



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.

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 izvorno izdelanih študijah, smernicah, metodah in izobraževalni igri za izobraževalce odraslih, na splošno pa naj bi spodbujali učenje z igro v izobraževanju odraslih.

Intelektualni rezultat 3

Tretji intelektualni rezultat projekta GAME-ED "Metodologija za izbiro igralnih mehanik, primernih za razvoj ustvarjalnosti" je namenjen igralnim mehanikam. V tretjem IO smo analizirali, kaj so igralne mehanike in kako delujejo, da bi jih povezali s specifičnimi učnimi cilji, s ciljem, da bi bilo delovanje igralnih mehanik razumljivo za izobraževalce odraslih. Prav tako smo želeli najti odgovor na naslednje vprašanje: Katere vrste igralnih mehanik lahko učencem pomagajo pri doseganju določenih učnih ciljev in razvijanju ustvarjalnih spretnosti?

Mehanika igre - vsaka igra jo ima - je skupek pravil in postopkov, ki usmerjajo igralca in način, kako se igra odziva na igralčeve poteze ali dejanja, in je bistvena za igralne dejavnosti, ki jih igralci v igri izvajajo večkrat.

V poročilu smo na podlagi znanstvenih dokazov s področja raziskav in razvoja izobraževalnih iger v zadnjih 15 letih opisali metodologijo za oblikovanje iger za kontekst vseživljenjskega učenja, ki lahko učencem pomagajo doseči določene učne cilje. Oblikovanje in razvoj učinkovitih iger je velik izziv, saj zahteva dobro poznavanje didaktičnih vidikov učnega procesa in tehnologije razvoja iger.

Čeprav ni natančne metode za razvoj igre, lahko postopek razdelimo na več faz, ki so skupne vsem igram. Prva faza se običajno začne z izbiro učnih ciljev, ciljnega občinstva, mehanike igre in zgodbe. Učne igre morajo biti tudi zanimive in zabavne, sicer ni mogoče v celoti izkoristiti prednosti učenja z igrami. Dejavnosti, ki vodijo k doseganju učnih ciljev, moramo znati vključiti v mehaniko igre, ki jo razvijamo, tako da ko igralci in učenci dosežejo cilje igre, učnih ciljev sploh ne opazijo več..

V poročilu (najdete ga tukaj: <http://game-ed.eu/services>) smo predstavili najpomembnejše delo na tem področju, ki je imelo velik vpliv na razvoj metod za oblikovanje iger, ter primere uporabe razvitih metod v praksi. Na podlagi teh metod in predstavljenih primerov smo analizirali več primerov dobre prakse, ki smo jih predstavili v prvih dveh IO projekta. Na ta način smo postavili temelje za razvoj učne igre, ki se oblikuje in razvija v okviru projekta GAME-ED.

Na zgoraj omenjeno spletno stran smo naložili tudi vse rezultate prejšnjih IO:
IO1 - Zbirka metod in učnih pristopov za razvijanje ustvarjalnih spretnosti na področju izobraževanja odraslih;
IO2 - Dobre prakse uporabe metod učenja z igrami v izobraževanju odraslih.
Rezultati so naloženi v različici .pdf in v vseh jezikih projekta.

Z zadnjega srečanja!

Prvič od začetka projekta leta 2020 so se partnerji osebno srečali sredi julija v Szegedu na Madžarskem. Na srečanju smo razpravljali o napredku projekta, o tem, kako je mogoče igre vključiti v različne metode izobraževanja odraslih in mladih, imeli pa smo tudi priložnost preizkusiti drugo različico družabne igre, ki jo razvija Fontanus.

Igra, ki še nima imena, je namenjena od 2 do 8 osebam. Glavni koncept igre je strukturiranje različnih besed, napisanih na tabli, s 50 karticami s simboli, ki so vključene v paket igre. Igra ponuja veliko svobode in je lahko odlično orodje za razvijanje ustvarjalnih sposobnosti posameznikov. Pravila so zelo preprosta, zato jo lahko igrajo ljudje različnih starostnih skupin. Naslednje srečanje bo septembra na Bledu.



Partnersko srečanje v Szegedu, Madžarska



Partnerji testirajo igro



Testiranje igre

PARTNERJI

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.

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.

Univerza v Ljubljani (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-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.