



A **GAME-ED: Kreativitás fejlesztése játékalapú tanulási módszerekkel a felnőttképzésben** című projektet az Európai Unió Erasmus+ Programja finanszírozza a 2. kulcstevékenység: Együttműködés az innovációért és a jó gyakorlatok cseréjéért (Akciótípus: Partnerségek a kreativitás) keretében. A projekt 2021 márciusában indult és 2023 márciusáig tart.

1. szellemi termék

A projekt fő célja a felnőtt tanulók kreatív képességeinek kialakítására és fejlesztésére használt tanítási és tanulási módszerek minőségének javítása. Ezt kidolgozott tanulmányokon, irányelveken, módszereken és a felnőttoktatóknak szóló oktatójátékon alapuló játékalapú tanulási megközelítés bevezetésével kívánják elérni, és összességében a játékalapú tanulást a felnőttoktatásban.

2021 októberében a projektpartnerek elkészítették az első szellemi terméket (IO1), „A kreativitás képességek fejlesztése a felnőttképzésben – módszertani gyűjtés”. Az IO1 elején azonosították és meghatározták a projekt kulcsfontosságú referenciatermékeit (felnőttképzés, kompetencia, készség, kreativitás stb.), kérdőíves felmérést és a 21. századi készségekkel kapcsolatos igényfelmérést végeztek felnőttoktatók és felnőtt tanulók körében, és áttekintették a szakirodalmat, hogy azonosítsák a felnőttoktatásban a kreativitás fejlesztésének módszereivel kapcsolatos kutatások legkorszerűbb megközelítéseit nemzeti szinten minden partnerországban.

A projekt kezdeti szakaszában végzett kutatás, valamint a szakirodalmi áttekintés és igényfelmérés eredményei alapján a projektpartnerek több módszert választottak ki a kreativitás elősegítésére a felnőttképzésben.

2. szellemi termék

A második szellemi termék (IO2), „A játékalapú tanulási módszerek felnőttoktatásban alkalmazható jógyakorlatainak gyűjteménye” a résztvevő szervezetek által az első szellemi termék keretében végzett munka és megállapítások folytatása. Az így elkészült dokumentum két fő részből áll: a játékalapú tanulás legjobb gyakorlatainak szakirodalmi áttekintése, amelyeket nemzeti szinten alkalmaztak az egyes partnerországokban – az elméleti megközelítés; és a 21. századi felnőtt tanulók kompetenciáinak és készségeinek fejlesztésére használt játékalapú tanulás legjobb gyakorlatainak összefoglalója – a gyakorlati megközelítés.

Ez a felnőttoktatási kreativitás elősegítésére szolgáló módszergyűjtemény, amelyet az IO2-vel kapcsolatos munka eredményeként fejlesztettek ki, felnőttoktatóknak és felnőtt tanulóknak, valamint minden jelenlegi és jövőbeli oktatónak/sportolóknak szól az oktatás minden szintjén, akik különféle korú tanulókkal dolgoznak, sokféle környezetben és sokféle tevékenységen keresztül. Ez azért lehetséges, mert az ebben a dokumentumban bemutatott módszereknek van egy megkülönböztető jellemzője - a rugalmasság. Bár a gyűjteményben kiválasztott módszerek középpontjában a felnőttoktatás áll, a módszerek bármilyen oktatási környezethez adaptálhatók, és könnyen adaptálhatók minden korosztály tanulói igényeihez.

Az IO1 és IO2 (a felnőttoktatásban a kreativitás fejlesztésére vonatkozó módszerek gyűjteménye és a felnőttoktatás játékalapú tanulási módszereinek legjobb gyakorlatai) eredményei a projekt <http://game-ed.eu/> weboldalán találhatóak. Az IO-k. Az eredmények .pdf verzióban és a projekt összes nyelvén feltöltésre kerülnek.

A legutóbbi megbeszélésről

A COVID-korlátozások megakadályozták a projektpartnerek személyes találkozását, de rendszeres online találkozók tartottak. A legutóbbi megbeszélésen az IO3, „A kreativitás fejlesztésére alkalmas játékmechanika kiválasztásának módszertana” helyzetéről tárgyaltak. Ahogy az IO3 címe is sugallja, a készülő jelentés (amely márciusban lesz elérhető a projekt honlapján) leírja az egész életen át tartó tanulás kontextusához szükséges komoly játékok fejlesztésének módszertanát, amelyek segíthetik a tanulókat meghatározott tanulási célok elérésében. A módszertant az elmúlt 15 év játékalapú tanulással kapcsolatos kutatásából és fejlesztéséből származó tudományos bizonyítékok alapján fejlesztették ki.



PARTNEREK

PÁLYÁZÓ SZERVEZET:

Fontanus Központ Kft. (Magyarország)

A Fontanus Központ egy magánfenntartású kutatóközpont, amely fennállásának 15 éve alatt számos modern, innovatív és hatékony módszert fejlesztett ki az ember fejlődéséhez, fejlesztéséhez.

PARTNER SZERVEZETEK:

NetCoGame Játékoslét Kutatóközpont Non-profit Kft. (Hungary)

A 2014-ben alapított NetCoGame Játékoslét Kutatóközpont az első és egyetlen hazai gamifikációval foglalkozó kutatóközpont. A központ fő célja az egyéni és szervezeti motiváció javítását és a hatékonyság növelését szolgáló különféle gamification megoldások, fejlesztések, a gamification előnyeinek és gyakorlati előnyeinek kutatása.

Universitea „Vasile Alecsandri” din Bacau (Románia)

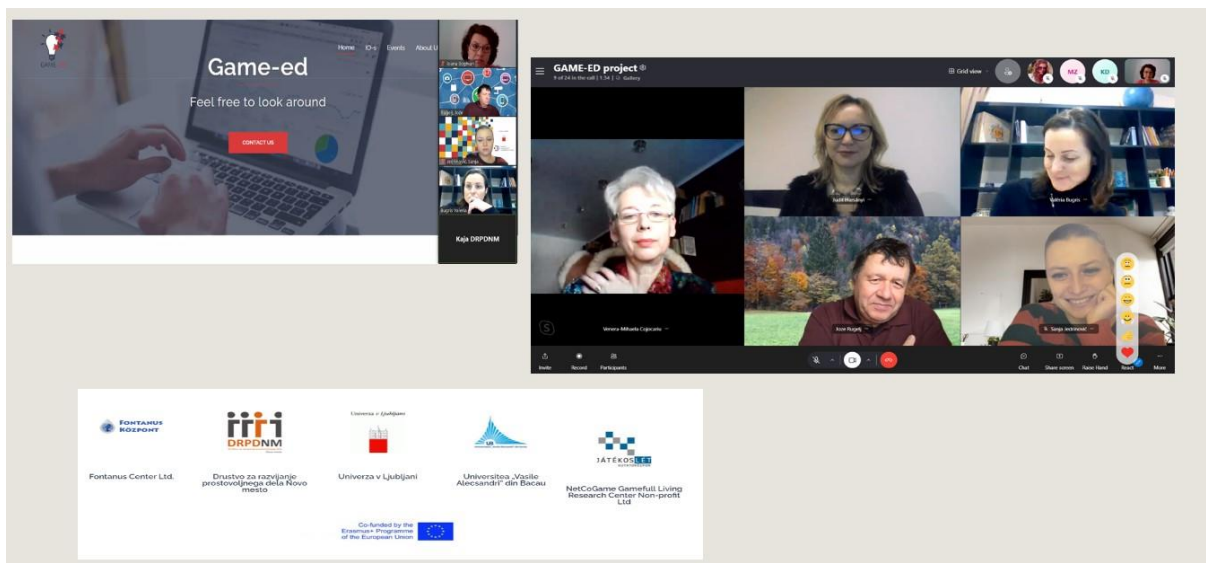
A "Vasile Alecsandri" Bákói Egyetem egy román felsőoktatási és kutatóintézet, amely nagy hagyományokkal rendelkezik a hallgatók oktatásában és képzésében különböző alapvető területeken, speciális kulcskompetenciák kiépítésével a munkaerőpiac követelményeinek megfelelően.

University of Ljubljana (Szlovénia)

A Ljubljana-i Egyetem Szlovénia legrégebbi és legnagyobb felsőoktatási és tudományos kutatóintézete, amelyet 1919-ben alapítottak. Az egyetem az ARWU Shanghai, a Times THES-QS és a WEBOMETRICS rangsora szerint a világ legjobb 500 egyeteme között van. Központi oktatási pozíciót tölt be a nemzeti identitás megőrzését biztosító, kiemelt társadalmi jelentőségű területek kiszolgálásával.

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Szlovénia)

A Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto egy nem kormányzati szervezet, amely a közérdeket szolgálja az ifjúság, a kultúra és a társadalmi befogadás területén. A szervezetnek 27 éves hagyománya van. Világszerte több mint 1500 szervezetet és intézményt ér el, és évente több mint 30 projektet valósít meg.



További információ:

<http://game-ed.eu/>

<https://www.facebook.com/Game-ED-104804468398425>

Az Európai Bizottság e kiadvány elkészítéséhez nyújtott támogatása nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely csak a szerzők nézeteit tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé a kiadványban található információk esetleges felhasználásáért.