

<b>Numer projektu</b>	2019-1-PL01-KA203-065842
-----------------------	--------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	Innovative Educational Tools for Management in Heritage Protection – gamification in didactic process
<b>Akronim projektu</b>	EduGame
<b>Strona internetowa projektu</b>	w przygotowaniu ( <a href="http://edugame.pollub.pl/">http://edugame.pollub.pl/</a> )
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Politechnika Lubelska
<b>Partnerzy</b>	Politecnico di Milano, Włochy Unione Fiorentina Museo Casa di Dante, Włochy Muzeum Kresów w Lubaczowie, Polska Universidade da Beira Interior, Portugalia Município do Fundão, Portugalia
<b>Czas trwania</b>	36 miesięcy
<b>Dofinansowanie z programu Erasmus+</b>	316 330 euro

### Streszczenie projektu

CELEM PROJEKTU jest opracowanie i wdrożenie innowacyjnego modułu dydaktycznego „Zarządzanie miejscem dziedzictwa”, obejmującego program nauczania, materiały dydaktyczne i edukacyjne gry fabularne. Moduł zostanie wykorzystany w procesie kształcenia studentów na kierunkach związanych z ochroną dziedzictwa na uniwersytetach uczestniczących w projekcie. Opracowanie interdyscyplinarnego modułu dydaktycznego „Zarządzanie miejscem dziedzictwa” umożliwi studentom uzyskanie specjalistycznej wiedzy i umiejętności, a wprowadzenie grywalizacji do procesu dydaktycznego pozwoli studentom na uzyskanie kompetencji miękkich wymaganych na rynku pracy (w szczególności kreatywnego myślenia, umiejętności pracy w grupie oraz umiejętności skutecznego rozwiązywania konfliktów) w ciekawszy i bardziej dynamiczny sposób.

Najtrudniejszym zadaniem współczesnej ochrony dziedzictwa jest właściwe zarządzanie zabytkami, które oprócz problemów konserwatorskich i technicznych musi obejmować m.in. kwestie organizacyjne, finansowe, prawne, funkcjonalne i promocyjne. Zarządzanie ochroną dziedzictwa wymaga interdyscyplinarnej wiedzy, która pomoże studentom zrozumieć złożone warunki występujące w praktyce i przygotuje ich do działania w tych warunkach. Dlatego studenci muszą zdobyć specjalistyczne umiejętności i wiedzę merytoryczną nie tylko z zakresu ochrony dziedzictwa, ale także zarządzania i komunikacji. Obecny system kształcenia

architektów, inżynierów budowlanych, archeologów - specjalistów najczęściej zaangażowanych w ochronę dziedzictwa kulturowego - nie przygotowuje studentów do nowoczesnego zarządzania obiektami zabytkowymi. Rozwiązaniem tego problemu jest opracowanie i wdrożenie interdyscyplinarnego modułu dydaktycznego „Zarządzanie miejscem dziedzictwa” wraz z grą edukacyjną - narzędziem o charakterze dynamicznym (pozwalającym reagować na zmieniające się okoliczności i warunki) i wymuszającym aktywne uczestnictwo wszystkich uczestników.

#### Opis działań:

- Kompleksowe opracowanie modułu dydaktycznego „Zarządzanie miejscem dziedzictwa” obejmującego program nauczania, materiały dydaktyczne i edukacyjne gry fabularne
- Pilotażowe wdrożenie trzech edukacyjnych gier fabularnych
- Warsztaty „Grywalizacja w procesie dydaktycznym”

#### Oczekiwane rezultaty:

##### Rezultaty intelektualne:

- Moduł dydaktyczny „Zarządzanie miejscem dziedzictwa”
- Interdyscyplinarny podręcznik ochrony, zarządzania i komunikacji w dziedzictwie kulturowym
- Edukacyjna gra fabularna „Zarządzanie miejscem dziedzictwa”
- Przewodnik do edukacyjnej gry fabularnej „Zarządzanie miejscem dziedzictwa”
- 3 edukacyjne gry fabularne przedstawiające realne warunki zarządzania wybranymi obiektami zabytkowymi w Polsce, Włoszech i Portugalii.

##### Rezultaty oczekiwane po zakończeniu realizacji projektu:

- Trwała sieć współpracy
- Stały transfer wiedzy, doświadczeń i najlepszych praktyk
- Poszerzona oferta edukacyjna europejskich uczelni
- Poprawa jakości i znaczenia szkolnictwa wyższego
- Wzmocniony potencjał badawczy uczelni uczestniczących w projekcie