

22 Temmuz 2022, Basın açıklaması

INNOVET – Oyunlaştırma yoluyla eğitim

Avrupa Birliği'nin Erasmus+ programı, çevrimiçi eğitim için yenilikçi araçların kullanımını teşvik eder. Bu bağlamda, “INNOVET - Oyun tabanlı öğrenme: VET öğretmenleri için yenilikçi e-öğrenme pedagojileri” projesi dijital dönüşümü ele alıyor ve eğitim sağlayıcıların dijital teknolojileri farklı alanlarda öğrenmeleri için kullanmaları için araçlar ve öğreticiler içeren bir dijital eğitim ekosistemi geliştirmeyi amaçlıyor. yaratıcı ve işbirlikçi bir yol. "Oyunlaştırma" ve "Oyun Tabanlı Öğrenme" stratejilerini eğitime entegre etmek gerekli ama aynı zamanda zor.

INNOVET Erasmus + stratejik ortaklık projesi aşağıdakiler tarafından uygulanmaktadır:

- Association TEAM 4 Excellence, Romanya – Konsorsiyum lideri
- Carol I Constanta Ticaret Koleji, Romanya
- Dernek AKIRA, İtalya
- Konya İl Milli Eğitim Müdürlüğü, Türkiye

INNOVET projesinin amacı, Oyun tabanlı öğrenme ve oyunlaştırma için pedagojide ortak öğrenme ve bilgi ve en iyi uygulamalar için ortakların kuruluşlarından Mesleki Eğitim ve Öğretim uzmanlarını bir araya getirmektir. INNOVET projesinin beklenen sonuçları şunlardır:

- MEÖ öğretmenlerinin dijital dönüşüm yolunda dijital eğitime uyum sağlamak için yeni oyun oynama mekaniği ve dinamik bilgilerini eğitime uygulamak için artan dijital yetkinlikleri
- Benzer hedeflere sahip genişletilmiş personel ağı
- Katılımcıların iletişim ve kültürel farkındalığı için geliştirilmiş çok dilli yeterlilikler



18 ve 22 Temmuz tarihleri arasında INNOVET proje ortakları, VET eğitimcileri için Yenilikçi e-öğrenme pedagojileri hakkında bir ortak çalışma laboratuvarına katıldı. Erasmus+ hareketliliği Napoli'de Türkiye, Romanya ve İtalya'dan katılımcılarla gerçekleşti . Bu laboratuvar sırasında, MEÖ sağlayıcılarının

oyunlaştırma kullanımıyla çekici çevrimiçi öğrenme deneyimleri sunmasını desteklemek için deneyimler ve araçlar paylaştık.

5 günlük gündemde, katılımcıların ve kuruluşlarının sunumları, buz kırıcılar, kurs öğrenme çıktıları, değerlendirme araçları ve kurs beklentileri ile ilgili tartışmalar yer aldı. Katılımcılar daha sonra, proje geliştirmede daha fazla uygulanmak üzere iyi bir metodoloji olarak kabul edilen 5 Aşamalı e-Öğrenim Modelinden geçtiler.

Ayrıca kursiyerler, ders amaçlarını tanımlamak, hatırlamak, anlamak, uygulamak, analiz etmek, değerlendirmek ve sıra oluşturmak için faydalı bir çerçeve olan Bloom Taksonomisinin mantığından geçmişlerdir. Daha sonra her bir ortak öğretim için iyi uygulamalar sundu. Ortak kuruluşların temsilcileri, matematiksel fonksiyonlarla ilgili konseptte dayalı sorular içeren FunGo ve farklı alanlardaki bilgileri test etmek ve geliştirmek için eğlenceli bir oyun olan “Milyoner Olmak İstiyorum” gibi oyun tabanlı etkinlikler sundu ve sundu. Kurs, çevrimiçi ve yüz yüze kursların tasarımında kullanılabilir, aynı zamanda yaygın eğitim faaliyetlerinin sağlanmasına yardımcı olacak ortak oluşturma araçları da dahil olmak üzere birçok başka araç ve teknikle devam etti.



Sonunda, ev sahibi kuruluştan kolaylaştırıcı her şeyi tamamladı ve tüm öğretme ve öğrenme etkinliğini değerlendirdi. İleriye dönük olarak, katılımcılar bu yeni deneyimleri kuruluşlarına ve topluluklarına getiriyorlar. Bunlar ayrıca proje ortaklarına, Avrupa Birliği Erasmus + programı tarafından sağlanan finansal destekle önümüzdeki dönemde gerçekleştirilecek oyunlaştırma unsurlarına dayalı çevrimiçi öğrenme programlarının geliştirilmesine olanak sağlayacak dijital eğitim ekosistemini oluşturmalarına yardımcı olacaktır.

INNOVET projesinin aşamaları, ilerlemesi ve faaliyetleri hakkında en son haberler için <https://trainingclub.eu/innovet/> proje sayfasını takip edin : ID 2021-1-RO01-KA220-VET-000030350.