



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 4

Al patrulea produs intelectual a fost dedicat dezvoltării efective a jocului de societate. Echipa de proiect a lucrat la conceptul de joc și implementarea acestuia, principalul partener al proiectului – Fontanus Center – jucând un rol important în acest sens. Dezvoltatorii jocului au analizat toate informațiile pe care partenerii le-au adunat în timpul proiectului și au efectuat cercetări suplimentare. Rezultatul a fost un joc de societate bazat pe un set de concepte, reguli și regularități stabilite de dezvoltatori și partenerii proiectului. Jocul a fost testat de mai multe ori în timpul fazei de dezvoltare și evaluat după fiecare test. Acest lucru a permis dezvoltatorilor să adune o mulțime de informații de la jucători și să facă modificări în joc pe baza comentariilor lor.

Jocul este destinat utilizării în învățarea non-formală și informală. Învățarea adulților, datorită naturii sale, are loc adesea în educația non-formală și informală, mai degrabă decât în educația formală. Există diferite contexte în care adulții își petrec timpul într-un mod relevant pentru ei. Acestea pot fi oportunități de a juca jocuri și de auto-dezvoltare.

Partenerii își propun să creeze un joc de societate pentru dezvoltarea creativității în majoritatea acestor contexte (de exemplu, cursuri și ateliere de educație pentru adulți, medii de muncă/viața personală/petrecere a timpului liber).

## Produsul intelectual 5

Referitor la mecanica jocului, partenerii au identificat, clasificat, testat și evaluat jocurile de societate ca instrumente inovatoare pentru educația adulților. La începutul anului 2020, pe piață erau disponibile peste 4200 de jocuri de societate. Cu toate acestea, în ciuda numărului mare de jocuri disponibile, mecanismele lor de joc sunt în mare parte necunoscute sau neclasificate. Prin urmare, echipa a testat mai multe jocuri de societate și a clasificat mecanica de joc a acestora. Partenerii au ajuns la concluzia că jocurile de societate sunt fezabile și dezvoltabile dacă folosesc mecanici de joc care cer jucătorilor să ia decizii, să își asume responsabilitatea și dacă factorul aleatoriu în joc este scăzut.

Când factorii aleatorii joacă un rol important într-un joc, jucătorii trebuie să se bazeze pe noroc și nu își pot folosi abilitățile pentru a reuși, așa că nu pot folosi jocul pentru a-și dezvolta competențe sau abilități. Cu toate acestea, nu există o listă a mecanicilor de joc potrivite pentru utilizarea jocurilor de societate în educația adulților. Ghidul, produsul intelectual 5, încearcă să răspundă la întrebarea: Ce fel de jocuri de societate ar trebui să aleagă grupurile țintă pentru a-și dezvolta abilitățile creative, din prisma mecanicii de joc folosite?

Pe site-ul web (<http://game-ed.eu>) 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;  
IO3 – Metodologie pentru selecția mecanicilor de joc potrivite pentru dezvoltarea creativității;  
IO4 – Joc de societate pentru dezvoltarea creativității;  
IO5 – Ghid pentru identificarea jocurilor de societate adecvate pentru dezvoltarea creativității;  
Rezultatele sunt încărcate în versiunea .pdf și în toate limbile proiectului.

## De la întâlnirile transnaționale!

În septembrie 2022, partenerii s-au întâlnit pentru a doua oară, de data aceasta la Bled, pentru a discuta, printre altele, despre al patrulea produs intelectual, care era în plină desfășurare la acea vreme. De asemenea, au testat a doua versiune a jocului și au convenit asupra evenimentelor de multiplicare, care au fost desfășurate în toate țările partenere.

Până la sfârșitul anului, partenerii s-au mai întâlnit de două ori - la Bacău, România, și Budapesta, capitala Ungariei. La ambele întâlniri, partenerii au testat jocul și au sugerat îmbunătățiri. De asemenea, au prezentat evoluția celui de-al cincilea produs intelectual și rezultatele evenimentelor de multiplicare deja organizate.

În februarie 2023, partenerii s-au reunit pentru ultima dată în format fizic la Novo mesto, Slovenia, pentru a discuta pașii finali înainte de încheierea proiectului în martie 2023.

Partenerii au discutat despre faptul că jocul rezultat a fost bine primit de toți participanții la evenimentele de multiplicare și că a generat interes pentru joc în rândul acestora. Persoanele care au jucat jocul au confirmat, printre altele, că jocul a fost destinat educației adulților și că a încurajat creativitatea și folosirea imaginației. Acest lucru a însemnat și atingerea scopului proiectului în sine!



Bled, septembrie 2022, a 2-a întâlnire transnațională



Bacau, noiembrie 2022, a 3-a întâlnire transnațională



Budapesta, decembrie 2022, a 4-a întâlnire transnațională



Novo mesto, februarie 2023, a 5-a întâlnire transnațională

## EVENIMENTE DE MULTIPLICARE

În fiecare dintre țările participante, au fost organizate mai multe evenimente de multiplicare. Participanții au fost adulți, majoritatea cu vârste cuprinse între 18 și 60 de ani, cu profesii și nivel de educație diferite. Evenimentele multiplicatoare au avut loc în momente diferite în toate cele trei țări. Conform răspunsurilor pe care le-am primit, celor mai mulți dintre ei le-a plăcut jocul și ar dori să-l joace mai des. Câteva comentarii despre experiența jocului:

- O modalitate interesantă de a încuraja creativitatea și imaginația.
- Jocul este interesant, metaforic, provocator și distractiv prin lucrul cu conceptele. Este foarte util în educația adulților, precum și a persoanelor cu risc de exclusiune socială (șomeri și grupuri similare).
- Jocul este foarte interesant și bun pentru a-ți antrena creierul.
- Distractiv în felul său, mi-a fost mai greu să reprezint anumite concepte cu imaginile date.
- Jocul este foarte creativ și interesant. Te face să gândești și să-ți folosești imaginația.
- Este distractiv și interesant, dar a fost și mai interesant să vezi cum gândesc alții și cum percep anumite imagini și concepte.
- Interesant, ceva diferit, o schimbare. Vedeți cât de diferite sunt contextele și gândirea celorlalți.
- Grozav! Interesant, te pune pe gânduri; vă antrenează gândirea și descrierea non-verbală.
- Jocul este interesant, stimulează gândirea. Dacă jucătorii se cunosc, este mai ușor să joace decât dacă nu se cunosc.
- Jocul stimulează creativitatea într-un mod foarte interesant și neobișnuit. Jocul este foarte distractiv.



## 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 institutie 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>

Sprrijinul 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.