



Buletin Informativ – Nr. 1



Despre ce este vorba în Proiectul IDEAL GAME?

Digitalizarea – Cu peste 32.800.000 de accesări pe Google (Decembrie 2020), megatendința de digitalizare, cauzată de schimbarea globală, ilustrează importanța digitalizării în fiecare context organizațional. În domeniul educației, crește importanța și relevanța schimbării digitale. Cu toate acestea, digitalizarea determină provocări și în sectorul învățământului (superior). În consecință, este necesar să se sprijine sistemul educațional cu cunoștințe și modalități inovatoare de învățare și predare pentru a face față provocărilor digitalizării.

Prin urmare, proiectul Erasmus+ – IDEAL GAME („Îmbunătățirea metodelor didactice, educaționale și de învățare în învățământul superior cu Online Serious Game Creator”) își propune să îmbunătățească predarea și învățarea în instituțiile de învățământ superior prin crearea unui Creator Online de Jocuri Serioase.

Acest instrument IDEAL GAME va sprijini profesorii în crearea de diferite tipuri de mici jocuri serioase, care pot fi integrate în module de predare și prelegeri: de exemplu, (a) jocuri serioase pentru învățarea vocabularului profesional și al domeniilor conexe, (b) jocuri serioase pentru evaluarea fenomenelor și condițiilor experimentale corespunzătoare, (c) jocuri serioase care se concentrează pe procese, (d) jocuri serioase competitive pentru a îmbunătăți învățarea și (e) jocuri puzzle pentru familiarizarea cu modele și teorii, etc.

Proiectul este finanțat de Uniunea Europeană. Proiectul cu durata de 28 de luni (perioada de finanțare 01.09.2020 – 31.12.2022) este coordonat de Universitatea din Paderborn din Germania, reprezentată de prof. dr. Marc Beutner. Ceilalți cinci parteneri europeni sunt: Ingenious Knowledge GmbH (Germania); Universitatea din Pitești (România); Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (Polonia); University of Dundee (Regatul Unit al Marii Britanii); și Universidad a distancia de Madrid SA (Spania).

Jocuri serioase

„Jocuri care, de asemenea, sunt destinate învățării. Acest termen este de obicei folosit pentru jocuri video sau electronice, dar poate fi, de asemenea, aplicat clasicele jocuri pe tablă sau jocurilor de cărți. Dacă ați jucat vreodată un joc pentru dezvoltarea inteligenței sau ați jucat un joc de simulare realistă, ați jucat un joc serios! Dar serios aici nu înseamnă lipsit de distracție, deoarece cele mai eficiente jocuri serioase sunt la fel de plăcute ca orice jocuri pe care oamenii le-ar practica în timpul lor liber.”

(Proiectul GameON: Beutner ș.a.. 2018, p. 34)

Proiectul IDEAL GAME își propune să producă:

- Creator Online de Jocuri Serioase IDEAL GAME
- 50 de jocuri serioase
- Concept de Flipped classroom
- Colecție de bune practici în predare
- Raport de cercetare despre utilizarea jocurilor serioase
- Document de politică IDEAL GAME
- Website IDEAL GAME
- Materiale de diseminare IDEAL GAME
- Manual didactic IDEAL GAME pentru lectori
- Manual de utilizare a instrumentului IDEAL GAME pentru lectori
- Manual IDEAL GAME pentru studenți
- Prezentarea video a instrumentului IDEAL GAME

Scopuri / Obiective principale

Proiectul IDEAL GAME își propune să proiecteze un Creator Online de Jocuri Serioase și să creeze, să testeze și să evalueze Mini OER Serious Games în cadrul scenariilor de învățare. În general, abordarea are ca scop îmbunătățirea metodelor didactice, educaționale și de învățare în învățământul superior cu ajutorul unui Creator Online de Jocuri Serioase.

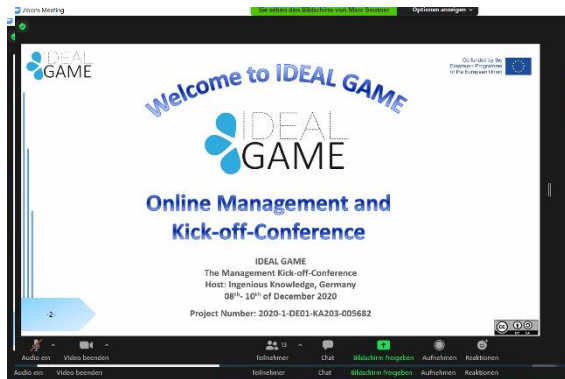


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.

Ce s-a întâmplat deja?



Proiectul a început oficial în data de 1 Septembrie 2020.

La scurt timp, consorțiul proiectului s-a reunit pentru Reuniunea de Lansare. Întâlnirea a avut loc online în perioada 8-10 Decembrie 2020 și a fost găzduită de Ingenious Knowledge.

Scopul acestei întâlniri a fost de a permite partenerilor să se prezinte reciproc, să discute obiectivele și activitățile proiectului, precum și planificarea sarcinilor inițiale pentru toți partenerii.

Toate obiectivele proiectului au fost analizate și discutate în detaliu, inclusiv aspecte administrative și financiare, cum ar fi aspecte legate de diseminare și exploatare, precum și proceduri de evaluare și raportare.



Urmează...

- Efectuarea de cercetări de birou și de teren privind resursele pentru cele mai bune practici de învățare și predare din țările partenere
- Elaborarea unui raport de cercetare
- Implementarea unei platforme de informare
- Dezvoltarea primului prototip al instrumentului online IDEAL GAME pentru crearea de jocuri serioase
- Implicarea în activități de diseminare
- A doua Conferință IDEAL GAME în luna Aprilie 2021 găzduită de University of Dundee, Regatul Unit al Marii Britanii

Cum să vă conectați la IDEAL GAME:

Vizitați website-ul nostru:

<https://ideal-game.eduproject.eu/>

sau contactați partenerul din țara dvs.!
(detalii pe website)



Doriți să fiți informați la zi?

Atunci vizitați și canalele noastre de social media:

IDEAL GAME Facebook:

https://www.facebook.com/Erasmus-Project-IDEAL-GAME-100195691949187/?view_public_for=100195691949187

IDEAL GAME Twitter:



@IdealGame3



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



Sprrijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.