

Numer projektu	2023-2-PL01-KA220-HED-000177050
----------------	---------------------------------

Tytuł projektu	XR escape room - soft skills training for the modern learner
Akronim projektu	eXcape
Strona internetowa projektu	-
Nazwa instytucji koordynującej:	Politechnika Łódzka
Partnerzy	Tartu Ulikool (Estonia), Univerzitet-Sarajevska Skola za Nauku i Tehnologiju PU (Bośnia i Hercegowina), Universita Degli Studi di Trento (Włochy), MissionOne Sp z o.o. (Polska)
Czas trwania	30 miesięcy
Dofinansowanie z programu Erasmus+	400 000 euro

Streszczenie projektu

Głównym celem tego projektu jest podniesienie kompetencji miękkich studentów i nauczycieli akademickich poprzez udostępnienie im zestawu praktycznych narzędzi edukacyjnych wspieranych przez technologię rozszerzonej rzeczywistości (XR) i opartych na zasadach kooperacyjnego uczenia się.

Planowane działania mają za zadanie budować kompetencje miękkie, takie jak:

- Świadome przywództwo - przywództwo oparte na wzmacnianiu pozycji, angażujące potencjał członków zespołu; tworzenie przestrzeni do rozwijania postaw przywódczych w zespole; budowanie relacji lider-lider;
- Kultura odpowiedzialności - tworzenie zespołów odpowiedzialnych za wyniki i relacje z klientem; zmiana procesu z „Szefie, co powinniśmy zrobić?” na „Szefie, zamierzam to zrobić”;
- Budowanie zespołu „Mi zależy” - współpraca w zespole, tworzenie procedur i nawyków skutecznej komunikacji w grupie, budowanie zaufania i zaangażowania;
- Budowanie bezpieczeństwa psychicznego - otwarta komunikacja, autentyczność, różnorodność i chęć pomocy, bezpieczeństwo jako siła napędowa inicjatywy i zaangażowania, eliminacja czynników stresowych w celu zwiększenia kreatywności;
- Proces decyzyjny i zarządzanie ryzykiem - określenie właścicieli decyzji, świadome decyzje a decyzje hierarchiczne, błędy akceptowalne a błędy krytyczne – zarządzanie ryzykiem, działania zapobiegawcze i korygujące.

Rozszerzona rzeczywistość stymuluje reakcje, emocje i zachowania nawykowe, które trudno wywołać podczas tradycyjnych szkoleń i warsztatów. Nasza symulacja pozwoli studentom szybko pogłębić samoświadomość, przyczyny i konsekwencje swoich reakcji, zarządzania, komunikatów i decyzji. Dzięki pracy w bezpiecznym środowisku z doświadczonymi mentorami, rozwijanie i kształtowanie nowych

nawyków stanie się szybsze i znacznie skuteczniejsze, a zespół będzie w stanie uzyskać lepsze wyniki w krótszym czasie.

Emocje i reakcje wyrażane podczas symulacji w rozszerzonej rzeczywistości są identyczne z tymi, które występują w rzeczywistych okolicznościach. Dlatego szkolenie XR będzie wyjątkową okazją do przećwiczenia zachowań zespołowych lub indywidualnych (w bezpiecznym, kontrolowanym środowisku), które mogą mieć realny wpływ na przyszłą pracę uczestników zajęć. Aplikacja XR będzie obsługiwana i kontrolowana przez przeszkolonych mentorów. Mentorzy przed rozpoczęciem zajęć ze studentami otrzymają kompendium wiedzy o tym, jak zbudować efektywny zespół i wykorzystywać aplikację w swojej pracy.

Każda sesja zakończona będzie wygenerowaniem raportu przez aplikację desktopową. Będzie on uzupełniony o komentarze mentora, a także zostanie omówiony w grupie.