



Promowanie transformacji cyfrowej i innowacji społecznych w kształceniu i szkoleniu zawodowym w celu lepszego dostępu uczniów niesłyszących do rynku pracy

Ramy kompetencyjne dla tworzenia zasobów dydaktycznych

Partnerzy opracowali szczegółowe ramy kompetencji dedykowane grupom docelowym projektu. Dwa moduły stanowią rdzeń materiałów dydaktycznych, które są obecnie w przygotowaniu: Technologie 3D i Przedsiębiorczość społeczna. Każdy moduł obejmuje kilka poziomów zaawansowania: początkujący, średnio zaawansowany, zaawansowany.

Oba moduły są podzielone na osiem tematów, od podstaw technologii 3D po wiedzę finansową i ekonomiczną potrzebną do prowadzenia działalności społecznej. Ramy kompetencyjne są pierwszym kamieniem milowym na drodze do stworzenia Dualnego Pakietu Szkoleniowego zawierającego różne zasoby dla lepszego szkolenia niesłyszących uczniów: prezentacje, plany lekcji, scenariusze i filmy!



Wizyty studyjne w całej Europie

W ramach realizacji projektu, konsorcjum przeprowadziło jedno z działań zawartych w DUALNYM PAKIECIE SZKOLENIOWYM 3D4DEAF: WPROWADZENIE TECHNOLOGII 3D W NAUCZANIU I UCZENIU SIĘ NA RZECZ ZRÓWNOWAŻONEJ PRZYSZŁOŚCI – Wizyty studyjne! Owe wizyty zostały zorganizowane wczesną jesienią w Polsce, na Cyprze, w Grecji, Włoszech i Hiszpanii. Celem była ścisła współpraca ze szkołami dla osób niesłyszących, ośrodkami kształcenia i szkolenia zawodowego, szkołami, przedsiębiorstwami społecznymi i MŚP; przedstawienie im celów projektu oraz jego rezultatów i zdobycie wiedzy na temat potencjalnych trudności osób niesłyszących w zakresie technologii 3D, cyfryzacji i przedsiębiorczości.



Wizyty studyjne pomogły konsorcjum projektu 3D4DEAF w lepszym zrozumieniu, w jaki sposób wspierać uczniów niesłyszących i niedosłyszących oraz jak optymalnie dostosować przyszłe wyniki projektu, takie jak materiały edukacyjne i przyszła aplikacja mobilna!

Kolejne kroki – metodologia wprowadzenia programu 3D4DEAF do szkół

Konsorcjum pracuje nad ukończeniem dokumentu wyjaśniającego, jak skutecznie wprowadzić program 3D4DEAF w szkołach kształcenia i szkolenia zawodowego (VET) i poza nimi: taka metodologia wywodzi się z celu zapewnienia uczniom VET oraz osobom spoza szkół podstawowych umiejętności w zakresie technologii 3D i przedsiębiorczości społecznej, aby sprzyjać integracji na rynku pracy dla wszystkich. Metodologia - która wkrótce zostanie sfinalizowana - zawiera praktyczne wytyczne dla nauczycieli, wychowawców, nauczycieli VET, aby z powodzeniem mogli wprowadzić i wdrożyć program w swojej szkole / centrum kształcenia i szkolenia zawodowego!



BĄDŹMY W KONTAKCIE!



www.3d4deafproject.eu



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



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



[@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.