



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

Mapowanie krajobrazu ekosystemu przedsiębiorczości społecznej dla osób niesłyszących

Konsorcjum wprowadza narzędzie mapujące 3D4DEAF, które przedstawia **ekosystemy przedsiębiorczości w Europie**, ze szczególnym uwzględnieniem osób z wadami słuchu lub głuchotą. Po dokładnych badaniach z udziałem ekspertów, przeglądach polityki i studiach literaturowych, podejście to wykorzystuje platformę map Google do stworzenia interaktywnego narzędzia dla odpowiednich interesariuszy. Wyświetla **sieć organizacji głuchych/niedosłyszących, instytucji kształcenia zawodowego i przedsięwzięć z zakresu przedsiębiorczości społecznej**, wraz z odpowiednimi seminariami i wydarzeniami.

Nasze przedsięwzięcie ma na celu **demokratyzację informacji o otwartych danych dla niesłyszących przedsiębiorców**, oferując łatwy dostęp i interaktywność, jednocześnie podkreślając ewoluujący krajobraz przedsiębiorczości włączającej w Europie i innych regionach. Wyniki wyświetlane na mapie można filtrować, wyświetlać w tabeli i pobierać w formacie CSV, wraz z odpowiednimi danymi kontaktowymi wskazanych organizacji. Jako platforma w chmurze z otwartymi danymi, umożliwi ona ciągły wkład, poprawiając widoczność dla organizacji i osób zainteresowanych współpracą z siecią. Co więcej, nadchodzące aktualizacje zintegrują narzędzie z **aplikacją mobilną**, zwiększając funkcjonalność i wygodę, wzmacniając pozycję niesłyszących uczniów jako katalizatorów transformacji cyfrowej i innowacji społecznych.



Rozpoczęcie prac nad planem działania Gry AR dotyczącej zakładania firmy społecznościowej: przewodnik

Rozpoczynając prace nad Pakietem Roboczym 4, początkowe działanie skupia się na stworzeniu **przewodnika**, który oferuje wgląd w specyfikę inkubacji przedsiębiorczości społecznej i planowania dostosowanego do Przemysłu 4.0. W ten sposób zapewnimy przegląd **branży gier AR**, przedstawiając jej cele, korzyści i strukturę. Wykorzystując **metody uczenia się za pomocą grywalizacji**, zawarta w **przewodniku „mapa drogowa”** – dziesięcioetapowy proces pokazujący szczegóły uruchomienia przedsiębiorstwa społecznego – ma motywować i angażować uczniów VET w przedsiębiorczość. Te dziesięć kroków będzie również stanowić podstawę procesu tworzenia gier AR, zwiększając zdolność uczniów do utrwalania twardych umiejętności. Doświadczenia edukacyjne zostaną odzwierciedlone w kanwie modelu biznesowego, którą uczniowie będą musieli wypełnić.

Nadchodzące aktywności szkoleniowe

Nadchodzące wydarzenie **LTTA**, którego gospodarzem będzie członek konsorcjum Emphasys Center w **Nikozji na Cyprze**, odbędzie się w dniach **17-21 czerwca 2024 r.** Wydarzenie zgromadzi przedstawicieli każdej instytucji partnerskiej w celu **przetestowania wyników projektu dotyczących cyfrowych metod nauczania i uczenia się dla uczniów niesłyszących i niedosłyszących.** W szczególności nacisk zostanie położony na **przeszkolenie nauczycieli VET w zakresie najlepszych praktyk pomagających osobom uczącym się w ramach kształcenia i szkolenia zawodowego** w rozwijaniu zdolności metapoznawczych w zakresie przedsiębiorczości za pomocą narzędzi przedstawionych przez partnerów.



BĄDŹMY W KONTAKCIE!



www.3d4deafproject.eu



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



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.