



## **Promowanie transformacji cyfrowej i innowacji społecznych w kształceniu i szkoleniu zawodowym na rzecz lepszego dostępu uczniów niesłyszących do rynku pracy**

### **PROJEKT 3D4DEAF**

3d4deaf to projekt Erasmus+ realizowany przez międzynarodowe konsorcjum – Polska, Włochy, Grecja, Hiszpania, Cypr – i skierowany do nauczycieli oraz edukatorów VET, a także uczniów VET z wadą słuchu/głuchotą. Jego celem jest poprawa kluczowych kompetencji w edukacji VET, aby zachęcić do stosowania innowacyjnych technik, podkreślić integrację technologii cyfrowych i promować włączenie społeczne poprzez zwiększanie możliwości udziału w sile roboczej tej wrażliwej grupy demograficznej.

Projekt trwa 30 miesięcy i będzie uwzględniał następujące priorytety Programu: włączenie i różnorodność we wszystkich obszarach edukacji, szkoleń, młodzieży i sportu, przyczynianie się do innowacji w kształceniu i szkoleniu zawodowym oraz dostosowywanie kształcenia i szkolenia zawodowego do wymagań rynku pracy.



## CZYM SIĘ ZAJMUJEMY?

Wiele krajów UE stara się zapewnić dostęp, uczestnictwo i włączenie młodych ludzi z głuchotą/niedosłuchem na rynku pracy. Pandemia podkreśliła problem przygotowania, adaptacji i odporności edukacji na tego typu wyzwania. Zdobycie nowych umiejętności niezbędnych na rynku pracy zapewni wartość tej wrażliwej grupie obywateli UE, a można to osiągnąć jedynie pod warunkiem, że ich nauczyciele posiadają umiejętności cyfrowe, pewnie je wykorzystują i będą mieli dostęp do narzędzi cyfrowych na potrzeby swoich zajęć.

Celem projektu jest przygotowanie edukatorów i trenerów/nauczycieli VET zajmujących się uczniami niepełnosprawnymi, ze szczególnym uwzględnieniem młodzieży z uszkodzonym słuchem.



## NASZ WKŁAD

W ramach projektu będą realizowane różne działania i tworzone narzędzia. Konsorcjum pracuje obecnie nad opracowaniem  **europejskiego raportu monitorującego i podwójnego pakietu szkoleniowego 3D4DEAF: wprowadzanie technologii 3D w nauczaniu i uczeniu się na rzecz zrównoważonej przyszłości.**

Gdy materiały szkoleniowe i produkty dydaktyczne będą gotowe, przyjdzie kolej na utworzenie **platformy w chmurze i aplikacji mobilnej: e-learning, e-ocena, e-społeczność i sieć przedsiębiorców 3D4DEAF.**

W dalszej części przewidywana jest także **gra wykorzystująca rzeczywistość rozszerzoną umożliwiającą założenie przedsiębiorstwa społecznego** w celu wspierania włączenia społecznego i przedsiębiorczości wśród uczniów niesłyszących i niedosłyszących.

## BĄDŹMY W KONTAKCIE!



[www.3d4deafproject.eu](http://www.3d4deafproject.eu)



[@3d4deaf](https://www.facebook.com/3d4deaf)



[azajac@san.edu.pl](mailto:azajac@san.edu.pl)



[@3d4deaf](https://www.instagram.com/3d4deaf)



Współfinansowane przez  
Unię Europejską

Sfinansowane przez Unię Europejską. Wyrażone poglądy i opinie są wyłącznie poglądami autora(ów) i niekoniecznie odzwierciedlają poglądy Unii Europejskiej lub Europejskiej Agencji Wykonawczej ds. Edukacji i Kultury (EACEA). Ani Unia Europejska, ani EACEA nie ponoszą za nie odpowiedzialności.