



Προώθηση του ψηφιακού μετασχηματισμού και της κοινωνικής καινοτομίας στην ΕΕΚ για την καλύτερη πρόσβαση των κωφών μαθητών στην αγορά εργασίας

Χαρτογράφηση του οικοσυστήματος κοινωνικής επιχειρηματικότητας για κωφούς και άτομα με προβλήματα ακοής

Η κοινοπραξία εισάγει το εργαλείο χαρτογράφησης 3D4DEAF, το οποίο σχεδιάστηκε για να απεικονίσει τα επιχειρηματικά οικοσυστήματα στην Ευρώπη με έμφαση στα άτομα με προβλήματα ακοής ή κώφωσης. Μετά από ενδελεχή έρευνα με τη συμμετοχή εμπειρογνομόνων, ανασκοπήσεις πολιτικής και βιβλιογραφικές μελέτες, η προσέγγιση αυτή χρησιμοποιεί την πλατφόρμα χαρτογράφησης της Google για τη δημιουργία ενός διαδραστικού εργαλείου με τους σχετικούς ενδιαφερόμενους φορείς. Εμφανίζει ένα δίκτυο οργανώσεων κωφών/κουφών, ιδρυμάτων επαγγελματικής εκπαίδευσης και επιχειρήσεων κοινωνικής επιχειρηματικότητας, καθώς και σχετικά σεμινάρια και εκδηλώσεις.

Η προσπάθειά μας αποσκοπεί στον εκδημοκρατισμό των πληροφοριών ανοικτών δεδομένων για τους κωφούς επιχειρηματίες, προσφέροντας εύκολη πρόσβαση και διαδραστικότητα, ενώ παράλληλα αναδεικνύει το εξελισσόμενο τοπίο της επιχειρηματικότητας χωρίς αποκλεισμούς στην Ευρώπη και σε άλλες περιοχές. Τα αποτελέσματα που εμφανίζονται στον χάρτη μπορούν να φιλτραριστούν, να εμφανιστούν σε πίνακα και να είναι διαθέσιμα για λήψη σε CSV, με τα αντίστοιχα στοιχεία επικοινωνίας για τους οργανισμούς που εντοπίστηκαν. Ως πλατφόρμα cloud ανοικτών δεδομένων, επιτρέπει τη συνεχή εισαγωγή δεδομένων, προωθώντας την ορατότητα των οργανισμών και των ατόμων που επιθυμούν να συμμετάσχουν στο δίκτυο. Επιπλέον, οι επερχόμενες ενημερώσεις θα ενσωματώσουν το εργαλείο σε μια εφαρμογή για κινητά, ενισχύοντας τη λειτουργικότητα και την ευκολία, ενδυναμώνοντας τους κωφούς φοιτητές ως καταλύτες για τον ψηφιακό μετασχηματισμό και την κοινωνική καινοτομία.



Ξεκινώντας το AR Οδικός χάρτης παιχνιδιού για τη δημιουργία μιας κοινωνικής επιχείρησης: ο οδηγός

Ξεκινώντας το πακέτο εργασίας 4, η αρχική δραστηριότητα επικεντρώνεται στη δημιουργία ενός οδηγού που προσφέρει πληροφορίες σχετικά με τις ιδιαιτερότητες της επώασης και του σχεδιασμού της κοινωνικής επιχειρηματικότητας προσαρμοσμένες στη βιομηχανία 4.0. Έτσι, παρέχει μια επισκόπηση της βιομηχανίας παιχνιδιών AR, περιγράφοντας τους στόχους, τα οφέλη και τη δομή της. Αξιοποιώντας μεθόδους μάθησης μέσω παιχνιδιοποίησης, ο "οδικός χάρτης" του οδηγού - μια διαδικασία δέκα βημάτων που περιγράφεται λεπτομερώς για την έναρξη μιας κοινωνικής επιχείρησης- έχει σχεδιαστεί για να παρακινήσει και να εμπλέξει τους σπουδαστές ΕΕΚ στην επιχειρηματικότητα. Αυτά τα δέκα βήματα θα αποτελέσουν επίσης το θεμέλιο της διαδικασίας δημιουργίας του παιχνιδιού AR, ενισχύοντας τη διατήρηση των σκληρών δεξιοτήτων από τους μαθητές. Η μαθησιακή εμπειρία θα αντικατοπτρίζεται στον καμβά επιχειρηματικού μοντέλου που θα πρέπει να συμπληρώσουν οι μαθητές.

Μάθηση Διδασκαλία Εκπαίδευση Δραστηριότητα έρχεται σύντομα

Η επικείμενη LTTA, που θα φιλοξενηθεί από το μέλος της κοινοπραξίας Emphasys Centre στη Λευκωσία της Κύπρου, θα πραγματοποιηθεί



από τις 17 έως τις 21 Ιουνίου 2024. Η εκδήλωση θα συγκεντρώσει εκπροσώπους από κάθε ίδρυμα-εταίρο για να πραγματοποιήσουν τη δοκιμή των αποτελεσμάτων του έργου σχετικά με τις ψηφιακές μεθοδολογίες διδασκαλίας και μάθησης για κωφούς και βαρήκοους μαθητές. Συγκεκριμένα, θα δοθεί έμφαση στην κατάρτιση εκπαιδευτών επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης για τις βέλτιστες πρακτικές που θα βοηθήσουν τους εκπαιδευόμενους επαγγελματικής εκπαίδευσης και κατάρτισης να αναπτύξουν

ΜΕΙΝΕΤΕ ΣΥΝΔΕΔΕΜΕΝΟΙ!



www.3d4deafproject.eu



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



azajac@san.edu.pl



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