

Constanța, Noiembrie 2021

Comunicat de presă

CONSULTAREA FACTORILOR INTERESAȚI PENTRU UTILIZAREA JOCURILOR ÎN EDUCAȚIE SPARKS ERASMUS+

Peste patru sute de experți și studenți implicați în educația și formarea profesională intervievați online și participanți la focus grupuri din șase țări, și patruzeci și opt de sesiuni practice privind învățarea bazată pe joc

Implicarea deosebită a experților și studenților pentru colectarea de bune practici în utilizarea elementelor de joc pentru educație atractivă ne-a oferit o perspectivă nouă asupra elementelor de joc.

Acestea sunt cifrele cercetării transnaționale „Învățare bazată pe joc: Best Practices and Requirements for Digital Environments” realizate de consorțiul de proiect Sparks, un parteneriat strategic cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene. Cercetarea. Cercetarea a fost condusă de compania spaniolă Femxa Formación, a fost implementată de Lascò SRL în Italia , KEAN în Grecia, BCLIT în România, CIE în Polonia și pentru ECOS în Portugalia.

Ancheta a fost împărțită în **trei etape**.

- Prima fază a fost destinată pentru **identificarea și colectarea a 48 de practici** de învățare bazate pe jocuri și experiențe de gamificare, opt practici pentru fiecare țară a consorțiului Sparks, urmând un set comun de criterii.
- În a doua fază, consorțiul a dezvoltat **un survey online ca instrument** de cercetare cantitativă pentru a valida factorii cheie legați de mecanică, dinamică, componente și caracteristicile jocului considerați ca fiind factori de succes în bunele practici colectate. Surveyul a fost lansat în șase țări și a colectat răspunsuri de la 304 experți în educație și formare, validând cele mai bune practici cu rezultate incredibile.

- În cea de-a treia fază, de focus grup, soluțiile au fost analizate cu scopul de le selecta pe cele care satisfac cerințele și nevoile de utilizare a mediilor digitale de către profesorii și cursanții VET. Aceste activități au fost desfășurate cu 144 de educatori și studenți din diferite țări partenere din UE, care au inclus câte 24 de participanți fiecare.

În final, cele mai bune practici și caracteristicile jocului validate în cadrul Focus Group-urilor au fost analizate comparativ de către cercetători de specialitate din șase organizații, încheind un raport final transnațional.

Rezultatele cercetării vor fi utilizate de echipa de cercetare a consorțiului pentru a identifica procesul și caracteristicile sistemului și elementele de joc care urmează să fie transferate într-un **Model conceptual pentru programele de e-Learning prin gamificare**. Acesta va fi cel de-al doilea rezultat intelectual al proiectului, care va oferi o structură pentru planificarea și conceperea Programelor de e-Learning, devenind un ghid pentru furnizorii de VET care doresc să utilizeze elemente de joc în educație. În ultima etapă, Modelul va constitui baza pentru dezvoltarea șabloanelor de programe de e-learning gamificate și a unei platforme de e-learning pentru ca profesorii și formatorii VET să creeze programe de curs individuale.

În cadrul proiectului www.projectsparks.eu co-finanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene cele șase organizații, companii și ONG-uri din Italia, Spania, Portugalia, Grecia, România și Polonia, vor dezvolta un nou cadru conceptual și o platformă de e-learning care să creeze și să livreze programe de învățare online bazate pe componente de joc, dinamică și mecanică.

Urmărește pagina partenerului din Constanța pentru a fi la curent cu ultimele noutăți referitoare la etapele, progresul și activitățile proiectului.

<https://constantahub.ro/sparks/>

Pentru mai multe informații: Conf Univ Dr Nicoleta Acomi, 0721287877, Reprezentant legal al partenerului din Constanta.