

**EDU-GameBox**

**Parteneri:** Polonia, România, Cehia

**Număr de referință:** 2019-1-PL01-KA204-065741

**Perioada de desfășurare:** 01.11.2019 – 31.12.2021

Proiectul EDU-GameBox a fost pregătit și va fi implementat de un parteneriat cu patru părți: Nowe Motywacje din Polonia, FERİ din Polonia, AESD din România și Institut INPRO din Cehia. Proiectul este în conformitate cu prioritățile sectoriale: **EDUCAȚIE ADULTĂ: Extinderea și dezvoltarea competenței educatorilor și a altor angajați pentru a sprijini adulții care învață** **EDUCAȚIE ADULTĂ: Sprijinirea creării și accesului la căile de îmbunătățire a competențelor**

**EDUCAȚIE ADULTĂ:** Îmbunătățirea și lărgirea gamei de oportunități de învățare de înaltă calitate, adaptate nevoilor individuale ale adulților cu abilități sau calificări reduse.

Obiectivul principal al proiectului este de a oferi educatorilor sprijin prin accesul la soluții moderne care activează și îmbunătățesc procesele de dezvoltare și crește astfel eficiența educației adulților prin oportunitatea de a folosi oamenii care proiectează activități de dezvoltare dintr-un set de jocuri de formare cu un set de materiale și instrucțiuni precise pentru implementarea lor.

Obiective detaliate:

- crearea unui spațiu online, accesibil tuturor educatorilor, care să permită descărcarea instrumentelor și utilizarea acestora, mai ales în situațiile în care grupurile de cursanți nu dispun de resursele necesare pentru a profita de soluțiile comerciale disponibile pe piață; - facilitarea utilizării educației non-formale pentru adulți din orașele mai mici, din zonele rurale, precum și încurajarea și eliminarea barierelor sociale și la distanță la adulții cu mai puține oportunități și abilități reduse;

- încurajarea educatorilor să își împărtășească soluțiile și să le ofere o bază principală pe care să o poată dezvolta împreună, precum și să utilizeze inspirații disponibile public care vor afecta atractivitatea și eficacitatea activităților educaționale propuse de aceștia;

- minimizarea barierelor în calea disponibilității resurselor bazate pe gamificare

- îmbogățirea programelor educaționale cu instrumente noi rezultate din activitatea unei echipe de educatori experimentați, tehnicieni, experți în domeniul resurselor umane și formare.

Proiectul se adresează educatorilor și adulților. Ca parte a proiectului, partenerii vor crea împreună un set universal de jocuri dedicate adulților și educatorilor, ca o întărire a sistemului de educație non-formală în țările partenere și la o scară minimă Europeană. Jocurile create pentru a consolida competențele adulților, inclusiv cele cu calificări și abilități reduse, vor fi pregătite de experți, dar și de educatori înșiși și adulți în faza de testare. Ambele grupuri vor crea, testa și îmbunătăți în comun soluțiile utilizate în jocuri și pe platformă, cu participarea activă a tuturor partenerilor din proiect. În acest fel, reprezentanții grupului țintă vor crea instrumente pe care le vor folosi ulterior în învățarea pe tot parcursul vieții.

Prin urmare, fiecare dintre parteneri operează în domeniul educației nonformale a adulților

experiență adecvată pentru a obține rezultatele dorite și indicatorii proiectului.

Principalele rezultate ale proiectului:

- versiunea finală 1 a unei platforme inovatoare de rețea, care este o „piață” pentru educatori.

Platforma va fi alimentată de o bază de date de jocuri create de parteneri în timpul proiectului. Utilizatorii vor putea descărca gratuit materialele necesare completării jocului, împreună cu instrucțiuni, descrierea conținutului și sfaturi despre aplicație. Jocurile se vor putea comenta și evalua. Un avantaj suplimentar va fi capacitatea de a suplimenta platforma de către utilizatorii cu resurse proprii, datorită cărora baza de date poate fi îmbunătățită și dezvoltată constant. Platforma va fi un instrument funcțional complet utilizabil în patru versiuni lingvistice (limbi partenere și engleză, pentru a permite traducerea ulterioară pentru țările europene care nu sunt parte la parteneriat).

- baza min. 20 de jocuri educative în versiunea finală. După selectarea a 5 competențe cheie

INTERESAREA STRESULUI, TROUBLESULUI, COMUNICAREA EFECTIVĂ, COOPERAREA GRUPULUI și GESTIONAREA DISPATCH, versiunea finală va realiza cel puțin 4 jocuri din fiecare zonă, ceea ce va permite bazei platformei să furnizeze douăzeci de resurse inovatoare a căror aplicare în procesele de dezvoltare va influența semnificativ eficacitatea activităților educaționale și ușurința dobândirii de cunoștințe de către participanții la proces. Fiecare joc va fi însoțit de instrucțiuni. Instrucțiunile vor conține, printre altele, recomandări detaliate privind utilizarea elementelor date la anumite grupuri de participanți, ceea ce pentru educatori va fi un

context convenabil, disponibil în general.

Rezultatele proiectului vor fi difuzate prin activități planificate în cadrul proiectului și după finalizarea, printre altele, prin conferințe de diseminare în 3 țări, trimiterea de informații despre rezultatele proiectului, informații pe platforma EPALÉ despre proiect și rezultatele acestuia, precum și informații și materiale pe site-urile partenere.