

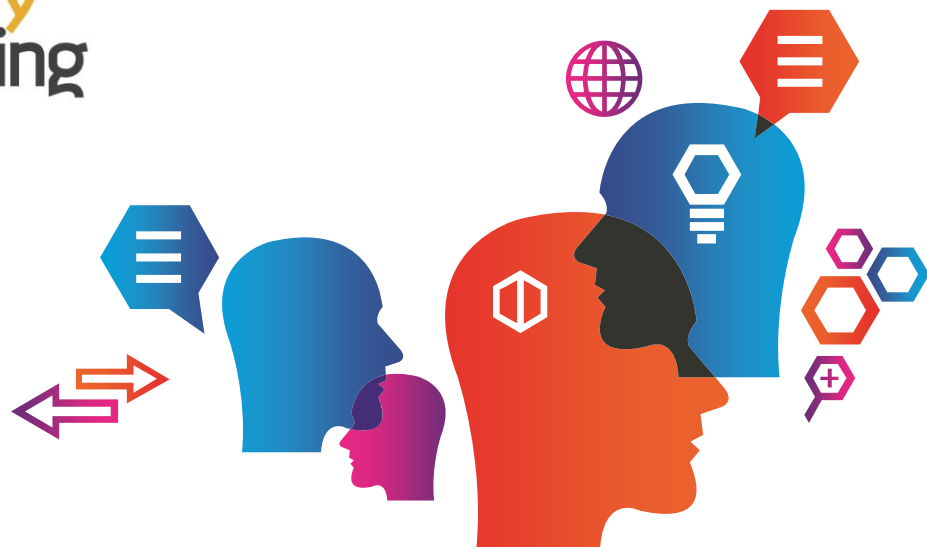
Verslumo profesinių įgūdžių tobulinimas

mokyme naudojant žaidimo elementus

Tipinių žaidimo elementų naudojimas mokyme, pavyzdžiui: žaidimo taisyklės, taškų vertinimas ar konkurencija su kitais žaidėjas **padidina studentų įsitraukimą ir skatina jų motyvaciją.**

“Gamify your Teaching” projektu siekiama sukurti internetinį žaidimą studentams ir profesinio mokymo dėstytojams tikslu – ugdyti jų **IKT ir verslumo įgūdžius**

Projektas skirtas prisidėti prie **verslumo ekosistemos Europoje** plėtojant verslumo įgūdžius tarp **jaunų žmonių.**



“ Žaidimai skatina studentus **imtis veiksmų**; ...ugdo įgūdžius ir motyvuoja įsiminti nuosekliai. ”
Huang, Soman. psl. 15

Teigiamas žaidimų šalutinis poveikis

Egzistuoja įdomūs žaidimų šalutinio poveikio pavyzdžiai. Moksliniai tyrimai įrodė, jog žaidimai susiję su didesniu kūrybingumu ir efektyvesniu problemų sprendimu, nepriklausomai nuo žaidimo tipo. Stiprus ryšys buvo nustatytas tarp žaidimo ir rankų judesių koordinacijos, reakcijos laiko ir vikrumo. Žaidimai taip pat gali būti pradžios taškas įgyjant naujų žinių, nes jie gali sukelti susidomėjimą pavyzdžiui mokytis kinų arba sužinoti apie Spartos armiją.

Verslumas ir žaidimų naudojimas mokyme

Verslumo mokymasis skiriasi nuo tradicinio mokymosi klasėje. Tyrimai atskleidė, jog jis turėtų būti lankstus ir labiau aktyvus, grįstas potyriais.

Tradicinis mokymas grįstas pagrinde teorija yra netinkamas verslumo mokymui. Verslumo įgūdžių beveik neįmanoma įgyti tradiciniais būdais.

“Gamify Your Teaching” projektu siekiama novatoriškais metodais ugdyti naują verslininkų kartą Europoje.

Prisijunkite!

Facebook

<https://www.facebook.com/GamifyYourTeaching/>

Twitter

<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Internetė

<http://gamify-project.eu/>



Praleidžiame 3 milijardų valandų per savaitę žaisdami kompiuterinius ir video žaidimus



“ ... video žaidimai gali būti sukurti optimizuoti **kūrybingumo ugdymą** išsaugant žaidimų **pramoginę paskirtį** taip sukuriant naujos kartos žaidimus, kurie panaikins ribas tarp **edukacijos ir pramogų.** ”

Linda Jackson, psichologijos profesorė Mičigano valstijoje



“Žaidėjai nuolat demonstruoja atkaklumą, rizikos prisiėmimą, dėmesį detalėms ir problemų sprendimą - toks elgesys turėtų būti reguliariai rodomas mokykloje” (Education Arcade, MIT)

Kokie žaidimų elementai gali būti panaudoti švietimo tikslams?

Žaidimas skatina vartotojus savarankiškai veikti ir atrakinti naujus lygius. Gaudami taškus, žaidėjai suvokia darbo vertę. Vartotojai bendradarbiauja su kitais žaidėjais bendram tikslui sprendžiant problemas per ribotą laiką. Šios savybės skatina praktinių įgūdžių vystymąsi.



Projekto pradžia

Projektas prasidėjo susitikimu Arad mieste, Rumunijoje, kur partneriai aptarė projekto vystymą. Susitikimas buvo labai naudingas ir privedė prie produktyvių diskusijų apie projekto naudą.



Siekiant pritaikyti žaidimą jaunimo poreikiams buvo atliktos nacionalinės fokus grupės. Taip garantuojama, jog žaidimas atitiks tikslinės grupės poreikius.



Partneriai susitiko antra kartą Žešuvo mieste, Lenkijoje, siekiant aptarti tyrimo rezultatus ir pradėti kurti žaidimą.



Šis projektas finansuojamas remiant Europos Komisijai. Šis leidinys [pranešimas] atspindi tik autoriaus požiūrį, todėl Komisija negali būti laikoma atsakinga už bet kokį jame pateikiamas informacijos naudojimą.