

# GAME-BASED LEARNING: INNOVATIVE E-LEARNING PEDAGOGIES FOR VET EDUCATORS

ERASMUS+ Cooperation Partnership

## SUMAR

Consortiul internațional din cadrul proiectului "Învățare bazată pe jocuri: pedagogii inovatoare de e-learning pentru educatorii VET" (INNOVET), un parteneriat de cooperare cofinanțat de Programul Erasmus+ al UE, a atins o altă etapă importantă pe drumul spre inovarea educației și formării profesionale prin intermediul jocurilor: cei patru membri ai consorțiului din România, Italia și Turcia au dezvoltat cel de-al doilea rezultat major al proiectului: **Modele de programe de e-learning bazate pe jocuri**, create și validate împreună cu profesori și formatori din cele trei țări.

## ȘABLOANE DE PROGRAME DE E-LEARNING GAMIFICATE

Organizațiile partenere au dezvoltat **patru modele de programe de e-Learning gamificate**: organizația non-profit Akira (IT) a dezvoltat cursul online "[Digital Advocacy 101](#)", adresat persoanelor și grupurilor care doresc să creeze și să implementeze campanii de advocacy digitale eficiente. Colegiul Comercial "Carol I" (RO) a dezvoltat două șabloane de programe: "[Business Lab](#)", un curs despre competențele necesare pentru a lucra într-o companie, o firmă simulată care oglindește operațiuni specifice unei afaceri reale, în ramura aleasă, și "[Comunicare eficientă în industria ospitalității](#)", un curs online adresat persoanelor și grupurilor care doresc să își îmbunătățească abilitățile de comunicare eficientă. Direcția Provincială de Educație Națională din Konya (KMEM - TR) a dezvoltat cursul "[Reducere, re folosire, reciclare](#)", care abordează provocările de mediu și impactul reciclării asupra reducerii deșeurilor materiale.

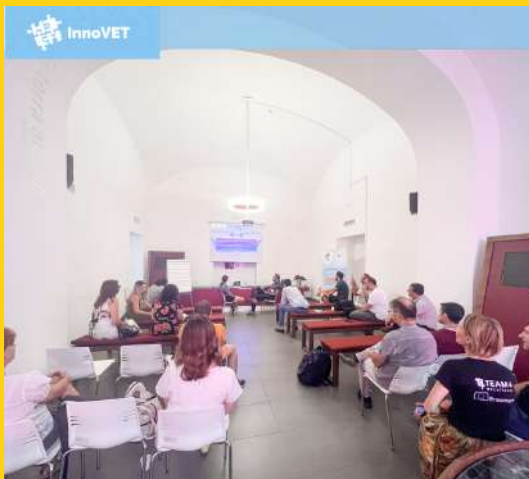
Șabloanele au fost construite pe baza rezultatelor cercetării transnaționale privind soluțiile gamificate pentru e-learning-ul profesional realizate de consorțiu și vor fi transferate în ecosistemul educațional digital al INNOVET <https://courses.trainingclub.eu/>, o platformă educațională și digitală care va permite profesorilor și formatorilor să genereze programele lor de e-learning gamificate.

## CE URMEAZĂ ÎN PROIECTUL ERASMUS INNOVET?

- **40 de formatori și profesori VET** vor participa la seminarii **web naționale**, desfășurate în limbile naționale, pentru a testa funcționalitățile și a contribui la îmbunătățirea **ecosistemului educațional digital INNOVET**.
- **200 de cursanți VET** își vor dezvolta competențe antreprenoriale, de comunicare eficientă și de marketing digital în cadrul unor **sesiuni de învățare** concepute de experții noștri în educație.

# ELABORAREA MODELELOR: LABORATORUL INTERNAȚIONAL DE CO-CREAȚIE DIN ITALIA

Nouăsprezece profesori și formatori de formare profesională din Italia, România și Turcia au participat la un **laborator de co-creație de cinci zile în Caserta, în sudul Italiei**, în perioada 18-22 iulie 2022, pentru a co-proiecta programe de învățare bazate pe jocuri conform metodologiei proiectului. Grupul a fost alcătuit dintr-o reprezentare mixtă de profesori și formatori din învățământul vocațional și de formare profesională continuă.



Implementarea activității, bazată pe metode de educație non-formală, a urmat trei etape principale:

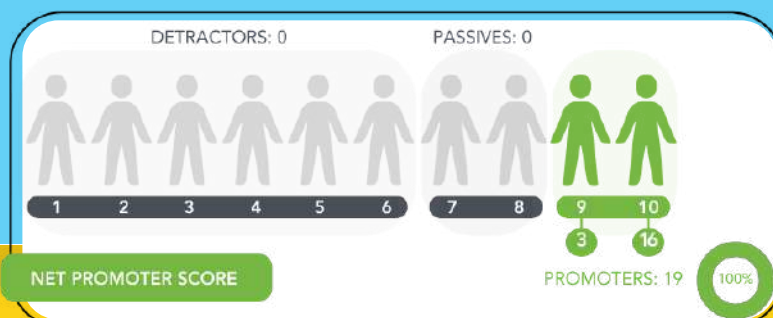
- **Introducere și orientare:** această fază a inclus activități menite să creeze un mediu de co-creație, să prezinte procesele și instrumentele de co-creație și să introducă elementele de bază pentru a construi programele, cum ar fi **Modelul de e-Learning în 5 etape** al Prof. Gilly Salmon.
- **Co-proiectare:** participanții au fost împărțiți în trei grupuri de lucru internaționale, pentru a dezvolta în colaborare structura unui program de învățare gamificată.
- **Evaluarea colaborativă** a programelor: activitățile s-au încheiat printr-o sesiune de prezentare dedicată prezentării programelor finale ale fiecărui grup de lucru internațional, urmată de o evaluare colaborativă.

Participanții au lucrat în colaborare la un **model de șablon**, structurat în șase secțiuni principale:

- **Informații generale:** această secțiune a inclus denumirea programului, o scurtă descriere, scopul general și obiectivele specifice ale acestuia.
- Prima etapă de e-learning: **Acces și motivare**, această secțiune a avut ca scop colectarea acțiunilor de motivare a cursanților la începutul experienței de e-learning și a elementelor de joc utilizate în acest scop.
- A doua etapă de e-learning: **Socializarea online**, această secțiune a urmărit să colecteze acțiunile care să permită cursanților să relaționeze cu alte persoane în spațiul comun, deschizând astfel calea pentru practici de învățare prin cooperare, precum și elementele de joc utilizate în acest scop.
- A treia etapă de e-learning: **Schimbul de cunoștințe**, această secțiune i-a îndrumat pe participanți să includă în proiectarea programului acțiuni menite să dezvolte o mentalitate colaborativă și acțiuni care să le arate participanților cum să dea sens la ceea ce învață, cum să își ofere feedback reciproc, să explice și să clarifice informațiile în spiritul aprofundării înțelegerii.
- A patra etapă de e-learning: **Construcția cunoștințelor**. În această secțiune, participanții au fost invitați să detalieze principalele strategii și activități pentru a livra conținutul de învățare.
- A cincea etapă a e-learning-ului: **Dezvoltare**, ultima secțiune a modelului a îndrumat participanții să conceapă măsuri și strategii pentru a permite cursanților să își demonstreze abilitatea de a lucra cu conținutul.



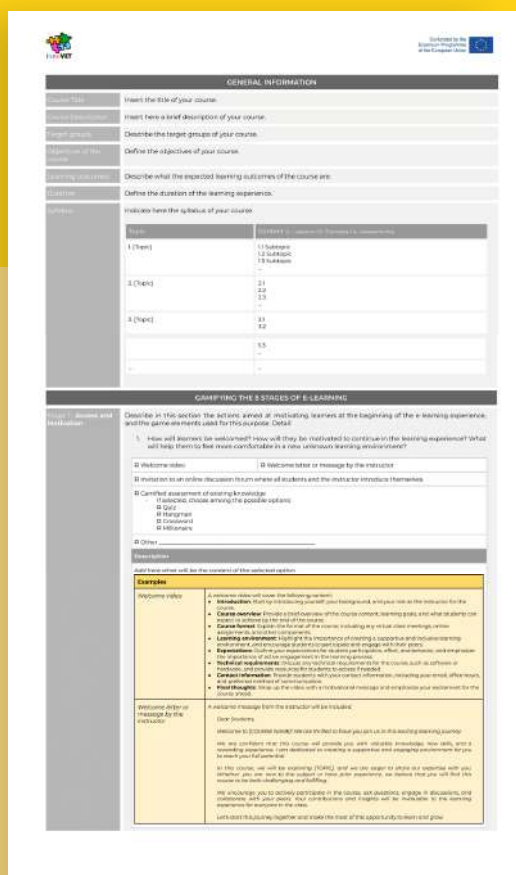
**Toți participanții au fost de părere că laboratorul și-a atins obiectivele și au declarat că este foarte probabil să recomande laboratorul de co-creație unui prieten sau unui coleg.** Printre factorii de succes care au contribuit la acest rezultat, participanții au indicat următoarele: **mediul de colaborare, participarea activă, dimensiunea transnațională, coordonarea și facilitarea.**



# ȘABLON DE PROGRAM DE E-LEARNING GAMIFICAT

Scopul acestui model este de a ghida instructorii prin pașii posibili pentru a face un curs sau un program online cu jocuri. Șablonul este structurat în trei blocuri principale:

- **Informații generale:** acest bloc are scopul de a sprijini educatorii în rezumarea tuturor informațiilor cheie despre cursul sau programul lor, cum ar fi titlul, descrierea, publicul țintă, obiectivele, rezultatele învățării și programul de studiu.
- **Gamificarea celor 5 etape ale e-learning-ului:** acest bloc colectează întrebări orientative și opțiuni relevante pentru gamificarea cursului pentru fiecare dintre cele cinci etape ale e-learning-ului definite în "Modelul celor 5 etape" al profesorului Gilly Salmon: Accesul și motivația; Socializarea online; Schimbul de informații; Construirea cunoștințelor; Dezvoltarea.
- **Integrare:** această secțiune are scopul de a îndruma educatorii să integreze măsurile pe care le-au planificat pentru a facilita fiecare etapă din structura cursului.



Follow us on Facebook

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

Our website <https://trainingclub.eu/innovet>