

Inspectoratul Scolar Judetean Constanta

Proiecte => Proiecte Erasmus+ => Subiect creat de: gsecct din 15 Februarie 2022, 16:47:04

Titlu: **PROIECT INNOVET – EDUCATIE PRIN GAMIFICARE**

Scris de: **gsecct** din **15 Februarie 2022, 16:47:04**

INNOVET – EDUCATIE PRIN GAMIFICARE

Instrumente inovatoare de predare pentru profesori și formatori

Erasmus+ pentru încurajarea utilizării de instrumente inovatoare de educație online

Includerea elementelor de gamificare în educație s-a dovedit că transformă procesul de învățare într-un proces activ, mai mult decât orice alt mod de învățare și crește motivația participanților.

Colegiul Comercial „Carol I” Constanța în calitate de furnizor de educație și formare în profilul Servicii, domeniile Turism și alimentație, Economic, Comerț, desfășoară în paralel cu activitățile instructiv-educative de pregătire și coordonare a elevilor, acțiuni de îmbunătățire continuă a programelor educaționale.

În acest context, atragerea de fonduri europene pentru derularea programelor de dezvoltare curriculară și susținerea activităților de pilotare și validare sunt esențiale. Pentru a veni în întâmpinarea profesorilor din toate sectoarele de educație, în special din sectorul formare profesională, în depășirea provocărilor impuse de dezvoltarea rapidă a tehnologiei, Colegiul Comercial „Carol I” Constanța implementează proiectul „INNOVET - Învățare bazată pe joc: pedagogii inovatoare de e-learning pentru profesori VET”.

Proiectul „INNOVET” abordează transformarea digitală și își propune să dezvolte un ecosistem educațional digital cu instrumente și tutoriale pentru ca furnizorii de educație să utilizeze tehnologiile digitale pentru învățare într-un mod creativ și colaborativ. Acest obiectiv va fi realizat în cadrul unui parteneriat strategic Erasmus+ de organizații din trei țări europene:

- Colegiul Comercial „Carol I” Constanța, România;
- Asociația TEAM 4 Excellence, România;
- Asociația AKIRA, Italia;
- Direcția Provincială de Educație Națională Konya, Turcia.

Cadrul educațional digital care va permite dezvoltarea de programe de învățare online bazate pe elemente de gamificare va fi realizat în următorii doi ani cu sprijin financiar acordat de Agenția Națională pentru Programe Comunitare în Domeniul Educației și Formării Profesionale, ANPCDEFP prin programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

Urmăriți pagina proiectului www.trainingclub.eu/innovet/ pentru a fi la curent cu ultimele noutăți referitoare la etapele, progresul și activitățile proiectului: INNOVET Game-Based Learning: Innovative e-learning pedagogies for VET educators, ID 2021-1-RO01-KA220-VET-000030350.

Director,

Comercial „Carol I” Constanța