

Numer projektu	2019-1-PL01-KA203-065691
Tytuł projektu	Between interaction and innovation - creating communication space in the digital world
Akronim projektu	be-com
Strona internetowa projektu	https://www.us.edu.pl/wydzial/wh
Nazwa instytucji koordynującej:	Uniwersytet Śląski w Katowicach
Partnerzy	Fundacja Wiedzy i Dialogu Społecznego Agere Aude (Polska), European University Cyprus (Cypr), Universita ta Malta (Malta), Kazimiero Simonoviciaus Universitetas (Litwa)
Czas trwania	27 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	178 970 euro

Streszczenie projektu

Projekt be-com realizowany jest przez pięć instytucji: cztery uczelnie oraz jedną organizację pozarządową - Fundację Wiedzy i Dialogu Społecznego - Agere Aude.

W projekcie testowane i wdrażane są innowacyjne praktyki w obszarze dydaktyki szkolnictwa wyższego. Grupami docelowymi projektu są nauczyciele akademicki oraz studenci nauk humanistycznych i ścisłych zaangażowanych instytucji partnerskich. Obie grupy wskazują na potrzebę unowocześnienia metod nauczania i poprawy zarówno kompetencji cyfrowych, jak również komunikacyjnych.

W odpowiedzi na wskazane potrzeby w projekcie założono następujące cele:

Cel główny: Wzmocnienie współpracy między 5 instytucjami partnerskimi w dziedzinie kształcenia kompetencji komunikacyjnych oraz zwiększanie umiędzynarodowienia zaangażowanych podmiotów poprzez opracowanie i rozpowszechnianie nowych narzędzi edukacyjnych oraz wymianę dobrych praktyk.

Cele szczegółowe:

- Promowanie idei wykorzystania ICT i otwartych zasobów edukacyjnych w dydaktyce na wyższych uczelniach;
- Poprawa jakości kształcenia i poszerzenie wiedzy studentów z 4 europejskich uczelni, biorących udział w testowaniu i ewaluacji;
- Wyposażenie nauczycieli akademickich z 4 uniwersytetów partnerskich w nowoczesne narzędzia dydaktyczne dla studentów, odpowiadające na potrzeby współczesnego rynku pracy.

Planowane rezultaty pracy intelektualnej:

- cyfrowy zestaw narzędzi „Skuteczna komunikacja w erze 2.0”

- cyfrowy zestaw narzędzi „Bezpieczna komunikacja w erze Web 2.0”;
- podręcznik „Jak się komunikować w Internecie w erze Web 2.0?”;
- edukacyjna gra strategiczna oparta na koncepcji mapowania akcji i idei gamifikacji.

Działania w ramach projektu składają się z następujących bloków:

- wspólna praca nad czterema rezultatami pracy intelektualnej;
- dwa 3-dniowe krótkie programy szkoleniowe, podnoszące kompetencje nauczycieli akademickich;
- organizacja wydarzeń upowszechniających oraz prowadzenie innych działań informacyjno-promocyjnych;
- zarządzanie projektem.

Projekt zakłada, że stworzone rezultaty intelektualne będą miały charakter praktyczny i uniwersalny dla studentów różnych kierunków, a także dla uczniów i nauczycieli szkół średnich. Zaangażowanie partnerów z kilku krajów, reprezentujących różne systemy edukacyjne pozwoli na zebranie różnych doświadczeń, dzięki czemu dobre praktyki będą miały wymiar uniwersalny, europejski. Współpraca międzynarodowa zapewni wielokulturowy charakter wymiany dobrych praktyk, uwzględniający doświadczenia w obszarze dydaktyki akademickiej uczelni z różnych części Europy.