

Projekt **GAME-ED: Development of creativity skills by game-based learning methods in adult education** je financiran s strani evropskega programa Erasmus+ v okviru ključnega ukrepa 2: sodelovanje za inovacije in izmenjava dobrih praks (vrsta ukrepa: partnerstva za ustvarjalnost). Projekt se je začel marca 2021 in bo trajal do marca 2023.

Intelektualni rezultat 1

Glavni cilj projekta je izboljšati kakovost metod poučevanja in učenja, ki se uporabljajo za razvijanje ustvarjalnih spretnosti pri odraslih učencih. To naj bi dosegli z uvedbo pristopa učenja z igro, ki temelji na izvirno izdelanih študijah, smernicah, metodah in izobraževalni igri za izobraževalce odraslih, na splošno pa naj bi spodbujali učenje z igro v izobraževanju odraslih.

Oktobra 2021 so projektni partnerji dokončali prvi intelektualni izdelek (IO1), "Zbirka metod in učnih pristopov za razvijanje ustvarjalnih spretnosti na področju izobraževanja odraslih". Na začetku IO1 so partnerji določili in opredelili ključne referenčne pojme projekta (izobraževanje odraslih, kompetence, veščine, ustvarjalnost itd.), izvedli raziskavo na podlagi vprašalnika in oceno potreb v zvezi z veščinami 21. stoletja med izobraževalci odraslih in udeleženci izobraževanja odraslih ter pregledali literaturo, da bi ugotovili stanje raziskav metod za krepitev ustvarjalnosti v izobraževanju odraslih na nacionalni ravni v vsaki državi partnerici projekta.

Na podlagi raziskave, opravljene v začetni fazi projekta, ter rezultatov pregleda literature in ocene potreb so projektni partnerji izbrali več metod za spodbujanje ustvarjalnosti v izobraževanju odraslih.

Intelektualni rezultat 2

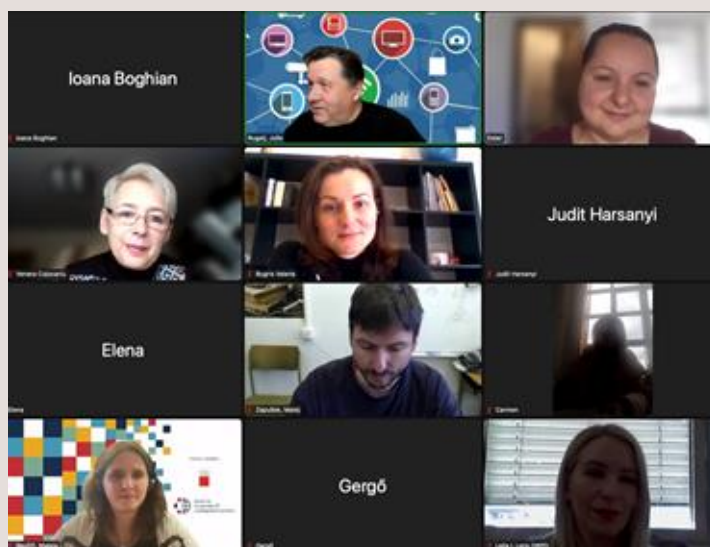
Drugi intelektualni rezultat, "Dobre prakse uporabe metod učenja z igrami v izobraževanju odraslih", je nadaljevanje dela in ugotovitev, ki so jih sodelujoče organizacije opravile v okviru prvega rezultata. Nastali dokument je sestavljen iz dveh glavnih delov: pregleda literature o najboljših praksah učenja z igrami, ki se izvajajo na nacionalni ravni v vsaki partnerski državi - teoretični pristop - in zbirke najboljših praks učenja z igrami, ki se uporabljajo za izboljšanje kompetenc in spretnosti odraslih udeležencev izobraževanja v 21. stoletju - praktični pristop.

Ta zbirka metod za spodbujanje ustvarjalnosti v izobraževanju odraslih, ki je nastala kot rezultat dela pri projektu IO2, je namenjena izobraževalcem odraslih in učečim se odraslim ter vsem sedanjim in bodočim izobraževalcem/izobraževalkam na vseh ravneh izobraževanja, ki delajo z učenci vseh starosti v različnih okoljih in dejavnostih. To je mogoče, ker imajo metode, predstavljene v tem dokumentu, pomembno značilnost, s katero se ločujejo od drugih metod - prilagodljivost. Čeprav se izbrane metode v tej zbirki osredotočajo na izobraževanje odraslih, jih je mogoče prilagoditi vsem izobraževalnim okoljem in jih je mogoče zlahka prilagoditi potrebam učencev vseh starosti.

Rezultati IO1 in IO2 (Zbirka metod in učnih pristopov za razvijanje ustvarjalnih spretnosti na področju izobraževanja odraslih in Dobre prakse uporabe metod učenja z igrami v izobraževanju odraslih) so na voljo na spletni strani projekta <http://game-ed.eu/>. Najdete jih v zavihku IO. Rezultati so naloženi v različici .pdf in v vseh jezikih projekta.

Z zadnjega srečanja!

Zaradi omejitev, povezanih s pandemijo covid-19, se projektni partnerji niso mogli osebno srečati, vendar so se redno srečevali prek spleta. Na zadnjem srečanju so razpravljali o napredku v IO3, ki nosi naslov: "Metodologija za izbiro igralnih mehanik, primernih za razvoj ustvarjalnosti". Kot pove že naslov IO3, poročilo o rezultatu (ki bo marca na voljo na spletni strani projekta) opisuje metodologijo za razvoj resnih iger v kontekstu vseživljenjskega učenja, ki lahko učencem pomagajo doseči določene učne cilje. Metodologija je bila razvita na podlagi znanstvenih dokazov iz raziskav in razvoja na področju učenja z igrami v zadnjih 15 letih.



PARTNERJI

VODILNA ORGANIZACIJA:

Fontanus Center Ltd (Madžarska)

Center Fontanus je zasebno financirano raziskovalno središče, ki je v 15 letih delovanja razvilo številne sodobne, inovativne in učinkovite metode za razvoj človeka.

PARTNERSKE ORGANIZACIJE:

NetCoGame Gamefull Living Research Center Non-profit Ltd (Madžarska)

Raziskovalni center NetCoGame Player Life Research Center, ustanovljen leta 2014, je prvi in edini madžarski raziskovalni center, ki se ukvarja z gamifikacijo. Glavni cilj centra je zagotoviti različne rešitve in razvoj gamifikacije za izboljšanje motivacije posameznikov in organizacij ter povečanje učinkovitosti, raziskovanje prednosti in praktičnih koristi gamifikacije.

Universitea „Vasile Alecsandri” din Bacau (Romunija)

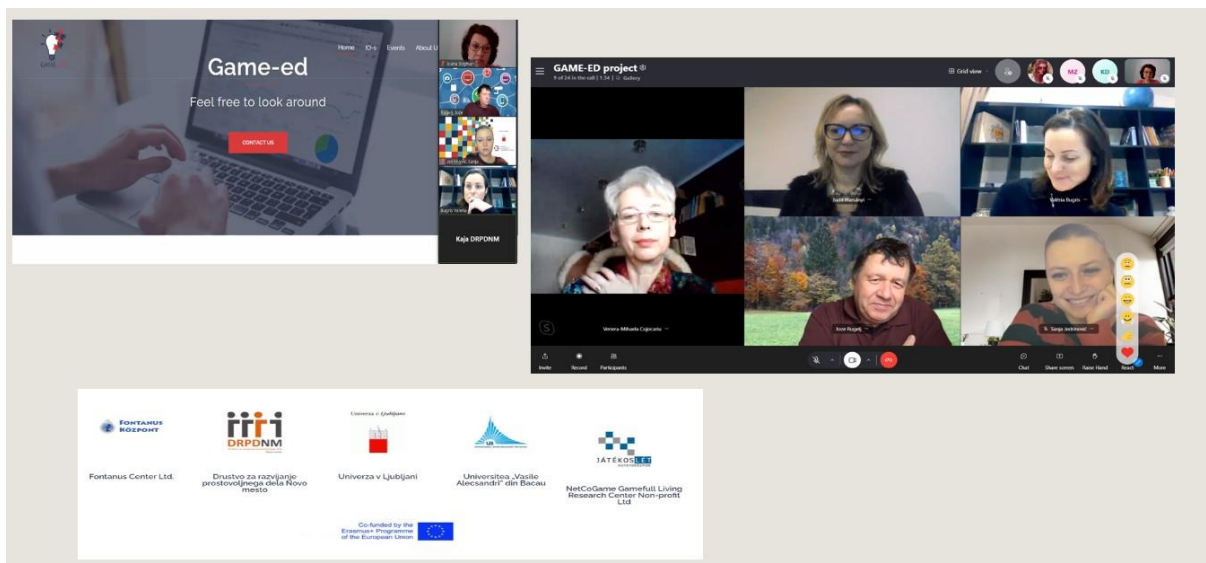
Univerza "Vasile Alecsandri" iz Bacaua je romunska visokošolska in raziskovalna ustanova z dolgoletno tradicijo izobraževanja in usposabljanja študentov na različnih temeljnih področjih z oblikovanjem specializiranih ključnih kompetenc v skladu z zahtevami trga dela.

University of Ljubljana (Slovenija)

Univerza v Ljubljani je najstarejša in največja visokošolska in znanstvenoraziskovalna ustanova v Sloveniji, ustanovljena leta 1919. Univerza je med 500 najboljšimi univerzami na svetu po lestvicah ARWU Shanghai, Times THES-QS in WEBOMETRICS. Z zagotavljanjem javnih storitev na področjih posebnega družbenega pomena, ki zagotavljajo ohranjanje nacionalne identitete, zavzema osrednje izobraževalno mesto.

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto (Slovenija)

Društvo za razvijanje prostovoljnega dela Novo mesto je nevladna organizacija, ki deluje v javnem interesu na področju mladine, kulture in socialne vključenosti. Organizacija ima 27-letno tradicijo. Povezuje se z več kot 1.500 organizacijami in institucijami po vsem svetu ter letno izvede več kot 30 projektov.



Več informacij:



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



[https://www.facebook.com/Game-](https://www.facebook.com/Game-ED-104804468398425)

[ED-104804468398425](https://www.facebook.com/Game-ED-104804468398425)

Podpora Evropske komisije pri izdelavi te publikacije ne pomeni odobritve vsebine, ki odraža samo stališča avtorjev, in Komisija ne more biti odgovorna za kakršno koli uporabo informacij, ki jih ta publikacija vsebuje.