

## O NOUĂ PROVOCARE ÎN FORMAREA CONTINUĂ A PROFESORILOR- CURS ONLINE PRIVIND UTILIZAREA GAMIFICĂRII ÎN LECȚII

După ce, în cadrul proiectului GDL a fost realizat un **Compendium de metode** privind utilizarea gamificării în lecții, a fost întocmit un **Toolbox** cu exemple de platforme care pot fi accesate pentru a crea sau utiliza gamificarea, a venit momentul să creăm structura unui **curs online** gratuit pentru profesori, formatori și educatori, în special pentru învățământul preuniversitar, care să devină activ, cu scopul de a-și dezvolta abilitățile digitale, de a conștientiza necesitatea și avantajele utilizării resurselor digitale pentru a integra gamificarea, (cum ar fi instrumente, aplicații și platforme), de a oferi îndrumări și exemple pentru a crește motivația profesorilor în a integra gamificarea în lecții, de a spori calitatea educației inclusive, stimulând astfel implicarea și participarea elevilor la activitățile de învățare.

De ce să utilizăm Gamificarea?

- ✓ pentru că poate constitui o cheie proeminentă pentru succes în diferite aspecte ale vieții;
- ✓ pentru că poate combina munca cu distracția, făcând lecția mai atractivă și cu un grad mai mare de implicare din partea elevilor. Orice context non-joc poate deveni mai atrăgător, aplicând Gamificarea.

În cuvinte simple, „Gamificare” înseamnă integrarea mediului existent cu mecanica jocului. Practic gamificarea, adoptă elementele cheie ale jocurilor, cum ar fi proiectarea, acțiunea sau activitatea, distracția și competiția, apoi le aplică prin mecanica jocului, cum ar fi punctele, insignele și clasamentul.



**Cursul**, structurat pe 4 module, respectiv 11 lecții teoretice și practice, oferă participanților 15 secvențe pedagogice cu caracter aplicativ, și exemple de planuri de lecție folosind instrumente de gamificare pentru învățarea online (sincronă și asincronă), 30 de

fișe de instrumente explicative pentru a împărtăși cunoștințe specifice și toate informațiile necesare pentru aplicarea tehnicilor de gamificare, astfel încât utilizatorii să poată exersa experiența de învățare.

Cursul va include și ghiduri de creație a propriilor instrumente pedagogice, recomandări privind integrarea acestora în diferite formate, instrumente și platforme pentru gamificare care au fost deja adunate în Toolbox (casetă de instrumente) și, în cele din urmă, cursul va oferi mai multe informații în ceea ce privește includerea și utilizarea instrumentelor de gamificare în învățare și va forma abilitățile digitale ale profesorilor pentru a implementa sau crea propriul conținut utilizând gamificarea în orele online sau în clasă.

Acest curs va avea un **IMPACT** larg în rândul profesorilor, care își vor îmbunătăți abilitățile digitale (storyboarding, grafica online) într-un context practic; va spori capacitatea de a folosi și de a crea propria lecție utilizând gamificarea.

Deasemenea, cursul online asigură **TRANSFERABILITATE** - Conținutul cursului va fi tradus în 5 limbi și va fi creat un material video clar/tutorial disponibil, cu suport pentru subtitrări. Tot conținutul va fi actualizat și relevant pentru toți educatorii și profesorii europeni.

În plus, pentru a asigura **SUSTENABILITATEA**, cursul va rămâne online ca material digital, gratuit, accesibil tuturor, și după încheierea proiectului.

În acest fel, profesorii pot progresa în activitatea didactică, pot obține rezultate mai bune cu elevii, pot integra elevii cu nevoi speciale în propria formare, pot desfășura un învățământ la standarde europene, care să corespundă nevoilor de formare prezente și viitoare.

Mai multe informații puteți afla accesând pagina web a proiectului: <https://gdl-project.eu/>

### **Bibliografie:**

1. "Gamificarea: o cheie proeminentă pentru succes în diferite aspecte ale vieții" <https://ro.myservername.com/how-make-agile-estimation-process-easy-with-planning-poker>
2. Adriana Șurcă "Despre gamificare" <https://www.elearning.ro/despre-gamificare>
3. Adriana Șurcă "Integrarea în educație a strategiilor de „Gamification” și „Game-Based Learning” – Între trend și exigență" <https://www.elearning.ro/integrarea-in-educatie-a-strategiilor-de-gamification-si-game-based-learning-intre-trend-si-exigenta>

Echipa de proiect:

Prof. Magdalena Grigoraș, Coordonator

Prof. Raluca Horvat

Prof. Palaghia Radion

Prof. Suseanu Claudia

Prof. Simona Trușcan

Prof. Bogdan Dumitriu

Ec. Mihaela Strugaru