



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 se va derula până în martie 2023.

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 se va realiza prin introducerea unei abordări de învățare bazată pe joc fundamentată pe studii științifice, ghiduri, metode și un joc de învățare pentru formatorii de adulți și, în general, promovarea învățării bazate pe joc în educația adulților.

Produsul intelectual 3

Al treilea produs intelectual al proiectului GAME-ED „Metodologie pentru selecția mecanicilor de joc potrivite pentru dezvoltarea creativității” vizează mecanica de joc.

În cel de-al treilea produs intelectual a fost analizată mecanica de joc și cum funcționează aceasta pentru a conecta obiectivele specifice de învățare, cu scopul de a face funcționarea mecanicii de joc accesibilă formatorilor de adulți. De asemenea, am dorit să formulăm un răspuns la următoarea întrebare: Ce tipuri de mecanici de joc îi pot ajuta pe elevi să atingă obiectivele specifice de învățare și să-și dezvolte abilități creative?

Mecanica jocului este un set de reguli și proceduri care ghidează jucătorul și modul în care jocul răspunde la acțiunile jucătorului; mecanica jocului este esențială pentru activitățile din joc pe care jucătorii le efectuează în mod repetat în contextual jocului.

În raport, am descris metodologia de proiectare a jocurilor pentru contexte de învățare pe tot parcursul vieții, bazată pe dovezi științifice din domeniul cercetării și dezvoltării jocurilor educaționale din ultimii 15 ani, care pot ajuta elevii să atingă obiective specifice de învățare. Proiectarea și dezvoltarea de jocuri eficiente este o mare provocare deoarece necesită o bună cunoaștere a aspectelor didactice ale procesului de învățare precum și a tehnologiei de dezvoltare a jocului.

Deși nu există o metodă exactă de dezvoltare a unui joc, putem împărți procesul în mai multe etape care sunt comune tuturor jocurilor. Prima etapă începe de obicei cu selectarea obiectivelor de învățare, a publicului țintă, a mecanismelor de joc și a poveștii. Jocurile de învățare trebuie, de asemenea, să fie interesante și distractive, altfel beneficiile complete ale învățării bazate pe joc nu pot fi atinse. Trebuie să fim capabili să integrăm activitățile care conduc la atingerea obiectivelor de învățare în mecanica jocului pe care îl dezvoltăm, astfel încât, odată ce jucătorii și cursanții ating obiectivele jocului, ei ating, în același timp și obiectivele învățării.

În raport (care poate fi accesat aici: <http://game-ed.eu/services>), am prezentat cele mai importante lucrări din domeniul care au avut un impact major asupra dezvoltării metodelor de proiectare a jocurilor, precum și exemple de bune practici de aplicare a metodelor dezvoltate. Pe baza acestor metode și a exemplelor prezentate, am analizat câteva exemple de bune practici pe care le-am prezentat în primele două rezultate intelectuale ale proiectului. În acest fel, am pus bazele dezvoltării jocului educațional care este conceput și dezvoltat ca parte a proiectului GAME-ED.

Pe site-ul web de mai sus am încărcat și toate rezultatele anterioare:

IO1 - Culegere de metode pentru dezvoltarea abilităților de creativitate în educația adulților;

IO2 - Cele mai bune practici în aplicarea de metode de învățare bazate pe joc în educația adulților.

Rezultatele sunt încărcate în versiunea .pdf și în toate limbile proiectului.

De la ultima întâlnire!

Pentru prima dată de la începutul proiectului în 2020, partenerii s-au întâlnit față în față la mijlocul lunii iulie la Szeged, Ungaria. În cadrul întâlnirii s-a discutat despre cum evoluează proiectul, modul în care jocurile pot fi integrate în diferite metode de educație a adulților și tinerilor și s-a testat cea de-a doua versiune a unui joc de societate dezvoltat de Fontanus. Jocul, care nu are încă un nume, este conceput pentru 2 până la 8 jucători. Conceptul principal al jocului este de a structura diferite cuvinte scrise pe tablă cu ajutorul a 50 de cărți simbol care sunt incluse în pachetul de joc. Jocul oferă multă libertate și poate fi un instrument excelent pentru a dezvolta abilitățile creative. Regulile sunt foarte simple, astfel încât poate fi jucat de o gamă largă de vârste. Următoarea întâlnire va avea loc la Bled, Slovenia în septembrie 2022.



Întâlnirea partenerilor de la Szeged, Ungaria



Partenerii testează jocul



Testarea jocului



PARTNERI

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.

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 Bacau (Romania)

Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacau 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.

Mai multe detalii:



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



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

Sprijinul 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 considerată răspunzătoare pentru nicio utilizare care se poate da informațiilor conținute în aceasta.