



Decembrie, 2023, Comunicat de presă

INNOVET - Educație cu elemente de joc

Consortiul internațional al proiectului Erasmus "[Game-Based Learning: Pedagogii inovatoare de e-learning pentru educatorii VET](#)" (INNOVET), un parteneriat de cooperare cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene, a organizat evenimente de promovare a progreselor înregistrate în misiunea lor de a inova educația și formarea profesională prin intermediul jocurilor.



La data de 14 decembrie, am avut plăcerea de a organiza la Constanța evenimentul multiplicator al proiectului Erasmus+ [INNOVET – Game-Based Learning: Innovative e-learning pedagogies for VET educators](#). Profesori, formatori, educatori și reprezentanți ai instituțiilor de învățământ din Constanța, România s-au întâlnit cu echipa de proiect pentru a afla despre cele mai noi tehnici de educație cu elemente de joc dezvoltate în cadrul proiectelor Erasmus+.

Evenimentul a debutat la ora 14.00 cu discursul de deschidere al prof. dr. Violeta Ciucur, Rectorul Universității Maritime din Constanța, gazda evenimentului. Conf. univ. Prof. Dr. Nicoleta Acomi, manager de proiect al proiectului INNOVET a vorbit despre oportunitățile programului Erasmus și învățarea pe tot parcursul vieții, cu exemple din implementarea proiectului INNOVET. Au fost explicate rezultatele proiectului INNOVET, inclusiv seria de bune practici de învățare bazată pe joc colectate pe parcursul proiectului. Ulterior, a fost prezentat ecosistemul educațional dezvoltat împreună cu partenerii de proiect naționali și internaționali. Printre rezultate:

- „[Analiza soluțiilor bazate pe jocuri pentru medii de învățare digitală](#)”
- „[Programe de învățare bazate pe jocuri](#)”
- „[Ecosistemul educațional digital INNOVET](#)”



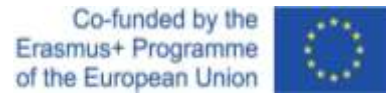
În timpul conferinței, participanții au discutat despre includerea jocurilor în clase și despre cunoștințele și abilitățile necesare pentru a crea experiențe bazate pe joc pentru cursanți. Ca răspuns la necesitatea de a integra jocul în cursuri, Nicoleta Acomi a prezentat un [curs online](#) care este disponibil cu autoînregistrare în **ecosistemul educațional digital al INNOVET**. Mai mult, participanților li s-a oferit acces la comunitatea Erasmus de profesori care utilizează învățarea bazată pe joc și pașii pentru a împărtăși în mod activ jocurile în rândul comunității.

Dorind să ofere exemple de aplicare a învățării bazate pe joc pentru cursurile incluse în curricula studenților VET, Nicoleta Acomi a prezentat cursurile online Efficient Communication and Business Lab. Pornind de la aceste exemple, invitații au accesat platformă educațională și digitală care permite profesorilor și formatorilor să de utilizeze/ modifice jocurile existente, sau să genereze programele lor de e-learning gamificate.

În încheierea evenimentului, feedback-ul primit a confirmat că proiectul a fost un real succes, reunind părțile interesate relevante pentru a explora pedagogii inovatoare de e-learning.



"Învățarea bazată pe jocuri: Pedagogii inovatoare
de e-learning pentru educatorii VET"
INNOVET 2021-1-RO01-KA220-VET-000030350
<https://trainingclub.eu/innovet/>



Proiect implementat de 4 organizații din România ([Asociația TEAM 4 Excellence](#) - lider de consorțiu, și [Colegiul Comercial Carol I Constanța](#)), Italia ([Associazione Akira](#)) și Turcia ([Direcția Provincială Konya a Educației Naționale](#)).

Urmăriți pagina proiectului <https://trainingclub.eu/innovet/> pentru a fi la curent cu ultimele noutăți ale proiectului INNOVET (ID proiect 2021-1-RO01-KA220-VET-000030350).