

**IDEAL-GAME**

*Doskonalenie dydaktyki, kształcenia i uczenia się   
w szkolnictwie wyższym za pomocą Online Serious Game Creator*

**Artykuł 1 online (EN)**

*Sebastian Koppius, UPB*

**Tytuł projektu:** Poprawa dydaktyki, edukacji i uczenia się

w szkolnictwie wyższym dzięki Online Serious Game Creator

**Akronim:** IDEAL-GAME

**Numer referencyjny:** **2020-1-DE01-KA203-005682**

**Partnerzy projektu:** P1University Paderborn (UPB), DE  
 P2Ingenious Knowledge GmbH (IK), DE  
 P3 Uniwersytet w Pitesti (UPIT), RO  
 P4 Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (WSEI), PL  
 P5Uniwersytet w Dundee (UoD), UK  
 P6Uniwersytet na Odległość w Madrycie SA (UDIMA), ES

**Serious Games in Higher Education - The Erasmus+ Project IDEAL-GAME**

*Wykład przeradza się w monotonię prowadzącego, a studentom grozi utrata zainteresowania i uwagi?* Bez wątpienia każdy z nas ma już za sobą takie doświadczenie. W przyszłości świetnym rozwiązaniem może być narzędzie Online Serious Game Creator Tool - IDEAL-GAME*.*

Zabawne poszerzanie słownictwa zawodowego i tematycznego, prawidłowe przyporządkowywanie faktów i terminów czy testowanie nowych strategii rozwiązywania problemów to tylko kilka przykładów wielkiego potencjału poważnych gier. Przy zachowaniu odpowiedniej równowagi pomiędzy przekazywaniem wiedzy a zabawą gry poważne bez wątpienia nadają się również do zastosowania w szkolnictwie wyższym. W tym kontekście wykorzystanie gier poważnych może urozmaicić kurs, a tym samym zwiększyć aktywność i uwagę studentów na omawianym temacie.

Ograniczenia we wdrażaniu poważnych gier do codziennego życia uniwersyteckiego są spowalniane przez brak platform, trudności projektowe i brak kreatywności, przez co nauczyciele często tkwią w tradycyjnych schematach nauczania.

Tu właśnie wkracza projekt Erasmus+ **IDEAL-GAME ("Improving didactics, education and learning in higher education with the Online Serious Game Creator")**, finansowany przez Unię Europejską.

Z jednej strony, projekt zajmuje się poprawą nauczania uniwersyteckiego w zakresie ilustracji treści wykładów ze strony nauczycieli. Z drugiej strony, promuje aktywne uczenie się (immersive learning) ze strony uczących się.

**Głównym celem** projektu **IDEAL-GAME** jest stworzenie internetowego narzędzia do tworzenia poważnych gier dla szkolnictwa wyższego. Nauczyciele powinni być w stanie tworzyć dostosowane do potrzeb poważne gry na swoje wykłady i seminaria z pomocą stworzonego narzędzia kreatora. Niemniej jednak, projekt dostarcza użytkownikowi już istniejące poważne gry, które w połączeniu z dodatkowymi materiałami dydaktycznymi służą jako pierwsza inspiracja do tworzenia kolejnych gier. W odpowiednim czasie powstanie podręcznik, który będzie zawierał wskazówki dotyczące tworzenia poważnych gier, jak również strategie wdrażania ich na wykładach i seminariach. Szczególnie w projekcie IDEAL-GAME, poważne gry są testowane w połączeniu z koncepcją Flipped Classroom. W Flipped Classroom uczący się przygotowują nowe treści, koncepcje i teorie w ramach samokształcenia (online) i wykorzystują wykład do dyskusji i pytań o zrozumienie.

Koordynatorem 28-miesięcznego projektu (okres finansowania 01.09.2020 - 31.12.2022) jest Uniwersytet w Paderborn w Niemczech, reprezentowany przez prof. dr Marca Beutnera. Pozostałych pięciu europejskich partnerów projektu to: Ingenious Knowledge GmbH (Niemcy), Universitatea din Pitesti (Rumunia), Wyższa Szkoła Ekonomii i Innowacji w Lublinie (Polska), University of Dundee (Wielka Brytania) oraz Universidad a distancia de Madrid SA (Hiszpania).

**Jakie są główne cele?**

* Badania nad uczeniem się z wykorzystaniem poważnych gier w szkolnictwie wyższym
* Rozwój narzędzia do tworzenia poważnych gier online
* Udostępnianie gier poważnych i materiałów dydaktycznych jako OER, które zostały osadzone i przetestowane w scenariuszach nauczania
* Udostępnienie podręcznika z informacjami o narzędziu kreatora i wskazówkami dydaktycznymi
* Stworzenie Policy Paper i Layman Report

**Jakie są cele projektu, aby wyprodukować:**

W oparciu o cele główne mają powstać następujące cele:

(1) Narzędzie do tworzenia poważnych gier online IDEAL-GAME

(2) 50 poważnych gier dla inspiracji i dalszego wykorzystania

(3) Koncepcja odwróconej klasy

(4) Gromadzenie najlepszych praktyk w zakresie zasobów dydaktycznych

(5) Sprawozdanie z badań nad wykorzystaniem gier komputerowych w szkolnictwie wyższym (Serious Games)

(6) Dokument programowy IDEAL-GAME

(7) Strona internetowa IDEAL-GAME

(8) Materiały do rozpowszechniania IDEAL-GAME

(9) IDEAL-GAME Podręcznik dydaktyczny dla wykładowców

(10) Podręcznik narzędzi IDEAL-GAME dla wykładowców

(11) Podręcznik IDEAL-GAME dla uczniów

(12) IDEAL-GAME Prezentacja wideo narzędzia

**Co już się stało?**

Projekt oficjalnie rozpoczął się 1st września 2020 roku. Wkrótce potem konsorcjum projektu spotkało się na spotkaniu kick-off. Spotkanie to odbyło się w dniach 8th - 10th grudnia 2020 r. online z powodu pandemii Corony, a gospodarzem był partner projektu Ingenious Knowledge (Niemcy).

Celem tego spotkania było umożliwienie partnerom przedstawienia się sobie nawzajem, omówienie celów projektu i działań wraz z zaplanowaniem wstępnych zadań dla wszystkich partnerów.

Wszystkie cele projektu zostały rozważone i szczegółowo omówione, w tym kwestie administracyjne i finansowe, takie jak aspekty rozpowszechniania i eksploracji oraz procedury oceny i raportowania.

**Jakie są kolejne kroki?**

Do czasu drugiego spotkania projektowego na Uniwersytecie w Dundee (Szkocja) w czerwcu 2021 roku, wszyscy partnerzy projektu rozpoczną badania stacjonarne, jak również badania terenowe, które koncentrują się na wykorzystaniu i uczeniu się z poważnych gier w szkolnictwie wyższym. Ponadto, każdy z partnerów musi poszukać najlepszej praktyki poważnej gry w danym kraju. Wyniki badań stanowią podstawę do rozwoju i tworzenia materiałów do nauki i nauczania. Ponadto konsorcjum projektu regularnie prowadzi działania upowszechniające i popularyzujące.

**Jak można się skontaktować z IDEAL-GAME?**

Odwiedź naszą stronę internetową <https://ideal-game.eduproject.eu/> lub skontaktuj się bezpośrednio z partnerem projektu w swoim kraju!