

4. HÍRLEVÉL



GAME-ED



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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.

4. szellemi termék

A negyedik szellemi termék a konkrét társasjáték fejlesztésére irányult. A szellemi termék fókuszában a játék koncepciója és annak megvalósítása volt, amin nagyobb részt a projekt fő partnere, a Fontanus Center dolgozott. A játékfejlesztők áttekintették a partnerek által a projekt során összegyűjtött összes információt, és elvégezték a játék elkészítéséhez a szükséges további kutatásokat. Az szellemi termék elkészítése során a fejlesztők és a projekt partnerek által kialakított koncepciók, szabályok és törvényszerűségek összessége alapján egy társasjáték alakult ki. A játékot többször tesztelték a fejlesztési szakaszban, és minden tesztelés után kiértékelték az eredményeket. Ez lehetővé tette a fejlesztők számára, hogy számos információt összegyűjtsenek a játékosoktól, és ezek alapján módosítsanak a játékon.

A játék nem formális tanulásban való használatra készült. A felnőttkori tanulás jellegéből adódóan az gyakran nem a formális rendszerben zajlik. A felnőttek sokféle eltérő élethelyzetekben töltik az életük számukra fontos idejét, amelyek mind lehetőséget jelenthetnek játékokra és önfejlesztésre.

A partnerek célja egy olyan, a kreativitás fejlesztésére szolgáló társasjáték kifejlesztése volt, ami a legtöbb ilyen kontextusban (pl. felnőttoktatási kurzusok és műhelyek, munkahelyi/otthoni/szabadidős tevékenységek) hatékonyan alkalmazható.

5. szellemi termék

Az ötödik szellemi termék elkészítése során a partnerek társasjátékokat azonosítottak, osztályoztak, teszteltek és értékelték a játékmechanikák szempontjából, mint a felnőttoktatás innovatív eszközeit. 2020 elején több mint 4200 társasjáték volt elérhető a piacon, de az elérhető játékok hatalmas száma ellenére a játékmechanikájuk többnyire ismeretlen volt. Ezért a csapat több társasjátékot is tesztelt, és osztályozta a kiválasztottak játékmechanikáját. A partnerek arra a következtetésre jutottak, hogy a társasjátékok akkor vezetnek fejlődéshez, ha olyan játékmechanikát alkalmaznak, amely döntéshozatalt és felelősségvállalást követel meg a játékosoktól, és ha kevés a véletlenszerű tényező a játékban.

Amikor a véletlenszerű tényezők nagy szerepet játszanak egy játékban, a játékosoknak a szerencsére kell hagyatkozniuk, és nem használhatják képességeiket a siker érdekében, így nem használhatják a játékot kompetenciák vagy készségek fejlesztésére. Arról azonban nincs összesítés, hogy a felnőttoktatásban használt társasjátékok közül melyik milyen játékmechanikát használ. A szellemi termék eredményeként készült útmutató arra a kérdésre próbál választ adni, hogy *az alkalmazott játékmechanika szempontjából milyen társasjátékokat válasszunk a kreatív készségek fejlesztéséhez?*

4. HÍRLEVÉL



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

A projekt honlapján (<http://game-ed.eu>) minden szellemi termék eredménye elérhető:

1. szellemi termék - Módszergyűjtemény a kreativitás készségeinek fejlesztésére a felnőttoktatásban,
2. szellemi termék - A játékalapú tanulási módszerek legjobb gyakorlatai a felnőttképzésben,
3. szellemi termék - Módszertan a kreativitás fejlesztésére alkalmas játékmechanika kiválasztásához,
4. szellemi termék - Kreativitást fejlesztő társasjáték,
5. szellemi termék - Útmutató kreativitás fejlesztésére alkalmas társasjátékok azonosításához.

Az eredmények .pdf verzióban a projekt összes nyelvén feltöltésre kerülnek.

A találkozóról

A partnerek szeptemberben másodszorra Bledben találkoztak, elsősorban a 4. szellemi termék megbeszélése kapcsán, amelyen a munka már egy ideje folyamatban volt. A találkozón tesztelték a játék második változatát, és megállapodtak a multiplikációs rendezmények szervezése kapcsán, amelyek az összes partner országában megrendezésre kerülnek.

Az év végefelé a partnerek még kétszer találkoztak, egyszer Romániában, Bákóban és egyszer Budapesten. A partnerek mindkét találkozón tesztelték a játékot és különféle módosítási javaslatokat tettek. A találkozókön az ötödik szellemi termékről is beszámoltak, és a már megrendezett multiplikációs rendezmények eredményeit is átbeszélték.

Februárban a partnerek egy utolsó alkalommal Novo Mestoban találkoztak megbeszélni a projekt záró lépéseit mielőtt a projekt 2023 márciusában zárul.

A partnerek észrevétele szerint a létrejött játékot pozitívan fogadta az összes résztvevő a multiplikációs rendezményeken, élvezetes volt vele a játék és sokak érdeklődését felkeltette. A játékot kipróbálók közül sokan megerősítették, hogy a játék jól használható felnőttek oktatására és a kreatív megoldásokra készítette őket a játék során. Ami azt is jelenti, hogy a játék és a projekt elérte a célját.



Bled, 2022 szeptember

4. HÍRLEVÉL



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Bákó, 2022 november, 3. partnertalálkozó



Budapest, 4. partnertalálkozó, 2022 december



Novo mesto, 2023 február, 5. partnertalálkozó

Multiplikációs rendezvények

A résztvevő országokban több multiplikációs rendezvény került megszervezésre. A résztvevők főleg felnőttek voltak a 18 és 60 év közötti korosztályból, különféle területekről és végzettségekkel. A multiplikációs rendezvények különböző időpontokban zajlottak a három országban. A rendezvényeken begyűjtött válaszok alapján a legtöbb résztvevőnek tetszett a játék és szívesen játszaná többször.

Néhány észrevétel a rendezvényekről:

- **Izgalmas lehetőség a kreativitás és képzelet használatára.**
- A játék izgalmas, képletes, kihívással teli és élvezetes. Nagyon hasznos a felnőttoktatásban és a társadalmi kirekesztés veszélyében lévő csoportok (munkanélküliek és hasonló csoportok) esetében.
- **A játék nagyon érdekes és edzi a gondolkodást.**
- A saját módján szórakoztató, és néha egészen nehéz volt egyes fogalmakat meghatározni a kártyákkal.
- **A játék nagyon kreatív és érdekes. Gondolkodásra és a képzelet használatára ösztönöz.**
- Szórakoztató és érdekes, de még érdekesebb meglátni, hogy mások hogyan gondolkodnak és hogyan fejeznek ki egyes fogalmakat.
- **Érdekes, eltérő a megszokottól. Megláthatod veled, hogy mások hogyan gondolkodnak.**
- Nagyszerű! Érdekes, gondolkodásra készítenek; fejleszti a gondolkodást és a nonverbális kommunikációt.
- **A játék érdekes, stimulálja a gondolkodást. Ha a játékosok ismerik egymást, akkor könnyebb játszani, mintha ismeretlenekkel.**
- A játék nagyon érdekes és szokatlan módon stimulálja a kreativitást, és nagyon élvezetes.

4. HÍRLEVÉL



GAME-ED



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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.