



Proiectul **GAME-ED: Dezvoltarea abilităților de creativitate prin metode de învățare bazate pe joc în educația adulților** este finanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene în cadrul Acțiunii cheie 2: Cooperare pentru inovare și schimb de bune practici (Tipul de acțiune: Parteneriate pentru Creativitate). Proiectul a început în martie 2021 și va dura până în martie 2023.

## Produsul intelectual 1

Obiectivul principal al proiectului este de a îmbunătăți calitatea metodelor de predare și învățare utilizate pentru a construi și dezvolta abilități creative la cursanții adulți. Acest lucru trebuie atins prin introducerea unei abordări de învățare bazată pe joc fundamentată de studii elaborate inițial, orientări, metode și un joc educațional pentru formatorii de adulți și, în general, pentru a promova învățarea bazată pe joc în educația adulților.

În octombrie 2021, partenerii din proiect au finalizat primul rezultat intelectual (IO1), „Colecție de metode pentru dezvoltarea creativității în educația adulților”. În partea introductivă a IO1, sunt definite conceptele cheie ale proiectului (învățare a adulților, competență, abilitate, creativitate etc.) ; partenerii au efectuat o investigație pe bază de chestionar și au evaluat nevoile legate de abilitățile secolului XXI în rândul formatorilor de adulți și al cursanților adulți, și au revizuit literatura de specialitate pentru a identifica stadiul cercetării privind metodele de formare/stimulare a creativității în educația adulților la nivel național în fiecare țară parteneră a proiectului.

Pe baza cercetărilor efectuate în faza inițială a proiectului și a rezultatelor revizuirii literaturii de specialitate și a analizei nevoilor, partenerii proiectului au selectat mai multe metode care să fie utilizate pentru promovarea creativității în educația adulților.

## Produsul intelectual 2

Al doilea rezultat intelectual, „Bune practici în metodele de învățare bazate pe joc în educația adulților”, este o continuare a muncii și a constatărilor efectuate de organizațiile participante în cadrul primului rezultat. Documentul rezultat este structurat în două părți principale: o analiză a literaturii de specialitate a celor mai bune practici în învățarea bazată pe joc care au fost implementate la nivel național în fiecare țară parteneră - abordarea teoretică - și un compendiu de bune practici în învățarea bazată pe joc folosit pentru îmbunătățirea competențelor și abilităților cursanților adulți din secolul 21 - abordarea practică.

Această colecție de metode pentru formarea creativității în educația adulților, elaborată în cadrul IO2, este destinată formatorilor de adulți și cursanților adulți, precum și tuturor educatorilor/trainerilor actuali și viitori de la toate nivelurile de învățământ care lucrează cu elevi de toate vârstele într-o varietate de situații și activități. Acest lucru este posibil deoarece metodele prezentate în acest document au o caracteristică distinctivă - flexibilitatea. Deși metodele selectate din această colecție se concentrează pe educația adulților, metodele sunt adaptabile oricărui cadru educațional și pot fi adaptate cu ușurință pentru a răspunde nevoilor elevilor de toate vârstele.

Rezultatele IO1 și IO2 (colecția de metode pentru dezvoltarea abilităților de creativitate în educația adulților și bune practici în metodele de învățare bazate pe joc în educația adulților) pot fi găsite pe site-ul web al proiectului <http://game-ed.eu/>. Rezultatele sunt încărcate în versiunea .pdf și în toate limbile proiectului.

## De la cea mai recentă întâlnire!

Restricțiile Covid i-au împiedicat pe partenerii de proiect să se întâlnească față-în-față, astfel că aceștia s-au întâlnit regulat online. La ultima întâlnire, ei au discutat despre stadiul IO3, „Metodologie pentru selecția mecanicilor de joc potrivite pentru dezvoltarea creativității”. După cum sugerează titlul IO3, raportul livrabil (care va fi disponibil pe site-ul proiectului în martie) descrie metodologia pentru dezvoltarea de jocuri serioase pentru contexte de învățare pe tot parcursul vieții care pot ajuta elevii să atingă obiective specifice de învățare. Metodologia a fost dezvoltată pe baza rezultatelor cercetărilor științifice din domeniul învățării bazate pe joc obținute în ultimii 15 ani.



## PARTENERI

### ORGANIZATIA COORDONATOARE:

#### Fontanus Center Ltd (Hungary)

Centrul Fontanus este un centru de cercetare cu finanțare privată care a dezvoltat numeroase metode moderne, inovatoare și eficiente pentru dezvoltarea umană în cei 15 ani de existență.

### ORGANIZATII PARTENERE:

#### NetCoGame Gamefull Living Research Center Non-profit Ltd (Hungary)

Fondat în 2014, Centrul de Cercetare NetCoGame Gamefull Living este primul și singurul centru de cercetare din Ungaria dedicat gamificării. Scopul principal al centrului este de a oferi diverse soluții și a dezvolta gamificarea în sensul creșterii motivației individuale și organizaționale și al creșterii eficienței, cercetând avantajele și beneficiile practice ale gamificării.

## Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău (Romania)

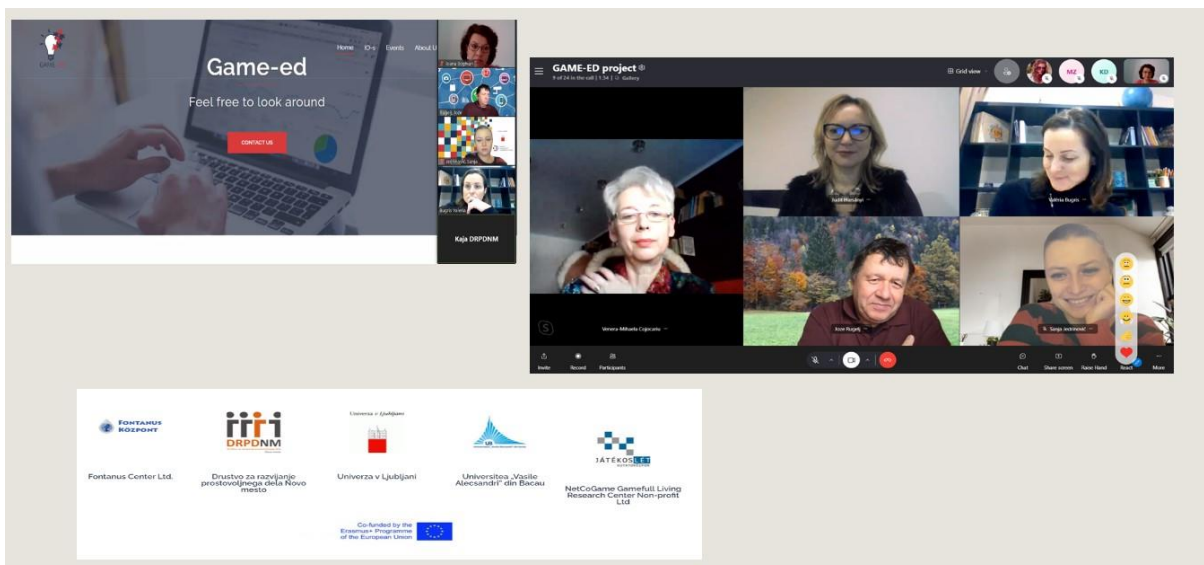
Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău este o instituție românească de învățământ superior și cercetare cu o lungă tradiție în educarea și pregătirea studenților în diverse domenii fundamentale prin construirea de competențe cheie profesionale în concordanță cu cerințele pieței muncii.

## Universitatea din Ljubljana (Slovenia)

Universitatea din Ljubljana este cea mai veche și cea mai mare instituție de învățământ superior și cercetare științifică din Slovenia, fondată în 1919. Universitatea se numără printre primele 500 de universități din lume conform clasamentelor ARWU Shanghai, Times THES-QS și WEBOMETRICS. Ocupă o poziție educațională centrală prin furnizarea de servicii publice în zonele de importanță socială deosebită care asigură păstrarea identității naționale.

## Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovenia)

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto este o organizație non-guvernamentală care lucrează în interesul public în domeniile tineretului, culturii și incluziunii sociale. Organizația are o tradiție de 27 de ani. Aceasta este conectată cu peste 1.500 de organizații și instituții din întreaga lume și implementează peste 30 de proiecte pe an.



## Maimulte detalii:



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



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

Srijinul Comisiei Europene pentru realizarea acestei publicații nu constituie o acceptare a conținutului, ce reflectă numai punctul de vedere al autorilor, iar Comisia nu poate fi considerate răspunzătoare pentru nicio utilizare care se poate da informațiilor conținute în aceasta.