

<b>Numer projektu</b>	2022-1-PL01-KA220-HED-000087008
-----------------------	---------------------------------

<b>Tytuł projektu</b>	Creative learning for boosting bio-economy within HEIs' curricula
<b>Akronim projektu</b>	CL4BIO
<b>Strona internetowa projektu</b>	<a href="https://cl4bio.web.ua.pt/">https://cl4bio.web.ua.pt/</a> (w trakcie przygotowywania)
<b>Nazwa instytucji koordynującej:</b>	Szkoła Główna Gospodarstwa Wiejskiego w Warszawie
<b>Partnerzy</b>	University of Foggia (Włochy) University of Aveiro (Portugalia) ValueDo s.r.l. (Włochy) University of Nicosia (Cypr)
<b>Czas trwania</b>	36 miesięcy
<b>Dofinansowanie z programu Erasmus+</b>	400 000 euro

## Streszczenie projektu

Biogospodarka jest niewątpliwie tematem, który należy rozważyć z perspektywy europejskiej, gdyż jest to kluczowa strategia dla UE (Europejski Zielony Ład). Studenci powinni być wyposażeni w narzędzia niezbędnych do rozwiązania tego problemu w różnych sytuacjach, zarówno pod względem wiedzy, jak i elastycznego myślenia. Obszerne materiały interdyscyplinarne pozwolą studentom zrozumieć znaczenie biogospodarki i jej kluczowe założenia. Zdobędą wiedzę i umiejętności, które będą pomocne w podejmowaniu decyzji i rozwijaniu umiejętności w tej dziedzinie, umożliwiając tym samym dokonanie ich krytycznej i twórczej oceny, sformułowania wniosków i rozwiązania dla rozwoju tego sektora. Nie ulega wątpliwości, że tę wiedzę i umiejętności trzeba przekazywać twórczo, poprzez nowatorskie i atrakcyjne metody nauczania. Dlatego też głównymi odbiorcami są nauczyciele akademicy, dysponujący wiedzą i jednocześnie chcący rozwinąć umiejętności prowadzenia zajęć dydaktycznych z zakresu biogospodarki.

W oparciu o „innowacyjne praktyki w zakresie uczenia się i nauczania” oraz „doskonałość w uczeniu się, nauczaniu i rozwijaniu umiejętności”, projekt zakłada:

- Stworzenie innowacyjnej platformy, która umożliwi wykładowcom tworzenie angażujących materiałów e-learningowych. Instrument ten będzie oferować doświadczenia podobne do systemu klocków LEGO - nauczyciele będą mogli wybrać moduły i środki multimedialne a następnie zbudować swój kurs on-line w sposób angażujący uczniów.
- Umożliwienie łatwego rozpowszechniania materiałów między nauczycielami w sposób oparty na współpracy tworząc tym samym bibliotekę elementów do kursów. Powstała w ten sposób biblioteka elementów będzie do dyspozycji nauczycieli, stając się tym samym zasobem multimedialnych materiałów e-learningowych poświęconych tematyce biogospodarki.
- Zapewnienie mechanizmu monitoringu i informacji zwrotnej, zbieranie statystyk, wzorców zaangażowania i czasu studentów przeznaczanego na każdy element modułu/kursu, aby zidentyfikować obszary wymagające poprawy.

- Stosowanie zbadanych i sprawdzonych praktyk pedagogicznych wykorzystania kreatywności w edukacji akademickiej, w celu doskonalenia zaangażowanie studentów, ich udziału i ogólnego nastawienia do uczenia się dzięki kreatywnym metodom oraz ciekawym multimedialnym treściom online.