

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sparks

The official **newsletter** of the Sparks Project

Martie 2022

Conținutul buletinului informativ

UN NOU CADRU CONCEPTUAL
PENTRU PROGRAME DE
ÎNVĂȚARE PRIN GAMIFICARE 2

REUNIUNEA TRANȘAȚIONALĂ
DE PROIECTE Nr. III IN
ROMÂNIA 4

ȘABLONE DE PROGRAME DE
ÎNVĂȚARE PRIN GAMIFICARE 5

Proiectul Sparks

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

 [Lascò Srl](#)

 [KEAN](#)

 [Bexley C-Level IT](#)

 [ECOS](#)

 [Femxa Formación](#)

 [Center for Innovative Education](#)

OBIECTIV: dezvoltarea instrumentelor inovatoare pentru furnizorii de educație și formare profesională pentru a-și gamifica programele de curs online.

STARE ACTUALĂ A PROIECTULUI



Cercetare transnațională „Gamificare și învățare bazată pe joc: cele mai bune practici și cerințe pentru mediile digitale”



Cadrul conceptual pentru programele de e-learning gamificate



Șabloane de programe de e-learning prin gamificare

Un nou cadru conceptual pentru programele de e-learning prin gamificare



www.projectsparks.eu

Dezvoltarea unei structuri de referință care să ofere profesorilor și formatorilor posibilitatea de a crea experiențe de învățare prin gamificare: acesta este scopul „Cadului conceptual inovator pentru programe online de învățare prin gamificare” dezvoltat de consorțiul proiectului „SPARKS”. Parteneriatul strategic pentru pregătire în domeniul educației digitale este cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene. Cadrul conceptual este rezultatul unei cercetări de patru luni efectuate de IMM-urile: Lascò (Italia), Femxa (Spania) și Bexley C-Level IT (România) și organizațiile nonprofit KEAN (Grecia), ECOS (Portugalia) și Centrul pentru Educație Inovatoare (Polonia).

Împărțit în opt blocuri conceptuale, acest cadru propune un proces iterativ și incremental de creare a programelor de învățare prin gamificare, îndrumând profesorii și formatorii spre treizeci și trei de acțiuni și combinații multiple cu peste cincizeci de elemente de joc, identificate din cele mai bune practici de gamificate și de învățare bazată pe joc. Aceste elemente au fost identificate și analizate de consorțiul de proiect din Italia, România, Grecia, Polonia, Portugalia și Spania în 2021, în cadrul cercetării transnaționale privind „Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri: bune practici și cerințe pentru mediile digitale”.

Peste 200 de furnizori de educație, formare profesională și cursanți din țările implicate au contribuit la conturarea produsului final:

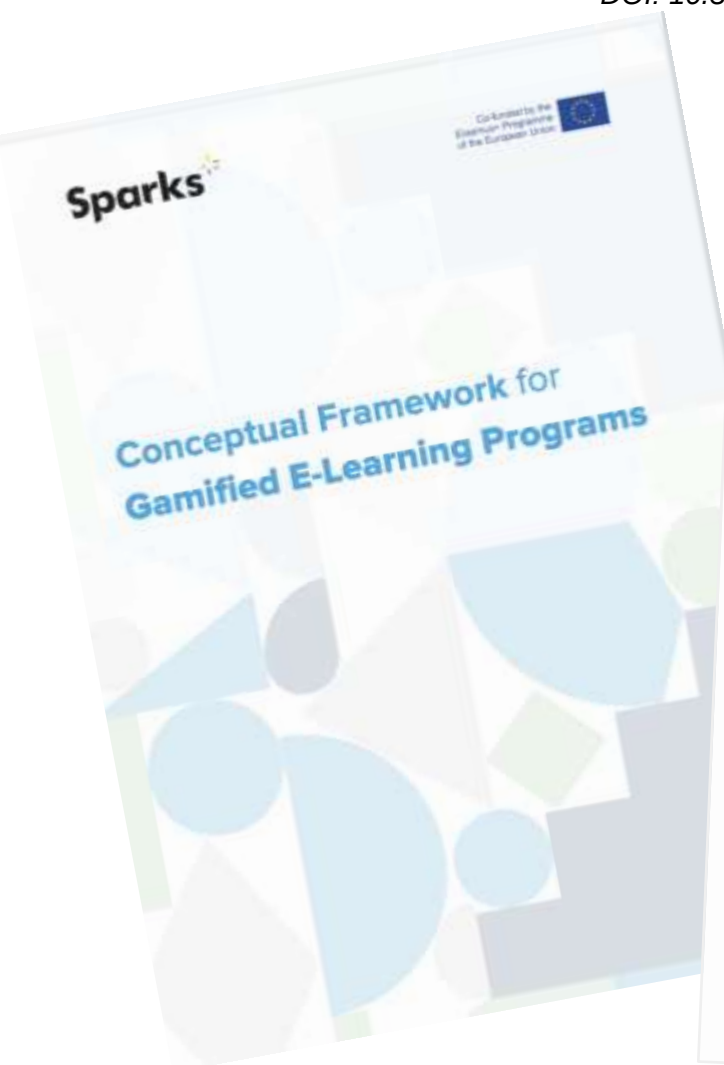
- 80 de studenți implicați în interviuri semi-structurate, au detaliat caracteristicile, nevoile și provocările cu care se confruntă cursanții din diferite instituții de educație și formare profesională în timpul “călătoriilor lor virtuale” de învățare online;

- 138 de experți VET au participat la validarea produsului, cu scopul de a evalua claritatea, logica, eficacitatea, adecvarea pentru grupurile țintă și exhaustivitatea acestuia.

Publicația electronică

Cadrul conceptual pentru programele de e-learning prin gamificare

DOI: 10.5281/zenodo.637431

The image shows the 'Table of Contents' page of the report. It has a blue geometric logo at the top left and the same Erasmus+ funding text and logo at the top right. The title 'Table of Contents' is in green. Below it, a list of sections and their corresponding page numbers is presented in a two-column format.

Introduction	3
Development Process	
Analysis of the target groups	9
National VET Systems	12
Greece	12
Italy	12
Poland	15
Portugal	18
Romania	21
Spain	25
Common categories	28
Challenges and needs in the Five Stages of E-Learning	31
Validation	34
Methodology	41
Results	41
Conceptual Framework for Gamified E-Learning Programs	42
The Framework's Structure	46
The design phases	47
The actions	47
The game elements	49
The Framework at a glance	51
Step-by-step Guide	57
Contributors	58
Bibliography	66
	69

DOWNLOAD

READ IT ONLINE

Reuniunea Transnațională de Proiecte III în România



În zilele de 12 și 13 martie 2022, membrii echipei de management de proiect și ai comitetelor de asigurare a calității din Consorțiul Proiectului Sparks s-au întrunit la Constanța, România, pentru a treia întâlnire transnațională de proiect.

Găzduiti de Bexley-C Level IT, partenerii:

- Au analizat rezultatele celui de-al doilea rezultat intelectual al proiectului, validat și evaluat de peste 130 de experți în domeniul educației și formării profesionale din Grecia, Italia, Spania, România, Portugalia și Polonia;
- Au discutat despre etapele următoare ale proiectului pentru a pune în aplicare cadrul conceptual cu profesorii și formatorii VET. În cele din urmă cadrul conceptual va fi tradus pentru a sprijini profesorii și formatorii în dezvoltarea experiențelor de învățare bazate pe o gamă de sabloane ce pot fi utilizate în mod autonom pentru studenții lor.

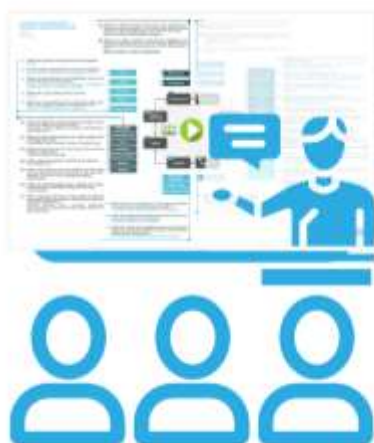
Șabloane de programe de e-Learning gamificate

Șase șabloane de programe de e-Learning gamificate concepute cu și pentru profesori și formatori VET, aplicând principiile Cadrului nostru conceptual

Din martie până în iunie 2022, echipele noastre vor lucra la dezvoltarea de șabloane pentru programe de gamificare. Acestea se vor baza pe cadrul nostru conceptual și, prin urmare, vor fi construite pe cele mai de succes (derivate din cele mai bune practici identificate) și necesare elemente (derivate din focus grupurile organizate cu un eșantion reprezentativ al grupului țintă), dinamică și mecanică de joc în ambele medii de învățare offline și online.

Șabloanele vor fi concepute să fie flexibile, să funcționeze cu orice curriculum și să ofere cursanților competențe cheie pentru învățarea pe tot parcursul vieții: competențe digitale și bazate pe tehnologie, abilități interpersonale, capacitatea de a-și însuși noi competențe, rezolvarea de probleme, conducere, autonomie și responsabilitate, luarea deciziilor și adaptabilitatea la schimbare.

HOW



ONE CO-CREATION LAB per partner
with **min. 20** VET teachers and trainers

We will implement the Framework with teachers/trainers to
outline an eLearning program following the Framework's
activities and guidelines

we will guide them to implement the actions for all the
eight design stages of the Framework.

Ți-ar plăcea să participi? Contactează-ne pe email: office@constantahub.ro
<https://constantahub.ro/sparks/>