

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.

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.

3. szellemi termék

A GAME-ED projekt harmadik szellemi terméke a „Módszertan a kreativitás fejlesztésére alkalmas játékmechanika kiválasztásához” címmel a játékmechanikáról szól.

A harmadik IO-ban azt elemeztük, hogy mi is az és hogyan működik a játékmechanika, hogy ezáltal azt konkrét tanulási célokhoz kapcsolva a játékmechanika működését érthetővé tegyük a felnőttoktatók számára. Emellett az a kérdést is meg akartuk válaszolni, hogy milyen típusú játékmechanika segítheti a tanulókat konkrét tanulási célok elérésében és a kreatív készségek fejlesztésében?

A játékmechanika – minden játéknak van ilyen – olyan szabályok és eljárások összessége, amelyek irányítják a játékost, és azt, ahogyan a játék reagál a játékos mozdulataira vagy akcióira, és elengedhetetlen az olyan játéktevékenységekhez, amelyeket a játékosok a játék során többször is végrehajtanak.

A jelentésben ismertettük az egész életen át tartó tanulás kontextusához szükséges játékok tervezésének módszertanát az elmúlt 15 év során az oktatási játékok kutatása és fejlesztése terén szerzett tudományos bizonyítékok alapján, amelyek segíthetik a tanulókat konkrét tanulási célok elérésében. A hatékony játékok tervezése és fejlesztése nagy kihívás, mert a tanulási folyamat didaktikai aspektusainak, valamint a játékfejlesztés technológiájának alapos ismeretét igényli.

Bár nincs pontos módszer egy játék fejlesztésére, a folyamatot több fázisra oszthatjuk, amelyek minden játékra jellemzőek. Az első fázis általában a tanulási célok, a célközönség, a játékmechanika és a történet kiválasztásával kezdődik. A játékok elsajátításának is érdekesnek és szórakoztatónak kell lennie, különben nem érhető el a játékalapú tanulás minden előnye. A tanulási célok eléréséhez vezető tevékenységeket be kell tudnunk építeni az általunk fejlesztendő játék mechanikájába, hogy a játékosok és a tanulók, miközben elérik a játék céljait, észre se vegyék a folyamat során az elsajátított tanulást.

A jelentésben (amely itt található: <http://game-ed.eu/services>) bemutattuk ezen a területen a legfontosabb munkákat, amelyek nagy hatással voltak a játéktervezési módszerek kidolgozására, valamint példákat a kidolgozott módszerek alkalmazásáról a gyakorlatban. Ezen módszerek és a bemutatott példák alapján elemeztünk számos jól működő gyakorlati esetet, amelyeket a projekt első két IO-jában mutattunk be. Ezzel megalapoztuk a GAME-ED projekt részeként készülő és fejlesztendő tanító játék fejlesztését.

A fenti weboldalra feltöltöttük a korábbi szellemi termékek (IO-k) összes eredményét is:
IO1 - Módszergyűjtemény a kreativitás készségeinek fejlesztésére a felnőttoktatásban;
IO2 - A játékalapú tanulási módszerek legjobb gyakorlatai a felnőttképzésben.
Az eredmények .pdf verzióban a projekt összes nyelvén feltöltésre kerülnek.

A legutóbbi találkozóról

A projekt 2020-as indulása óta először találkoztak személyesen a partnerek július közepén Magyarországon, Szegeden. A találkozó során egyeztettünk a projekt haladásáról, a játékok alkalmazásáról a felnőtt- és ifjúsági oktatás különböző módszereiben, valamint lehetőségünk volt kipróbálni a Fontanus által fejlesztett társasjáték második változatát is. Az egyelőre név nélküli játék 2-8 játékos számára készült. A játék fő koncepciója, hogy a táblára írt különböző fogalmakat a játékban található 50 szimbólumkártyát használva állítsák össze a játékosok. A játék nagy szabadságot kínál, és nagyszerű eszköz lehet az egyének kreatív képességeinek fejlesztésére. A szabályok nagyon egyszerűek, így sok korosztály számára könnyen elsajátítható. A következő találkozó szeptemberben lesz Bledben.



Partnertalálkozó Szegeden



A játék tesztelése a partnerekkel



Játéktesztelés



PARTNEREK

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.

NetCoGame Játékoslét Kutatóközpont Non-profit Kft. (Magyarország)

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.