

EU Youth: Od teorii do praktyki

Projekt finansowany ze środków Unii Europejskiej w ramach programu Erasmus+.

2015-1-CY01-KA203-011881



grudzień 2016

WYDANIE 3



Idziemy do przodu!

Projekt ActYouth EU ma na celu indentyfikację i rozwój kluczowych kompetencji absolwentów niezbędnych do funkcjonowania na rynku pracy. Opracowywane narzędzia ICT pozwolą na kształtowanie umiejętności i postaw przedsiębiorczych w zindywidualizowanym podejściu do każdego studenta.

Bieżące działania!

Drugie spotkanie partnerów projektu odbyło się w lipcu br. w Aveiro, Portugalia. Partnerzy omówili działania oraz cele projektowe na nadchodzący okres (wrzesień 2016 - wrzesień 2017).

Eurosuccess (Cypr) przy współpracy z pozostałymi partnerami projektu opracował makrostrukturę oraz mikrostrukturę narzędzia ICT do badania kompetencji studentów i absolwentów, w tym jego zawartość oraz funkcjonalność. Testowanie narzędzia przez organizacje partnerskie pozwoliło na weryfikację błędów oraz jego poprawę.

Uniwersytet Witolda Wielkiego w Kownie (Litwa) rozpoczął opracowywanie pakietu szkoleniowego oraz materiałów szkoleniowych dla trenerów i nauczycieli akademickich, w zakresie rozwoju kompetencji i postaw przedsiębiorczych.



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

PROJEKT FINANSOWANY ZE ŚRODKÓW UNII EUROPEJSKIEJ W RAMACH PROGRAMU ERASMUS+. PUBLIKACJA ODZWIERCIEDLA JEDYNIJE STANOWISKO AUTORA. KOMISJA EUROPEJSKA ANI NARODOWA AGENCJA NIE PONOSZĄ ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA UMIESZCZONĄ W NIEJ ZAWARTOŚĆ MERYTORYCZNĄ ANI ZA SPOSÓB WYKORZYSTANIA ZAWARTYCH W NIEJ INFORMACJI.



Erasmus+



Etapy realizacji projektu



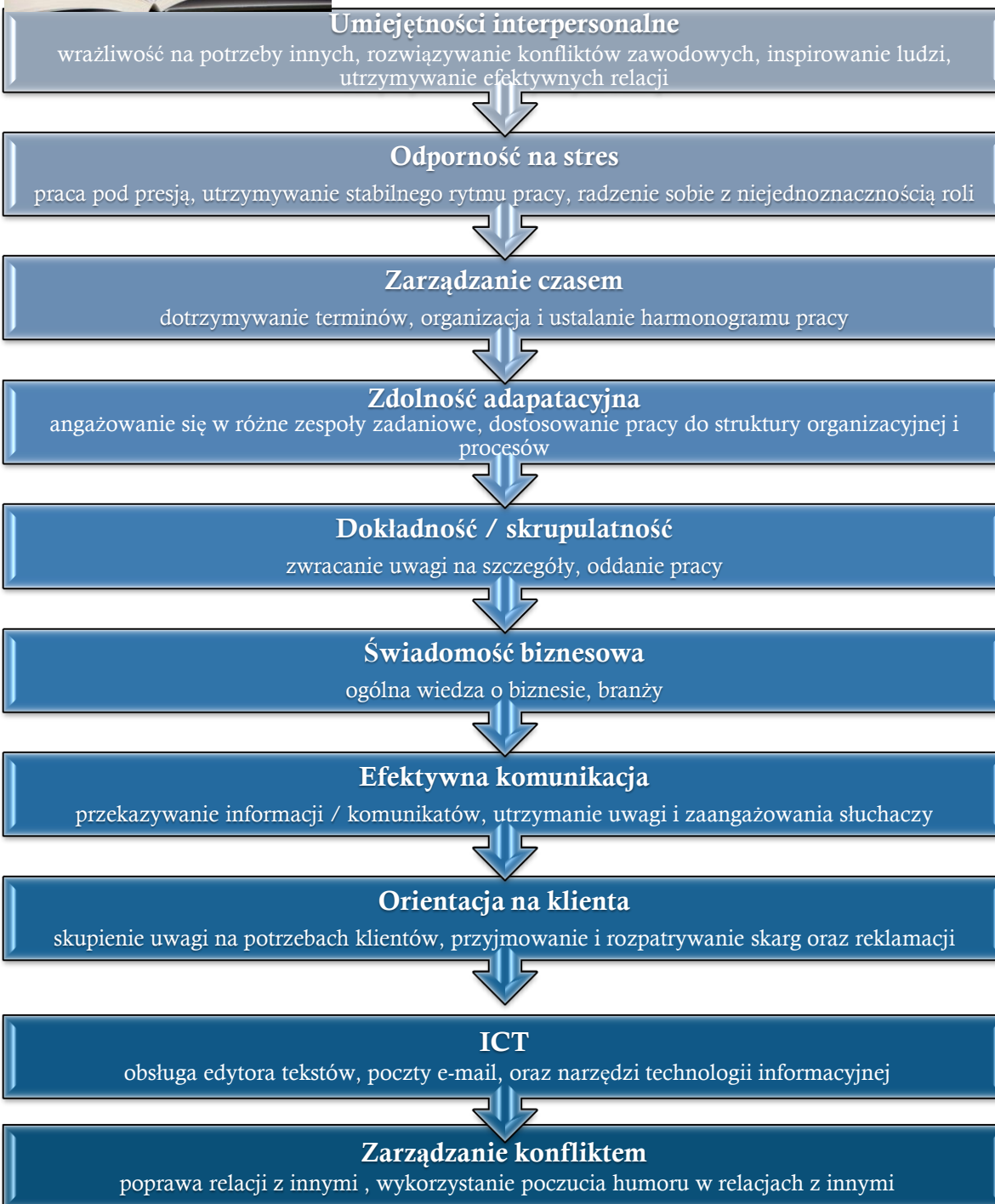
Gra
symulacyjno-
edukacyjna
on-line



- Opracowanie metodyki projektowania i tworzenia programów i materiałów szkoleniowych.
- Pakiet szkoleniowy ma na celu poprawę umiejętności i postaw przedsiębiorczych.
- Zestaw zawiera interaktywne ćwiczenia.
- Celem gry jest rozwój umiejętności i postaw przedsiębiorczych studentów, którzy w ocenie kompetencji przedsiębiorczych uzyskali wysokie wyniki oraz mają predyspozycje do prowadzenia własnej firmy. W grze, gracze zakładają i prowadzą własne firmy.
- Gra symulacyjna zostanie uzupełniona instrukcją.
- Gra zawierać będzie elementy modułów dydaktycznych pakietu szkoleniowego.
- Raport wygenerowany przez narzędzie ICT pozwoli na diagnozę luk kompetencji wśród studentów/absolwentów oraz dobór odpowiednich modułów szkoleniowych z Pakietu Szkoleniowego.
- Do testowania gry zostanie zaproszonych 10 studentów (z wysokim poziomem predyspozycji do prowadzenia własnej firmy) i 5 specjalistów/ trenerów HR.



Moduły szkoleniowe ActYouth



Skontaktuj się z nami

Osoby zainteresowane uczestnictwem w projekcie ActYouth oraz wzięciem udziału w testowaniu gry symulacyjno-edukacyjnej oraz pakietu szkoleniowego, prosimy o kontakt z Fundacją „OIC Poland” w Lublinie.

CYPR

G.G. EUROSUCCESS CONSULTING LTD

www.eurosc.eu

Giorgos Giorgakis
george@eurosc.eu



UNIWERSYTET EUROPEJSKI NA CYPRZE

www.euc.ac.cy

Eleni Markantoni
E.Markantoni@euc.ac.cy



PORTUGALIA

UNIVERSIDADE DE AVEIRO

www.ua.pt

Marlene Amorim
mamorim@ua.pt



POLSKA

FUNDACJA OIC POLAND

www.oic.lublin.pl

tel. +4881 7104630

Ewelina Iwanek
ewelina.iwanek@oic.lublin.pl



Polska Fundacja Ośrodków
Wspomagania Rozwoju Gospodarczego
„OIC Poland”

LITWA

UNIWERSYTET WITOLDA WIELKIEGO W KOWNIE

www.vdu.lt/en

Mantas Jurgutis
M.Jurgutis@vpc.vdu.lt



VYTAUTO DIDŽIOJO
UNIVERSITETAS
MCMXXII



Funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

