

ÎNVĂȚARE BAZATĂ PE JOCURI: PEDAGOGII INOVATOARE DE E-LEARNING PENTRU EDUCATORII VET

ERASMUS+ MUNCA DE ECHIPĂ ÎNDEPLINEȘTE VISURI


CE NE PROPUNEM

Consortiul de parteneri în cadrul proiectului Erasmus+ INNOVET - Învățarea bazată pe jocuri: Pedagogii inovatoare de e-learning pentru educatorii VET - 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. În același timp, căutăm să creăm valori reale și durabile prin pregătirea cursanților pentru o economie tot mai integrată, mai globalizată și să creștem relevanța și atractivitatea educației și formării profesionale.

CUM VOM REALIZA ACEST LUCRU

Începând cu luna februarie 2022, de la prima întâlnire online cu partenerii de proiect, am început să dezvoltăm evenimente cu intenția de a sensibiliza participanții și organizațiile lor cu privire la cele mai bune practici de învățare bazată pe jocuri pentru mediile digitale, pentru a răspunde nevoilor celor mai defavorizați.

EVENTIMENTE DE PROIECT ÎN ȚĂRILE PARTENERE

 În data de 14 martie 2022, Asociația TEAM4Excellence a organizat la Agiea, Constanța, **prima întâlnire transnațională** din cadrul proiectului Erasmus+ INNOVET, întâlnire organizată față în față. La eveniment au participat delegați din partea tuturor partenerilor de proiect: "Colegiul Comercial "Carol I" și "Asociația TEAM4Excellence" din România, "Asociația AKIRA" din Italia și "Direcția Provincială Konya a Educației Naționale" din Turcia.

În cadrul întâlnirii, partenerii au discutat despre planul de implementare a proiectului, precum și despre vizibilitatea și transferabilitatea rezultatelor proiectului.

Partenerii au elaborat o metodologie care să ghideze experții și profesorii în realizarea de cercetări primare și secundare pentru a colecta, analiza, evalua și valida cele mai bune practici de utilizare a gamificării în procesul educațional. Cele mai relevante jocuri utilizate în procesul de predare, învățare și evaluare, împreună cu elementele de joc, vor servi ca bază a programului inovator de învățare bazat pe jocuri.

Principalele **rezultate ale proiectului** cuprind noi instrumente de predare și un ecosistem digital bazat pe jocuri pentru profesori, studenți și instituții de învățământ.



FOCUS GRUPURI

Fiecare organizație parteneră a implementat un Focus grup cu 10 profesori/formatori VET pentru a aduna nevoile grupurilor țintă, preferințele cu privire la caracteristicile și elementele de joc pe care le-ar găsi mai eficiente și mai atractive în programele de învățare bazate pe jocuri. Focus grupurile au avut scopul de a înțelege opinia participanților cu privire la gamificarea pentru disciplinele VET și de a determina cele mai potrivite elemente care pot fi integrate în diferite etape ale experienței de învățare.



Urmărește-ne pe Facebook

<https://www.facebook.com/TrainingClubT4E/>



Website-ul nostru

<https://trainingclub.eu/innovet>



În data de 7 iunie a avut loc un focus grup despre metodele pedagogice prin joc, organizat de Colegiul Comercial Carol I. Datorită faptului că pandemia ne-a arătat că tehnologia digitală poate fi un excelent instrument de învățare, primul subiect de discuție s-a axat pe creșterea motivației elevilor în procesul de e-learning. Participanții au făcut un schimb de opinii cu privire la eficiența elementelor de joc în dezvoltarea elevului atunci când vine vorba de următoarele abilități de învățare: a reține, a înțelege, a aplica, a analiza, a evalua, a crea. Aceștia au primit bune practici, iar organizatorii au centralizat jocurile educaționale care sunt potrivite pentru mai multe discipline școlare și metode de învățare.

Cel de-al doilea focus grup din România a fost găzduit de TEAM4Excellence pe 12 iulie. Pentru a alinia cunoștințele generale ale tuturor în ceea ce privește gamificarea, moderatorul a ghidat discuția prin întrebări cheie pentru a încuraja o analiză mai profundă a elementelor de joc care pot fi folosite pentru învățare. Participanții au răspuns la întrebări și s-au îmbogățit cu idei noi și mai motivați să experimenteze noi metode și practici de predare bazate pe jocuri de e-learning. Am colectat bune practici pentru a selecta elementele relevante ale jocurilor care pot fi utilizate în diferite etape ale e-learning-ului.



Pe data de 10 iunie, partenerii din Turcia au participat la un focus grup online despre metodele pedagogice prin joc, organizat de AKIRA în Italia. Primul subiect de discuție s-a axat pe cunoașterea digitală a instrumentelor și platformelor pentru gamificarea lecțiilor. Fiecare participant a dat un exemplu, cum ar fi un test, un puzzle sau o altă practică de joc. Apoi s-au concentrat atât pe elementele de joc adecvate în timpul oricărei lecții, cât și pe elementele de joc care i-ar ajuta pe participanți să măsoare abilitățile elevilor de a memora, înțelege, aplica, analiza, evalua și crea.

La final, aceștia au făcut schimb de opinii cu privire la eficiența elementelor de joc în dezvoltarea elevilor atunci când vine vorba de următoarele abilități de învățare: a reține, a înțelege, a aplica, a analiza, a evalua și a crea. Toate răspunsurile au fost salvate pentru a păstra ideile salvate în vederea implementării.



Pe 17 iunie, KMEM a organizat un focus grup în mod hibrid privind metodele pedagogice de joc, cu participanți din instituțiile VET din Turcia. Aceștia au început cu câteva exemple de gamificare și câteva bune practici pentru a încuraja și motiva profesorii VET să utilizeze gamificarea în școli. Printre subiecte, au discutat despre cum pot fi elevii motivați să participe la un joc educațional online. Fiecare participant și-a împărtășit propriile idei cu privire la aspectele relevante ale gamificării, la modul în care am putea face elementele de joc atractive în timpul lecției și la cele mai potrivite elemente motivaționale adăugate la gamificare prin intermediul unui sondaj.

La final, aceștia au concluzionat toate aspectele discutate în timpul focus-grupului pentru a îmbunătăți activitatea proiectului. În același timp, au analizat împreună răspunsurile colectate prin intermediul sondajului.