

Zwiększenie kompetencji zawodowych w nauczaniu przedsiębiorczości

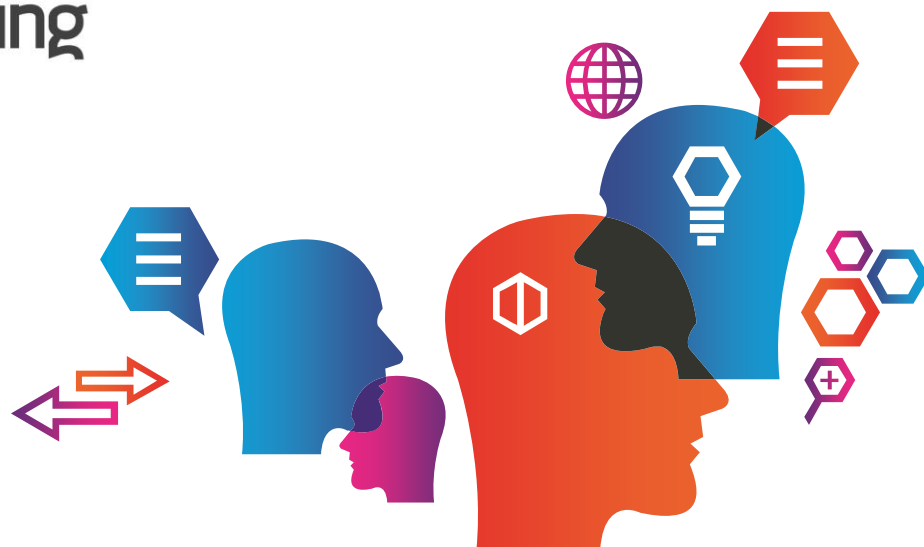
z wykorzystaniem grywalizacji

Grywalizacją w nauczaniu nazywa się wykorzystanie w tym procesie typowych elementów związanych z grami takich jak zasady gry, punktacja czy współzawodnictwo z innymi graczami celem pobudzenia zaangażowania uczniów oraz zwiększenia ich motywacji.

Celem projektu **GAMIFY YOUR TEACHING** jest opracowanie gry online dla uczniów oraz nauczycieli przedmiotów zawodowych wspierającej rozwój ich umiejętności przedsiębiorczych oraz kompetencji ICT.

Projekt wspierać będzie rozwój "ekosystemu przedsiębiorczości" w Europie przez rozwój umiejętności przedsiębiorczych ludzi młodych.

Projekt trwać będzie 2 lata: od września 2015 r. do września 2017 r.



„Grywalizacja zachęca uczniów do **podejmowania działania**; ... Zwiększać będzie też ich umiejętności i motywację do ciągłego zapamiętywania.”

Huang i Soman. s. 15

Działania w projekcie podejmowane są na podstawie badań przeprowadzonych przez partnerów i ekspertów zewnętrznych w obszarze badań społecznych. Celem badań jest ustalenie jakie wymagania winna uwzględniać gra pod kątem poziomu kompetencji ICT nauczycieli przedmiotów zawodowych oraz jakie powinny być jej główne założenia. Jako rezultat badań powstanie, **raport z analizy potrzeb** (O1), który będzie podstawą do opracowania **gry edukacyjnej** (O2) oraz **materiałów edukacyjnych dla nauczycieli przedmiotów zawodowych** (O3). Dodatkowo, zebrane zostaną **studia przypadków** sukcesów w biznesie (O4), mogące być inspiracją dla uczniów w otwieraniu swoich własnych firm.

Przedsiębiorczość w grywalizacji

Proces nauczania przedsiębiorczości różni się od tradycyjnego nauczania w klasie. Naukowcy wskazują, że winien być on bardziej elastyczny, aktywny i oparty na samodzielnym doświadczeniu. Tradycyjne metody nauczania sytuujące teorię w centrum są nieadekwatne w nauczaniu przedsiębiorczości.

Umiejętności przedsiębiorczych nie można nauczyć się poprzez tradycyjną ścieżkę edukacyjną.

Gamify Your Teaching uwzględnia innowacyjne podejście w kształceniu nowej generacji europejskich przedsiębiorców.

Pozostań w kontakcie!

Facebook

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

Twitter

<https://twitter.com/GamifyTeaching>

Web

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



Ludzie spędzają łącznie **3 miliardy godzin w tygodniu** grając w gry komputerowe i wideo.



Rozpoczęcie projektu

Projekt zainaugurowało spotkanie w Arad (RO) w dniach 2-3 grudnia 2015 r., gdzie partnerzy omawiali sposób jego realizacji. Spotkanie było bardzo udane czego dowodem była dyskusja na temat projektu.



Celem dostosowania gry do potrzeb ludzi młodych, partnerstwo zainicjowało badania w grupach fokusowych. W ten sposób uzyska się pewność, że zaprojektowana gra będzie zgodna z oczekiwaniami grupy docelowej.



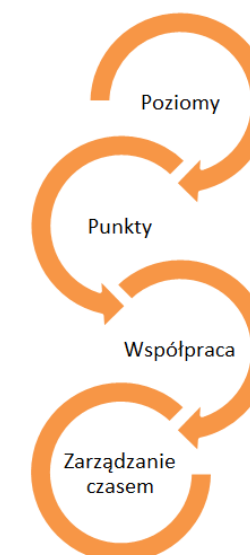
„... gry wideo mogą być tak zaprojektowane by optymalizować **rozwój kreatywności** przy jednoczesnym zachowaniu ich **rozrywkowego charakteru** w taki sposób, że nowa generacja gier wideo zacierać będzie różnicę między **edukacją a rozrywką**.”

Linda Jackson, profesor psychologii, Uniwersytet Stanowy w Michigan

Gracze cechują się wytrwałością, podejmowaniem ryzyka, dbałością o szczegóły czyli tymi postawami, które idealnie mogłyby być wykorzystane w szkole (Arkady Edukacji, MIT).

Jakie elementy grywalizacji możemy wykorzystać w realizacji celów edukacyjnych?

Gra motywuje uczestników do samodzielnego przechodzenia na coraz wyższe poziomy. Poprzez gromadzenia punktów, poznają oni wartość pracy. Użytkownicy współpracują ze sobą dla wspólnego celu mając na uwadze ograniczony czas. Te cechy stymulują rozwój praktycznych umiejętności użytkowników.



Partnerstwo spotkało się po raz drugi w Rzeszowie (PL) w dniach 20-21 kwietnia 2016 r., w celu omówienia wyników badań oraz rozpoczęcia prac nad grą.



Ten projekt został zrealizowany przy wsparciu finansowym Komisji Europejskiej. Niniejsza publikacja odzwierciedla jedynie stanowisko ich autora i Komisja Europejska nie ponosi odpowiedzialności za umieszczoną w nich zawartość merytoryczną.