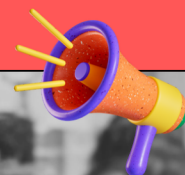




3E-LEARNING



Z przyjemnością przedstawiamy Państwu projekt 3E-LEARNING, mający na celu umożliwienie uczniom szkół średnich wzmocnienie podstawowych kompetencji w zakresie przedsiębiorczości, zarządzania oraz niezbędnych umiejętności miękkich.

Głównym elementem projektu 3E-Learning jest innowacyjna cyfrowa gra biznesowa, czyli narzędzie szkoleniowe, które zaangażuje uczniów w wirtualną rywalizację.

Dlaczego 3E-LEARNING?

W szybko zmieniającym się świecie kluczowe znaczenie ma przygotowanie uczniów do wyzwań i możliwości, które stoją przed nami. Rozwijając umiejętności w zakresie przedsiębiorczości i zarządzania, umożliwiamy młodemu osobom stać się innowacyjni i rozwiązywać problemy.

Projekt dąży do osiągnięcia następujących celów dla studentów:

1. Podnoszenie kompetencji: Poprzez wykorzystanie gry w kategorii cyfrowego biznesu, uczniowie zdobędą praktyczną wiedzę i umiejętności w przedsiębiorczość i zarządzaniu, umożliwiając im zrozumienie tzw. zawiłości uruchamiania i prowadzenia biznesu.

2. Wspieranie umiejętności miękkich: Dodatkowo poza wiedzą techniczną, umiejętności miękkie odgrywają kluczową rolę w odnoszeniu sukcesu w życiu osobistym i zawodowym. 3E-Learning podkreśla rozwój kluczowych atrybutów, takich jak gotowość, elastyczność i proaktywność, wyposażenie uczniów w niezbędny sprzęt i narzędzia do adaptacji w dynamicznie rozwijającym się świecie.

3. Wciągające doświadczenie edukacyjne: zaoferowane wirtualne środowisko rywalizacji, zgodnie ze scenariuszem gry biznesowej urzeczni studentów, zapewniając wciągające i przyjemne zdobywanie doświadczenia. Zanurzając się w realistycznym scenariuszu, uczniowie zyskują wgląd w zawiłości podejmowania decyzji, współpracy w zespole i planowania strategicznego.

Dowiedz się więcej o naszej grze biznesowej:
www.3e-learning.org/student

Jak gry biznesowej mogą skorzystać nauczyciele?

Nauczyciele odgrywają kluczową rolę w kształtowaniu doświadczeń edukacyjnych swoich uczniów. Projekt 3E-LEARNING ma na celu wspierać i wzmacniać nauczycieli poprzez oferowanie im kilku korzyści:

1. Udoskonalone metody nauczania: cyfrowa Gra biznesowa służy jako cenny zasób dydaktyczny przedstawiający rzeczywiste scenariusze i praktyczne zastosowania, wspieranie głębszego zrozumienia przedsiębiorczości i pojęcia zarządzania wśród studentów.

2. Współpraca i praca zespołowa: wirtualna konkurencja w otoczeniu biznesu zachęca do współpracy i pracy zespołowej wśród uczniów. Nauczyciele mogą ułatwiać dyskusje w grupach, sprzyjać skutecznej komunikacji i być przewodnikami studentów w pracy nad wspólnymi celami. Doświadczenia podczas współpracy pielęgnują istotne relacje międzyludzkie, umiejętności i przygotowują uczniów do pracy w zespołach opartych na projektach i profesjonalnym zarządzaniu.

3. Ocena i informacje zwrotne w czasie rzeczywistym: Gra biznesowa umożliwia nauczycielom monitorować postępy uczniów w czasie rzeczywistym. Dzięki kompleksowej analizie i wskaźnikach wydajności, będzie możliwe zidentyfikować obszary, w których uczniowie wyróżniają się i obszary wymagające dodatkowego wsparcia. To ułatwi ukierunkowany coaching i spersonalizowanie informacji zwrotnej, pozwalając na dostosowanie się strategii nauczania w celu spełnienia potrzeby każdego ucznia.

Zapraszamy do dołączenia się do nas w tej podróży poprzez aktywny udział w wdrożeniu i promocję 3E-LEARNING, który będzie rozwijany przez następujące etapy:

- Analiza kontekstu (ocena cyfrowych i przedsiębiorczych umiejętności uczniów), obecnie w toku;
- Rozwój i testowanie gry biznesowej.
- Rozpoczęcie Gra i ocena jej wyników.



Finansowane przez Unię Europejską. Poglądy i opinie wyrażone są tylko przez autorów i niekoniecznie odzwierciedlają te obowiązujące w Unii Europejskiej lub Europejski Urząd ds. Edukacji i Kultury Agencja (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie może ponosić za nie odpowiedzialność.

ABY ZDOBYĆ WIĘCEJ INFORMACJI LUB BY WZIĄĆ UDZIAŁ W PROJEKCIE 3E-LEARNING ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ:
WWW.3E-LEARNING.ORG

Znajdź nas na

