

22 iulie 2022, Comunicat de presă

INNOVET – Educație prin gamificare

Programul Erasmus+ al Uniunii Europene încurajează utilizarea instrumentelor inovatoare pentru educația online. În acest context, proiectul „INNOVET - Învățare bazată pe jocuri: pedagogii inovatoare de e-learning pentru profesorii VET” 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. Integrarea strategiilor de „gamificare” și „învățare bazată pe joc” în educație este necesară, dar și provocatoare.

Proiectul de parteneriat strategic INNOVET Erasmus + este implementat de:

- Asociația TEAM4Excellence, România – Lider de consorțiu
- Colegiul Comercial Carol I Constanța , România
- Asociația AKIRA, Italia
- Direcția Provincială de Educație Națională Konya, Turcia

Scopul proiectului INNOVET este de a reuni experți VET din organizațiile partenere pentru învățare și cunoștințe comune și bune practici în pedagogie pentru învățarea bazată pe joc și gamification. Rezultatele așteptate ale proiectului INNOVET sunt:

- Competențele digitale sporite ale profesorilor VET pentru a aplica noile cunoștințe despre mecanica și dinamica jocului în educație, pentru adaptarea la educația digitală pe calea transformării digitale
- Rețea extinsă de personal cu obiective similare
- Competențele multilingve îmbunătățite pentru comunicare și conștientizare culturală a participanților



Între 18 și 22 iulie, partenerii proiectului INNOVET au participat la un laborator de lucru în comun despre pedagogiile inovatoare de e-learning pentru educatorii VET. Mobilitatea Erasmus+ a avut loc la Napoli, cu participanți din Turcia, România și Italia. În timpul acestui laborator, am împărtășit experiențe și instrumente pentru a sprijini furnizorii de educație vocațională să livreze experiențe atractive de învățare online cu utilizarea gamificării.

Agenda de 5 zile a inclus prezentări ale participanților și ale organizațiilor acestora, activități icebreaker, discuții despre rezultatele învățării cursului, instrumente de evaluare și identificare a așteptărilor cursului. Participanții au trecut apoi prin Modelul de e-Learning în 5 etape, care a fost considerat o metodologie bună care trebuie implementată în continuare în dezvoltarea proiectului.

Mai mult, participanții la curs au trecut prin logica Taxonomiei Bloom, care este un cadru util pentru definirea obiectivelor cursului, în succesiunea de reamintire, înțelegere, aplicare, analiză, evaluare și creare. Apoi fiecare partener a prezentat apoi bune practici pentru predare. Reprezentanții organizațiilor partenere au prezentat și au susținut activități bazate pe joc precum FunGo , care conține întrebări bazate pe concepte privind funcțiile matematice și „Vrei să fii milionar”, un joc distractiv de testare și îmbunătățire a cunoștințelor în diferite domenii. Cursul a continuat cu multe alte instrumente și tehnici, inclusiv instrumente de co-creare care pot fi utilizate în proiectarea de cursuri online și față în față, dar și pentru a ajuta la furnizarea de activități de educație non-formală.



În final, facilitatorul de la organizația gazdă a împachetat totul și a evaluat întreaga activitate de predare și învățare. În continuare, participanții aduc aceste noi experiențe în organizațiile și comunitățile lor. Acestea vor ajuta în continuare partenerii de proiect să creeze ecosistemul educațional digital care va permite dezvoltarea de programe de învățare online bazate pe elemente de gamificare care vor fi realizate în perioada următoare cu sprijin financiar oferit de programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

Urmăriți pagina proiectului <https://trainingclub.eu/innovet/> pentru a fi la curent cu cele mai recente știri privind progresul și activitățile proiectului INNOVET: ID 2021-1-RO01-KA220-VET-000030350.