

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 4

IO4 je bil namenjen dejanskemu razvoju družabne igre. Sam IO je bil namenjen delu na konceptu igre in njegovi izvedbi, pri čemer je imel glavni partner projekta - center Fontanus - pomembno vlogo pri celotnem razvoju IO4. Razvijalci igre so pregledali vse informacije, ki so jih partnerji zbrali med projektom, in opravili dodatne raziskave. V okviru projekta IO4 je nastala namizna igra, ki temelji na nizu konceptov, pravil in zakonitosti, ki so jih določili razvijalci in partnerji projekta. Igra je bila med razvojno fazo večkrat preizkušena in po vsakem preizkusu ovrednotena. To je razvijalcem omogočilo, da so zbrali veliko informacij od igralcev in na podlagi njihovih pripomb spremenili igro.

Igra je namenjena uporabi pri neformalnem in priložnostnem učenju. Izobraževanje odraslih zaradi svoje narave pogosto poteka v neformalnem in priložnostnem izobraževanju in ne v formalnem izobraževanju. Obstajajo različni konteksti, v katerih odrasli preživljajo čas svojega življenja, ki je zanje pomemben. Vsi ti so lahko priložnost za igranje iger in njihovo uporabo za samorazvoj.

Cilj partnerjev je razviti namizno igro za razvoj ustvarjalnosti za večino teh kontekstov (npr. izobraževalni tečaji in delavnice za odrasle, delovna okolja/življenjska okolja/prostor za prostočasne dejavnosti).

Intelektualni rezultat 5

V okviru mehanike iger so partnerji v projektu IO5 opredelili, razvrstili, preizkusili in ocenili družabne igre kot inovativna orodja za izobraževanje odraslih. V začetku leta 2020 je bilo na trgu na voljo več kot 4200 družabnih iger. Kljub velikemu številu objavljenih iger pa je njihova igralna mehanika večinoma neznana ali neklasificirana. Zato je ekipa preizkusila več družabnih iger in razvrstila igralno mehaniko izbranih iger. Partnerji so ugotovili, da so namizne igre izvedljive in jih je mogoče razvijati, če uporabljajo igralno mehaniko, ki od igralcev zahteva sprejemanje odločitev in odgovornost, in če je naključni dejavnik v igri nizek.

Kadar imajo naključni dejavniki v igri veliko vlogo, se morajo igralci zanašati na srečo in za uspeh ne morejo uporabiti svojih spretnosti, zato igre ne morejo uporabiti za razvoj kompetenc ali spretnosti. Vendar pa za uporabo družabnih iger v izobraževanju odraslih ne obstaja seznam, v katerih družabnih igrah se uporablja katera igralna mehanika. V priročniku, ki je rezultat projekta IO5, bomo poskušali odgovoriti na to vprašanje: Kakšne družabne igre naj ciljne skupine izberejo za razvijanje svojih ustvarjalnih spretnosti glede na uporabljeno igralno mehaniko?

Na spletni strani (<http://game-ed.eu>) smo naložili tudi vse rezultate prejšnjih IO-jev:
IO1 - Zbirka metod za razvijanje ustvarjalnih spretnosti v izobraževanju odraslih;
IO2 - Najboljše prakse na področju metod učenja z igrami v izobraževanju odraslih;
IO3 - Metodologija za izbiro igralnih mehanik, primernih za razvijanje ustvarjalnosti;
IO4 - Namizna igra za razvijanje ustvarjalnosti
IO5 - Smernice za določanje namiznih iger, primernih za razvijanje ustvarjalnosti.
Rezultati so naloženi v različici .pdf in v vseh jezikih projekta.

Iz srečanj!

Septembra so se partnerji sestali drugič, tokrat na Bledu, da bi med drugim razpravljali o IO4, ki je bil takrat v polnem teku. Preizkusili so tudi drugo različico igre in se dogovorili o multiplikativnih dogodkih, ki so bili pozneje izvedeni v vseh partnerskih državah.

Do konca leta so se partnerji sestali še dvakrat - v Bacauu v Romuniji in Budimpešti, glavnem mestu Madžarske. Na obeh srečanjih so partnerji preizkusili igro in predlagali izboljšave. Predstavili so tudi razvoj IO5 in rezultate že izvedenih multiplikativnih dogodkov.

Februarja so se partnerji še zadnjič zbrali in se sestali v Novem mestu, da bi razpravljali o zadnjih korakih pred zaključkom projekta marca 2023.

Partnerji so ugotovili, da so nastalo igro dobro sprejeli vsi udeleženci multiplikativnih dogodkov, da so pri igranju uživali in da je med vsemi udeleženci vzbudila zanimanje za igro. Igralci, ki so igro igrali, so med drugim tudi potrdili, da je igra namenjena izobraževanju odraslih ter da spodbuja ustvarjalnost in uporabo domišljije. S tem je bil dosežen tudi namen samega projekta!



Bled, september 2022



Bacau, november 2022, 3. TPM



Budimpešta, 4. TPM, december 2022



Novo mesto, februar 2023, 5. TPM

MULTIPLIKATIVNI DOGODKI

V vsaki od sodelujočih držav je bilo organiziranih več multiplikativnih dogodkov. Udeleženci so bili odrasli, večinoma stari med 18 in 60 let, različnih poklicev in stopenj izobrazbe. Multiplikativni dogodki so v vseh treh državah potekali ob različnih časih. Glede na prejete odgovore je bila igra večini všeč in bi jo radi igrali pogosteje.

Nekaj komentarjev:

- **Vznemirljiv način za spodbujanje ustvarjalnosti in domišljije.**
- Igra je zanimiva, metaforična, zahtevna in zabavna za ukvarjanje s pojmi. Zelo uporabna pri izobraževanju odraslih in oseb, ki jim grozi socialna izključenost (brezposelni in podobne skupine).
- **Igra je zelo zanimiva in dobra za urjenje možganov.**
- Po svoje zabavna, težje pa se mi je zdelo predstaviti določene pojme z danimi slikami.
- **Igra je zelo ustvarjalna in zanimiva. Prisili te k razmišljanju in uporabi domišljije.**
- Je zabavna in zanimiva, še bolj zanimivo pa je bilo videti, kako razmišljajo in vidijo določene slike in pojme drugi.
- **Zanimivo, nekaj drugačnega za spremembo. Vidiš, kako različni so konteksti in razmišljanje drugih.**
- Super! zanimivo, prisili te k razmišljanju; trenira tvoje razmišljanje in neverbalno opisovanje.
- **Igra je zanimiva, spodbuja razmišljanje. Če se igralci med seboj poznajo, je lažje igrati, kot če se ne poznajo.**
- Igra spodbuja ustvarjalnost na zelo zanimiv in nenavaden način. Igra je zelo zabavna.

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.

University of Ljubljana (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-](https://www.facebook.com/Game-ED-104804468398425)

[ED-104804468398425](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.