

Erasmus+

ȘCOALA GIMNAZIALĂ DRAGOMIREȘTI
ACREDITARE ERASMUS+ ÎN DOMENIUL
EDUCAȚIEI ȘCOLARE

GAME BASED LEARNING AND GAMIFICATION

Cursuri structurate pentru cadre didactice





Erasmus+



ȘCOALA GIMNAZIALĂ DRAGOMIREȘTI

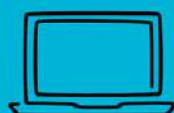
ACREDITARE ERASMUS +

2022-1-RO01-KA120-SCH-000106692

VALABILITATE 01.03.2023- 31.12.2027



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



<https://sgdragomiresti.ro/>



GAME BASED LEARNING AND GAMIFICATION

În perioada 22/07/2024 - 26/07/2024, o echipă formată din 4 cadre didactice (prof. învă. primar Baci Alina, prof. învă. primar Mihai Diana- Paula, prof. Limbă Franceză Roșoiu Camelia și prof. Educație Fizică Georgescu Vlad) de la Școala Gimnazială Dragomirești au participat la cursul structurat "Game based learning and gamification", derulat în Heraklion, Creta (Grecia) și furnizat de InterAct (KOIN.S.EP INTERACT). Activitatea de învățare destinată cadrelor didactice a fost realizată în cadrul Acordării Erasmus+ în domeniul educației școlare, proiect nr. 2023-1-RO01-KA121-SCH-000124931.



Furnizorul cursului, KOIN.S.EP INTERACT, organizație internațională de formare, pune accentul pe creșterea profesională a persoanelor care lucrează în sectorul educațional, promovând, sprijinind și furnizând activități de formare în conformitate cu principiile Erasmus+.

Prin intermediul cursului "Game based learning and gamification" promovează implementarea tehnologiilor digitale în practicile de predare, învățare și evaluare pentru a crea un mediu distractiv și captivant, ajutându-i pe participanți să dezvolte motivația și creativitatea elevilor.



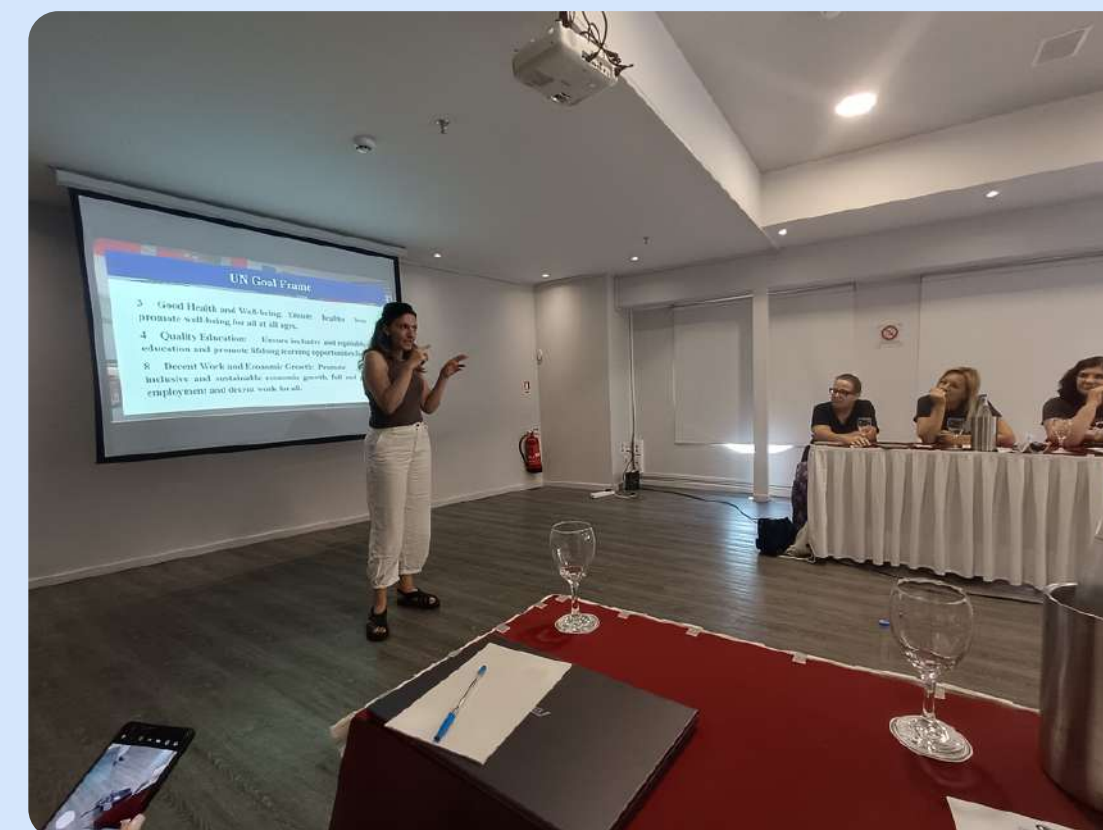


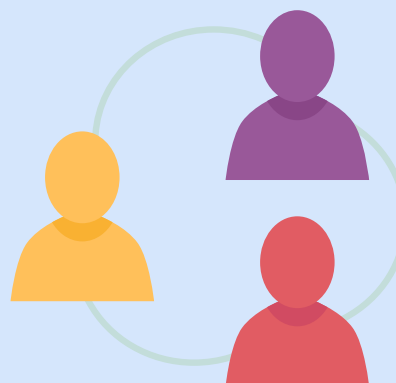
Erasmus+

ZIUA 1

ACTIVITĂȚI:

- Schimb cultural: prezentarea participanților, a țării și a școlii din care provin cadrele didactice;
- Exerciții de spargere a gheții;
- Cadrul teoretic pentru calificarea și recalificarea profesorilor;
- Educația ca prioritate a UE și obiectivele de dezvoltare durabilă ale ONU până în 2030;
- Tehnologia digitală: un instrument metodologic pentru promovarea competențelor secolului 21;









Erasmus+

ZIUA 2

ACTIVITĂȚI:

- Învățarea bazată pe joc și prin gamificare ca instrument digital prin care se promovează dezvoltarea abilităților specifice secolului 21;

GAMIFICARE (gamification)

Gamificarea una dintre cele mai recente tendințe în educație, prin care elevii dobândesc cunoștințe prin joc. Această metodă presupune utilizarea mecanismelor jocurilor și elementelor de proiectare a jocului în procesul de predare-învățare-evaluare.

Sunt implicate caracteristici ale jocurilor – cum ar fi stabilirea de obiective, reguli, elemente de distracție, feedback, recompense și promoții – pentru a transmite informații din diferite domenii.

Tinerii din zilele noastre sunt atrași de jocuri, de jocuri pe calculator, unde performanțele lor sunt evaluate rapid prin punctaje sau feedbackuri individualizate. Prin joc, ei se implică activ, devenind astfel capabili să înțeleagă și să rețină informațiile prezentate.



Erasmus+



BENEFICIILE GAMIFICĂRII:

- Atrage și menține atenția elevilor;
- Îi motivează pe elevi să își atingă obiectivele propuse;
- Învățarea devine atractivă și distractivă;
- Menține interacțiunea profesor-elevi, dar și elev-elev;
- Îi face pe elevi să fie activi să se implice în procesul educativ;
- Facilitează absorbția de cunoștințe noi și capacitatea de a le reține;
- Oferă elevilor posibilitatea de a vedea conexiunea noțiunilor dobândite cu lumea reală;
- Îmbunătățește experiența generală de învățare – gamificarea se integrează firesc în cursurile eLearning, astfel că elevii nici nu-și dau seama că sunt angrenați în achiziționarea de noi informații;

Rolul profesorului este să îi ghideze pe elevi cu măiestrie prin multitudinea de noțiuni abstracte, utilizând principiile gamificării. Profesorul devine un conducător de joc care le insuflă entuziasmul său copiilor, motivându-i să progreseze.

ZIUA 3



ACTIVITĂȚI:

- Vizită culturală: tur ghidat al Palatului Knossos și al capitalei insulei Creta, orașul Heraklion;
- Instrumente online pentru colaborare în proiecte educaționale bazate pe jocuri, de ex. eTwinning, European School Education Platform;
- Elemente arhitecturale ale învățării prin joc și ale gamificării;







Gamification Techniques [7]

Jigsaw groups tackle different parts of a research article, summarize what that section says & what purpose that section serves. Then students disperse & share with new formed groups.

ChalkTalk have students list out resource they use & build on their experiences, feelings, facts, etc.

Concept mapping gives class a space to brainstorm keywords eg. Padlet, Prezi.

Roundtable writing.

Games can be [8]:

- Rule-based
- Simulative systems
- Decision-based and logic-based
- Ranked in difficulty
- Challenging and attractive to potential players (flow)
- Educational





Erasmus+

ZIUA 4

ACTIVITĂȚI:

- Jocuri și instrumente de învățare digitală: analiză și studii de caz;
- Implementarea învățării bazată pe jocuri (GBL) și gamificare pentru crearea unui plan de lecție la diverse discipline- activitate practică în grupuri transnaționale;





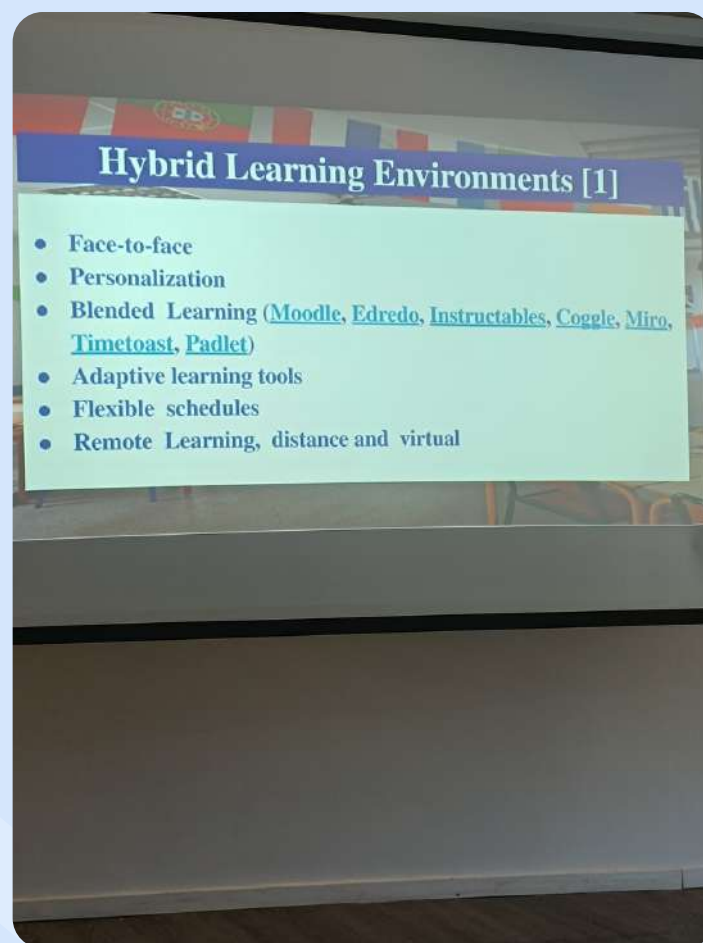


Erasmus+

ZIUA 5

ACTIVITĂȚI:

- Medii inteligente de învățare;
- Sistemele de management al învățării (LMS) și sistemele de management al conținutului (CMS);
- Încheierea cursului;





Erasmus+





Erasmus+





Erasmus+



**Finanțat de
Uniunea Europeană**

Finanțat de Uniunea Europeană. Punctele de vedere și opiniile exprimate aparțin, însă, exclusiv autorilor și nu reflectă neapărat punctele de vedere și opiniile Uniunii Europene sau ale ANPCDEFP. Nici Uniunea Europeană și nici ANPCDEFP nu pot fi considerate răspunzătoare pentru acestea.