



Co-funded by
the European Union



РЪКОВОДСТВО ЗА РАЗПРОСТРАНЯВАНЕ НА РЕЗУЛТАТИТЕ НА E-SCAPE

СЪДЪРЖАНИЕ

Проектът ESCAPE като проект по Еразъм+

Този проект се финансира с подкрепата на програма Еразъм+ на Европейския съюз. Проект №: 2021-1-BG01-KA220-HEED-000035886.

01

ВЪВЕДЕНИЕ

02

**СТРУКТУРАТА НА ПИЛОТНОТО
ДЕЙСТВИЕ**

03

**НАЦИОНАЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА И
ВЪЗДЕЙСТВИЕ ВЪРХУ УЧАСТНИЦИТЕ**

04

заклучения

Финансирано от Европейския съюз. Изразените възгледи и мнения обаче принадлежат изцяло на техния(ите) автор(и) и не отразяват непременно възгледите и мненията на Европейския съюз или на Европейската изпълнителна агенция за образование и култура (EACEA). За тях не носи отговорност нито Европейският съюз, нито EACEA.

1 - ВЪВЕДЕНИЕ

В днешния бързо развиващ се свят, в който цифровизацията трансформира различни аспекти на живота ни, меките умения стават все по-важни. Те не само гарантират добра ориентация във всички аспекти на живота, но и улесняват достъпа до света на заетостта и дават възможност на хората да вземат информирани решения за личния си път.

Меките умения са общи умения, които повечето работодатели търсят при набиране на персонал и са необходими за повечето работни места. Понякога работодателите ги наричат преносими умения или умения за заетост. Меките умения придобиваме в различни моменти от живота си. Следователно хармоничната комбинация от твърди и меки умения е ключът към просперитета в този бързо променящ се свят.

Макар че цифровизацията е постигнала значителен напредък в подпомагането на услугите за ориентиране на ученици, които навлизат в света на заетостта, очевидно е, че все още има какво да се желае. Потенциалът на цифровите инструменти и технологии остава до голяма степен неизползван и е изключително важно да продължим да инвестираме в тяхното разработване и прилагане.

Основната цел на проекта E-SCAPE е да се разработи и приложи педагогически подход, който да се фокусира върху идентифицирането на избрани меки умения, тяхното надграждане с академични знания, както и с примери от реалния свят, и включването им в процеса на преподаване във висшето училище с помощта на обучението чрез игри.

Целта на този документ е да обобщи резултатите от нашата оценка на въздействието, като направи преглед на резултатите от оценката на съдържанието на проекта, извършена във всички държави. Резултатите и въздействието на резултатите от проекта ще бъдат обобщени в оценка на въздействието. Нашата стратегия за оценка на въздействието ще послужи като инструмент за устойчивост както за студентите и завършилите висше образование, така и за заинтересованите страни и ръководителите на образованието.



1 - ВЪВЕДЕНИЕ

Чрез проекта E-SCAPE, партньорство на 6 организации от 5 държави от ЕС (България, Гърция, Италия, Полша и Испания), ние предлагаме цялостна стратегия за създаване на нови цифрови инструменти, които могат да помогнат на завършилите висше образование да открият нови начини да мислят за света на заетостта, като повишат разбирането си за това как да оценят собствените си компетенции.

Екипът на E-SCAPE проектира, разработи и тества онлайн платформа за обучение чрез игри и методически инструментариум, която ще подпомогне въвеждането на цифров, отворен и забавен подход към развитието на меки умения, а те са от основно значение за създаването на нови връзки между висшето образование и заетостта. Благодарение на нашия подход за обучение, основан на игри, ние ще осигурим по-голяма полза за голям брой потребители, които трудно могат да бъдат достигнати чрез други методи и начини на контакт

Партньори

- 1) Химикотехнологичен и металургичен университет (ХТМУ) – България
- 2) Фондация на бизнеса за образованието (ФБО) – България
- 3) Институт за компютърни технологии и печат „Диофант” (СТІ) – Гърция
- 4) Unitelma Sapienza (Италия)
- 5) Университет по хуманитарни и икономически науки в Лодз (Полша)
- 6) Media Creativa (Испания).



2 - СТРУКТУРАТА НА ПИЛОТНОТО ДЕЙСТВИЕ

Транснационално тестово действие



На следващите страници ще намерите информация за резултатите от нашето пилотно действие по проекта, с ценен принос и информация за това как съдържанието на **E-SCAPE** може да бъде експортирано и умножено.

Основният резултат от нашия проект - сценарият на 3D виртуалния свят E-SCAPE - беше тестван на европейско ниво върху 250 студенти, преподаватели и инструктори от висшите училища.

Участниците в пилотния проект бяха помолени да тестват нашата платформа и да попълнят два въпросника, за да проверят прякото въздействие на съдържанието на проекта върху техните меки умения: активно учене; решаване на сложни проблеми; критично мислене и анализ; устойчивост, устойчивост на стрес и гъвкавост; лидерство и социално влияние; емоционална интелигентност.

Обратната връзка от пилотните участници е класифицирана в зависимост от техния профил: Ниво А (бакалаври), ниво Б (магистри), ниво В (магистри, докторанти и специализанти; учители и обучители)

Тук ще дадем обща представа за въздействието, което проектът оказва върху участниците, и ще представим няколко идеи за мултиплициране на подхода както в страните партньори, така и извън тях.

3 - НАЦИОНАЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА И ВЪЗДЕЙСТВИЕ ВЪРХУ УЧАСТНИЦИТЕ БЪЛГАРИЯ

ОСНОВНИ РЕЗУЛТАТИ (УСТМ)

Най-подходящите резултати са:

1. Активно учене: Учениците участват активно в решаването на проблеми и вземането на решения в рамките на сценариите, което води до по-задълбочено разбиране и запаметяване на материала;
2. Умения за решаване на проблеми: Сценариите, базирани на игри, често изискват критично мислене и решаване на проблеми, което помага на учениците да развият тези основни умения;
3. Обратна връзка: Обучаемите обикновено получават незабавна обратна връзка за действията си, което им позволява да се учат от грешките си и да правят корекции в реално време;
4. Мотивация: Елементите на геймификацията, като награди и съревнование, могат да мотивират учениците да изпълняват задачите и да се стремят към по-висока производителност;
5. Ангажираност: базираните на игри сценарии могат да привлекат и поддържат вниманието на учащите, което прави учебния процес по-приятен, в съответствие с индивидуалните нужди на учащите.

ОБРАТНА ВРЪЗКА ОТ УЧАСТНИЦИТЕ

·"Наистина ми харесаха самата платформа и мисиите. Смятам, че информацията, която получих от бележките за обогатяване за всяка от областите, които бяха включени в конкретната стая за бягство, беше доста полезна." - Участник от ниво А

·"Ескейп стаите, създадени от екипа на проекта, са много интересни. Сценариите бяха много вълнуващи и неусетно бях поставен на изпитание на уменията си, а някои от тях усъвършенствах благодарение на адекватното умножаване на информацията и знанията в мисиите чрез играта." - Участник от ниво В

·"Екипът, който разработи платформата и сценариите, свърши страхотна работа. Платформата е иновативна и интересна за учениците. Те проявиха голям интерес към процеса и информацията, представена по достъпен начин. Сценариите на играта информират и проверяват участниците за тези 6 ключови меки умения по изключително привлекателен за учениците начин. Намирам разработените игрови сценарии и 3D платформата за иновативен инструмент, който ще използвам в моите курсове." - Доцент

ОСНОВНИ РЕЗУЛТАТИ (BFE)

·Обратната връзка, получена от участниците по време на насочващата сесия преди и след тестването на 3D виртуалния свят E-SCAPE, е много положителна и повече от 90 % от участниците са заявили, че са подобрили уменията си, играейки сценариите. Най-важните резултати са:

- Повишена ангажираност и мотивация за учене.
- По-добро запазване на знанията и концепциите благодарение на практическия опит.
- Подобрени умения за решаване на проблеми и критично мислене.
- По-добро самосъзнание и умения за справяне със стреса.
- По-добра устойчивост на стрес и издръжливост, тъй като участниците трябваше да се справят с времеви натиск и разочарованието.
- Подобрена адаптивност и гъвкавост.

3 - НАЦИОНАЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА И ВЪЗДЕЙСТВИЕ ВЪРХУ УЧАСТНИЦИТЕ

Гърция и Италия

ОСНОВНИ РЕЗУЛТАТИ (СТІ)

Основни резултати от гръцкото тестване:

1. Усъвършенстване на меките умения: Една от основните ползи е развитието и подобряването на меките умения. Методологията E-SCAPE включва интерактивни сценарии и симулации, които позволяват на участниците да практикуват и усъвършенстват меките си умения;
2. Незабавна обратна връзка: Участниците могат да получат незабавна обратна връзка за представянето си в сценариите на E-SCAPE. Тази обратна връзка позволява на лицата да разпознаят областите за подобрене и да направят своевременно необходимите корекции;
3. Ефективност на времето: Обучението по E-SCAPE може да бъде по-ефективно по отношение на времето, тъй като позволява на участниците да учат със собствено темпо. То елиминира необходимостта от планиране и може да бъде достъпно винаги и навсякъде, където е удобно за обучаемия;
4. Непрекъснато усъвършенстване: Методологиите на E-SCAPE могат лесно да се актуализират и подобряват при появата на нова информация или техники, което гарантира, че обучението остава актуално и ефективно.

ОСНОВНИ РЕЗУЛТАТИ (UNITELMA)

Университетът UnitelmaSapienza в Рим получи предимно положителни отзиви за пилотната дейност от участниците. Удовлетворяващо е, че преобладаващата част от участниците са възприели, че уменията им са се подобрили чрез изиграването на базираните на игри сценарии. При обобщаване на обратната връзка, получена от участниците, UnitelmaSapienza University of Rome смята, че най-важните положителни резултати са:

1. Подобрена способност за разбиване на сложни проблеми на по-прости части, които могат да бъдат разбрани по-лесно.
2. Подобрена адаптивност за решаване на различни проблеми в различни условия, които изискват способност за критично мислене.
3. Подобрена способност за понасяне на стрес, тъй като участниците трябваше да се справят с времеви натиск и разочарованието по време на виртуалните предизвикателства.
4. По-голяма способност за общуване и вземане на решения под напрежение, тъй като участниците се сблъскват с предизвикателни сценарии, които трябва да бъдат решени стратегически.

ОБРАТНА ВРЪЗКА ОТ УЧАСТНИЦИТЕ

Следващите избрани цитати илюстрират добре впечатленията на участниците за и възприятията им за 3D виртуалния свят на E-SCAPE:

- "Виртуалният свят ми помогна да започна да развивам по-систематичен подход към решаването на проблеми чрез разбиване на сложни задачи."
- "Разглеждането на информация и вземането на решения във виртуалния свят ме предизвика и ме накара да мисля критично."
- "Решаването на пъзели във виртуалния свят изглежда иновативен начин за справяне с реални предизвикателства в бъдеще."

3 - НАЦИОНАЛНА ОБРАТНА ВРЪЗКА И ВЪЗДЕЙСТВИЕ ВЪРХУ УЧАСТНИЦИТЕ

П о л ш а и И с п а н и я

ОСНОВНИ РЕЗУЛТАТИ (АНЕ)

Учениците най-много харесаха интересния сюжет на играта и ученето чрез решаване на пъзели. Това показва, че моделът на учене чрез решаване на пъзели във виртуална електронна стая е интересен за тях и може да се използва в обучението на възрастни. Учениците наистина се радваха да получат трофея в края на играта. Смятаме, че би било добре да се въведат някои по-малки награди за завършване на отделните етапи на играта.

По време на тестването на играта в помещенията на университета преподавателят е бил силно експлоатиран и е бил разпитван за отделните етапи на играта и за съвети как да играе. При тестването на играта в среда за електронно обучение - на платформата на Полския виртуален университет, студентите не се нуждаеха от помощ от преподавателя.

Играта е оценена като полезна за:

1. повторяване на материала,
2. систематизиране,
3. да се научи нещо ново

Учениците наистина харесаха филма. Хареса им разделянето на материала и възлагането му на съответните учени. Историята е, беше Най-силната страна на играта според тях е самата история.

ОСНОВНИ РЕЗУЛТАТИ (M CREATIVA)

Най-важните резултати от сценариите и самите пилотни дейности са следните:

1. Участниците имат повишена ангажираност и мотивация за учене.
2. Подобро запазване на знанията и концепциите благодарение на практическия опит.
3. Подобро умение за работа в екип и комуникация. (тъй като някои от тях са използвали платформата в групи)
4. Подобрили са уменията за решаване на проблеми, тъй като участниците е трябвало да дешифрират улики и да решават пъзели.

Това е ключова компетентност за справяне с реални предизвикателства на работното място.

1. Те имат подобро умение за критично мислене, тъй като трябва да анализират информация и да вземат решения.
2. Повишени умения за разбиване на сложни проблеми на по-малки, управляеми части.
3. По-добро самосъзнание и емоционална регулация, които са важни за справяне със стреса и конфликтите на работното място.
4. По-добра толерантност към стреса и устойчивост, тъй като участниците трябва да се справят с натиска на времето и разочарованието.

ОБРАТНА ВРЪЗКА ОТ УЧАСТНИЦИТЕ

"Играта ставаше все по-интересна и интересна всяка следваща стая. Участникът
виграта трябва да прояви съобразителност и изобретателност."
Студент от ниво В

"Играта беше завладяваща, тя беше преживяване, което изискваше хитрост, логическо мислене,
способност за решаване на пъзели и съобразителност."
Студент от ниво В,

4 - ЗАКЛЮЧЕНИЯ

ОСНОВНИ ИЗВОДИ И КАК ДА СЕ МУЛТИПЛИЦИРАТ ПОДХОДЪТ E-SCAPE НА ЕВРОПЕЙСКО РАВНИЩЕ

Резултатите от изпитването на E-SCAPE показват, че платформата на проекта е имала положителен и значителен ефект върху учениците, като ги е накарала да осъзнаят по-добре съществуващите си меки умения и областите, в които трябва да се усъвършенстват. Голяма част от участниците оценяват положително 3D виртуалния свят на E-Scare като иновативен и ангажиращ начин на обучение. Участниците изпитаха и повишена мотивация, подобрени умения за решаване на проблеми и засилени способности за критично мислене.

В заключение, националният доклад за пилотните дейности на 3D виртуалния свят E-Scare подчертава обещаващия потенциал на сценариите, базирани на игри, в образованието. Резултатите разкриват, че участниците са изпитали повишена ангажираност, мотивация, подобрени умения за решаване на проблеми и засилени способности за критично мислене. Тези констатации подчертават положителното въздействие на интерактивните, игровизирани среди за обучение.

Въпреки това докладът подчертава и забележителни предизвикателства, включително времеви натиск, технически проблеми и проблеми с достъпността, които изискват внимание и разрешаване. Тези констатации подчертават положителното въздействие на интерактивните, игровизирани среди за обучение. Препоръките служат като ценна информация за усъвършенстване на методологията E-SCAPE и за разширяване на нейния обхват.



От съществено значение е да се признае, че един универсален подход може да не е ефективен предвид разнообразните нужди и условия в различните страни. Затова всеки партньор трябва да адаптира и приспособи предложението за E-SCAPE към своята специфична национална рамка. В заключение, меките умения са ключов стълб в овластяването на хората да определят собствената си съдба. Чрез възприемане на обучението чрез игри и разработването на сплотена мрежа Европа може да проправи пътя към по-приобщаващо, подкрепящо и успешно бъдеще за своите системи за висше образование. Нека да продължим да инвестираме и да се застъпваме за развитието на цифровите инструменти и подходите за учене чрез игри в услугите за професионално ориентиране, като гарантираме, че никой няма да бъде изоставен по пътя на личното и професионалното израстване.



ТУК ЩЕ НАМЕРИТЕ УКАЗАНИЯ КАК ДА
СЕ НАСЛАДИТЕ НА НАЙ-ДОБРОТО
ПРЕЖИВЯВАНЕ В E-SCAPE:
ИЗТЕГЛЕТЕ СЪРВЪРА НА ИГРАТА В
НЯКОЛКО ЛЕСНИ СЪПКИ, СЪЗДАЙТЕ
АКАУНТ. ВЛЕЗТЕ В СЦЕНАРИЯ НА
ИГРАТА И ЗАПОЧНЕТЕ ДА РЕШАВАТЕ
ТЕСТОВЕТЕ, ЗА ДА УКРЕПИТЕ
КОМПЕТЕНЦИИТЕ СИ
УЕБСАЙТ НА ПРОЕКТА E-SCAPE

E-SCAPE
EDUCATION FOR SOCIETAL
CHANGES BASED ON ACTIVE
PEDAGOGIES AND
EMPOWERMENT

<http://www.e-scapeproject.eu>

<https://www.facebook.com/ESCAPEproject2021>