, i omówione w kontekście procesu tworzenia gier jak i procesu dydaktycznego.
2. Tzw. „Protocol: Implementation Concept” to dokument, który dokładnie pokaże powody, dla których warto stosować metodykę gier kontekstowych, opíše dokładnie jej założenia, pokaże jak ją wprowadzić w praktyce, a także jak dokonać oceny uzyskanych rezultatów końcowych procesu dydaktycznego.