

Compendiu de metode pentru gamificare în învățarea digitală

Proiectul "Gamificarea în învățarea digitală" KA220 derulat în perioada 1.12. 2022 - 1.12.2023, își propune să dezvolte și să promoveze competențele necesare pentru profesorii și educatorii din învățământul liceal și gimnazial în ceea ce privește utilizarea gamificării pentru o predare și învățare digitală atractivă, incluzivă și de înaltă calitate. Obiectivele proiectului sunt următoarele:

- dezvoltarea competențelor digitale ale profesorilor și a gradului de conștientizare a resurselor digitale pentru gamificare, cum ar fi instrumente, aplicații și platforme;
- furnizarea de ghiduri și exemple pentru ca profesorii și educatorii să devină încrezători și capabili să utilizeze lecțiile gamificate;
- implicarea și participarea elevilor în învățarea online (sincron și asincron);
- asigurarea unei educații de înaltă calitate și incluzive pentru elevi, în contextul învățării digitale.

Primul rezultat al proiectului este un Compendiu de metode pentru gamificare în învățarea digitală (R1), care oferă informații despre dezvoltarea și statutul gamificării în educația digitală. Compendiul este creat de parteneri pe baza unei revizuirii a celei mai recente literaturi internaționale privind stadiul actual al gamificării în învățarea digitală, precum și prin realizarea de interviuri cu experți din țările partenere. Acesta cuprinde o secțiune teoretică cu o analiză a literaturii internaționale despre metodele și strategiile de utilizare a gamificării în învățarea digitală; și o a doua secțiune care face referire la expertiza profesorilor, educatorilor, specialiștilor pe aceeași temă a gamificării, informații care au fost colectate prin interviuri la nivel local, de către fiecare țară parteneră din proiect. Există numeroase teorii și metodologii existente pe tema gamificării în învățare, însă în realitatea digitală de astăzi, aplicarea practică a acestor teorii este o provocare. Prin urmare, colectarea și revizuirea diverselor studii și teorii prezente în literatura internațională de specialitate reprezintă o cercetare utilă care poate ajuta la identificarea lacunelor și a soluțiilor de perspectivă pentru abordarea acestora.

Acest produs oferă profesorilor posibilitatea de a-și îmbunătăți abilitățile de utilizare a lecțiilor gamificate, în special în clasele cu elevi cu nevoi speciale.

Colegiul Tehnic "Mihai Băcescu" din România este responsabil pentru realizarea structurii compendiului, în colaborare cu coordonatorul proiectului și cu toți partenerii. După o dezbatere amplă pentru a găsi cea mai bună și cea mai utilă versiune, am decis împreună structura finală a compendiului.

Materialul conține exemple practice de instrumente/resurse și platforme online pentru a răspunde nevoilor de învățare online ale elevilor și pentru a îmbunătăți activitatea de învățare (sincronă sau asincronă). Prin utilizarea instrumentelor de gamificare, elevii vor fi mai motivați în procesul de învățare, lecțiile vor fi mai atractive.

Materialul este realizat în urma cercetărilor efectuate de fiecare partener pentru a identifica cele mai potrivite instrumente/platforme/modalități de lucru online utilizate de profesorii din țările partenere.

Compendiul va fi însoțit de un ghid pentru a ajuta profesorii să utilizeze instrumentele selectate cu elevii lor.

Acest rezultat va crește gradul de conștientizare în rândul grupurilor țintă cu privire la nevoile specifice care ar trebui luate în considerare atunci când se implementează practici incluzive de învățare prin jocuri.

Compendiul va fi tradus în limba națională a fiecărui partener (EN, GR, RO, FR, IT și PL) pentru a asigura o utilizare cât mai largă la nivel local, regional și național.

Responsabil proiect:

Prof. Magdalena Grigoraș