



## ÎN ACEST BULETIN INFORMATIV

|                            |   |
|----------------------------|---|
| MATERIALE DE ORIENTARE     | 2 |
| MODULE DE E-LEARNING       | 3 |
| TUTORIALE PENTRU EDUCATORI | 4 |
| MANUALUL UTILIZATORULUI    | 5 |
| CAZURI DE UTILIZARE        | 5 |

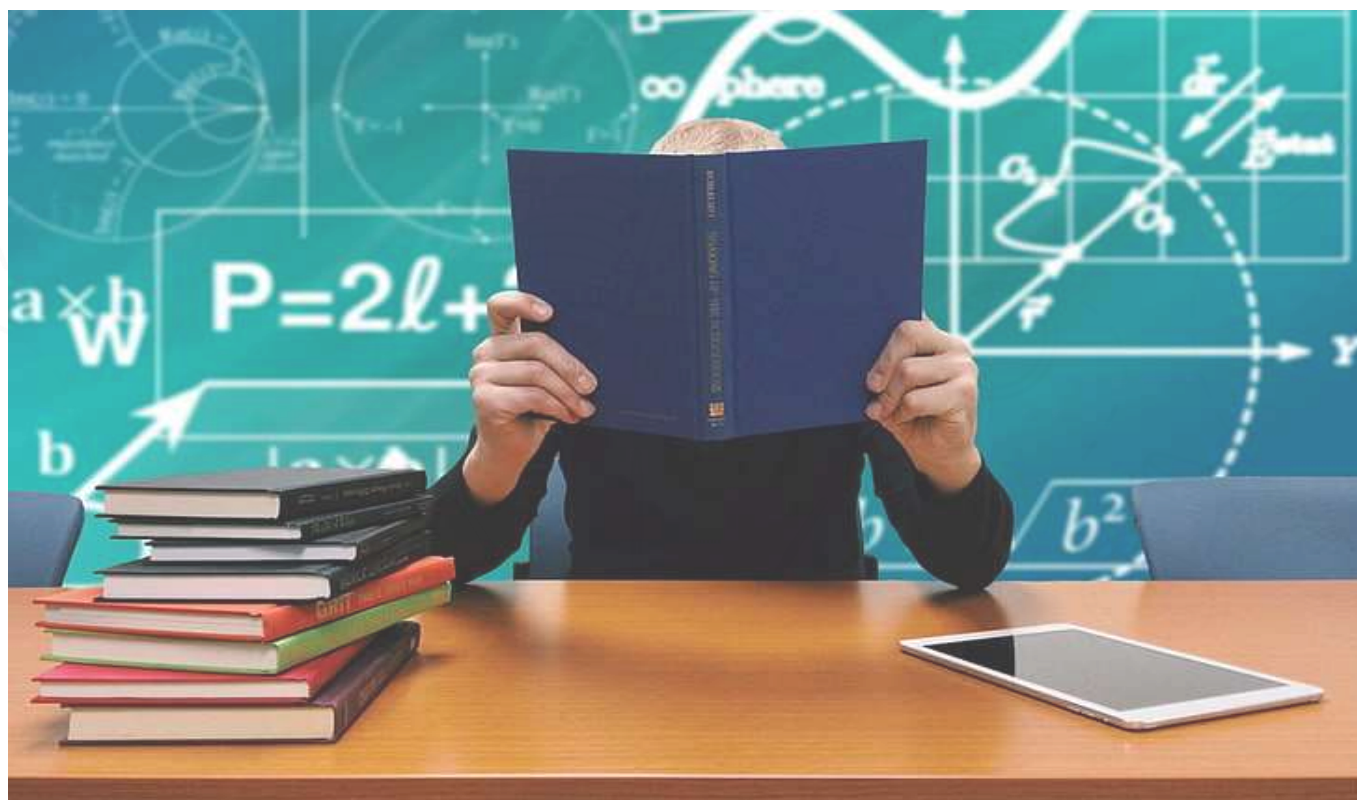
## STAREA ACTUALĂ A PROIECTULUI

-  Cercetare transnațională "Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri: Cele mai bune practici și cerințe pentru mediile digitale"
-  Cadrul conceptual pentru programele de E-Learning Gamificate
-  Modele de programe de E-Learning Gamificate
-  Platforma E-Learning Sparks
-  Materiale de îndrumare



## Proiectul Sparks

**Sparks** este un **parteneriat strategic** cofinanțat de Programul **Erasmus+** al Uniunii Europene și implementat de șase organizații din Grecia, Italia, Polonia, Portugalia, România și Spania. **Obiectivul** principal este de a dezvolta **instrumente inovatoare pentru ca furnizorii de educație** și formare profesională să își gamifice cursurile online: un nou **cadru conceptual** pentru programe de e-Learning gamificate și o **platformă de e-Learning** care să permită furnizorilor de educație și formare profesională să ofere experiențe de învățare online inovatoare prin utilizarea gamificării.



## Materiale de îndrumare

Pentru a sprijini cadrele didactice, formatorii și cursanții în utilizarea platformei de e-learning a proiectului, consorțiul a dezvoltat **un set de resurse și instrumente de sprijin**: module de e-learning și tutoriale video pentru profesori și formatori, un manual de utilizare pentru cursanți și cazuri de utilizare pentru instructori și formatori.

Aceste resurse au scopul de a dota educatorii cu cunoștințele și know-how-ul necesare pentru a oferi în mod eficient experiențe creative și atractive de învățare online și la distanță, prin intermediul gamificării.

**10**Module de  
Învățare

pentru educatori

**8**Tutoriale  
Video

pentru educatori

**1**Manual de  
Utilizator

pentru studenți

**30**Cazuri de utilizare  
a Platformei

pentru educatori



## Module de E-Learning

### 1 **Proiectarea instrucțională în E-learning: Principii și fundamente**

În acest modul, educatorii pot găsi aici sfaturi pentru a îmbunătăți modul în care predau, chiar dacă sunt instructori, mentori sau lucrători de tineret cu experiență în educația offline.

### 2 **Etapale învățării electronice: "Modelul în cinci etape"**

Modelul oferă un cadru pentru designerii de învățare pentru a crea programe de e-learning structurate și ritmate pentru a sprijini călătoria de învățare online a studenților.

### 3 **Înțelegerea Gamificării și a învățării bazate pe jocuri**

În acest modul, este abordată distincția dintre Gamificare și învățarea bazată pe jocuri (GBL).

### 4 **Cele mai bune practici în învățarea bazată pe jocuri și Gamificare**

În cadrul acestui modul, consorțiul a identificat 48 de exemple de experiențe de succes în domeniul învățării bazate pe jocuri și al gamificării, atât în medii offline, cât și online.

### 5 **Introducere în cadrul conceptual al lui Sparks pentru programele de e-learning gamificate**

Acest modul este o structură de referință care poate fi utilizată pentru a planifica un curs gamificat sau o experiență de învățare unică.

### 6 **Cadrul conceptual Sparks. Cum se concepe un program?**

În acest modul se explică modul în care cadrele didactice pot utiliza Cadrul conceptual pentru a proiecta un program de învățare prin jocuri.

### 7 **Șabloane pentru programe de învățare gamificate**

Acest modul este conceput cu și pentru experți și practicieni în domeniul educației și formării profesionale pentru a programa și a învăța cum să utilizeze șabloanele pentru a oferi experiențe de învățare atractive prin jocuri.

### 8 **Programe de învățare prin jocuri pe Sparks.eu: Planificare**

Cadrul Conceptual Sparks oferă un mare ajutor ca instrument de sprijin pentru planificarea cursului tău gamificat.

### 9 **Programe gamificate pe Sparks.eu; Executare**

În acest modul, după faza de planificare a programului gamificat, atât formatorul sau profesorul, cât și elevii trebuie să se familiarizeze cu platforma Sparks.

### 10 **Programe gamificate pe Sparks.eu: Monitorizare și control**

Deoarece este necesară o monitorizare și un control eficient al platformei Sparks, faza de sprijin a cadrului conceptual Sparks trebuie examinată îndeaproape în acest modul.

## Tutoriale video pentru platforma Sparks

Consortiul a dezvoltat opt tutoriale video ale platformei de e-learning Sparks, adresate profesorilor și formatorilor. În special, **tutorialele video** acoperă următoarele subiecte:

- 1 **Noțiuni introductive**
- 2 **Configurarea unui program**
- 3 **Adăugarea de conținut**
- 4 **Perfecționarea și publicarea cursului**
- 5 **Gestionarea studenților și profesorilor**
- 6 **Efectuarea de evaluări**
- 7 **Monitorizarea, implicarea și urmărirea  
progresele**
- 8 **Asistență tehnică**

Scopul general al tutorialurilor este de a oferi utilizatorilor o prezentare pas cu pas a acțiunilor de construire a unui program pe platforma de e-learning Sparks și, în cele din urmă, de a le crește gradul de conștientizare și înțelegere a modului de utilizare a acestora pentru a-și atinge obiectivele educaționale în mod eficient.

## Manual de utilizare pentru studenți



Toți elevii care utilizează pentru prima dată **platforma de e-learning Sparks** vor găsi util **manualul de utilizare**. Manualul este un instrument ușor de utilizat, împărțit în patru secțiuni: prima parte este o scurtă introducere, astfel încât cursanții să poată începe să se familiarizeze cu platforma; a doua parte

conține toate instrucțiunile privind modul de gestionare și vizualizare a profilului personal; a treia secțiune conține toate instrucțiunile privind modul de gestionare a cursurilor la care sunt înscriși cursanții, diapozitive care prezintă toate paginile cursurilor, astfel încât cursanții să poată profita la maximum de tot ceea ce are de oferit platforma, în timp ce a patra secțiune conține instrumente de asistență.

## Cazuri de utilizare

Consortiul a intervievat profesori și formatori pentru a colecta cazuri de utilizare a platformei în vederea creării unei experiențe de joc atractive pentru cursanți. Această colecție urmărește să ofere educatorilor din diferite domenii (de exemplu, programe CTE de liceu, educație pregătitoare tehnologică, școală profesională postliceală, programe de ucenicie, formare la locul de muncă și CVET) exemple de utilizare și integrare a platformei în activitatea lor.

