



Conținutul buletinului informativ

Etapele proiectului SPARKS 2

Proiectul Sparks

Sparks este un Parteneriat Strategic cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene și implementat de șase organizații:



[Lascò Srl](#)

[Bexley C-Level IT](#)

[Femxa Formación](#)



[KEAN](#)

[ECOS](#)

[Center for Innovative Education](#)

Stadiul actual al proiectului 3

SCOP: dezvoltarea unui nou cadru conceptual și a unei platforme de E-Learning pentru a crea și furniza programe de învățare inovatoare prin gamificare.

Cum să oferiți experiențe de e-learning bazate pe gamificare?

SPARKS va face ca totul să fie simplu

How to deliver e-learning experiences based on gamification?

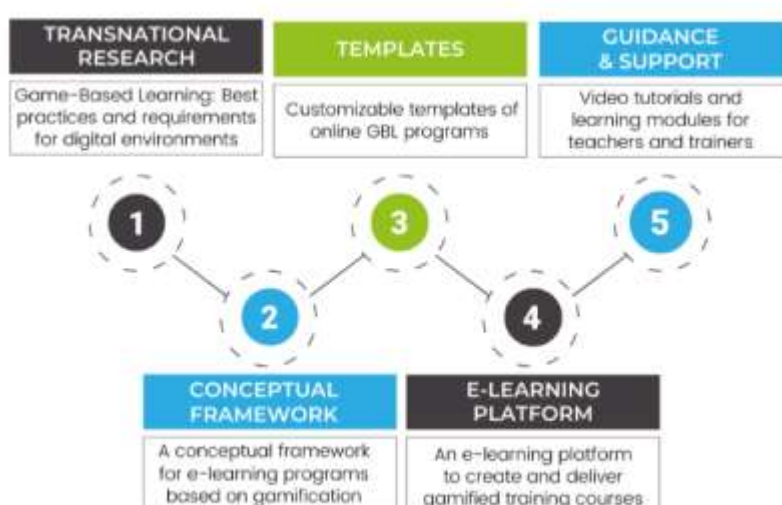
Sparks will make it easier.

A new Conceptual Framework
for Game-Based e-Learning
Programs and E-Learning
platform



Dezvoltarea de noi instrumente pentru profesori și formatori pentru a crea experiențe inovatoare de formare online bazate pe gamificare și pentru a crește motivația și implicarea studenților lor în învățare: acestea sunt obiectivele proiectului Sparks, un parteneriat strategic pentru încurajarea educației digitale, cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene.

Etapele proiectului SPARKS



1. CERCETARE TRANSNAȚIONALĂ. Învățare bazată pe joc: Cele mai bune practici și cerințe pentru mediile digitale
2. CADRUL CONCEPTUAL. Un cadru conceptual pentru programe de e-learning bazate pe gamificare
3. ȘABLONE. Șabloane personalizabile pentru programe de educație bazate pe joc GBL (Game Based Learning)
4. PLATFORMĂ DE E-LEARNING. O platformă de e-learning pentru a crea și oferi cursuri de formare cu elemente de gamificare
5. ORIENTARE ȘI SPRIJIN. Tutoriale video și module de învățare pentru profesori și formatori

Stadiul actual

După lansarea proiectului nostru la Caserta, Italia, în primele zile ale lunii iulie 2021, am început o cercetare transnațională privind „Învățarea bazată pe joc: bune practici și cerințe pentru mediile digitale”:

- vom identifica, apoi colecta și analiza cele mai bune practici naționale în domeniul învățării bazate pe joc;
- vom administra un chestionar către un eșantion de aproximativ 250 de furnizori VET;
- vom implementa focus grupuri cu profesori, formatori și cursanți din cele șase țări partenere.



Vrei să afli mai multe despre rezultatele cercetării? [Urmărește-ne.](https://constantahub.ro/sparks/)
<https://constantahub.ro/sparks/>