

ProActive este un proiect European ce promoveaza o **metoda pedagogica inovativa** unde educatorii din diferite sectoare devin creatori de jocuri.

Prin atelierele de lucru, profesori si instructori din **23 de institutii educationale** din patru tari (Spania, UK, Italia si Romania) au utilizat doua editoare de joc pentru a-si crea jocurile educationale.

In total, **60 de scenarii GBL** au fost create si testate in context reale de pedare cu studentii implicati in **sesiuni de lucru**.

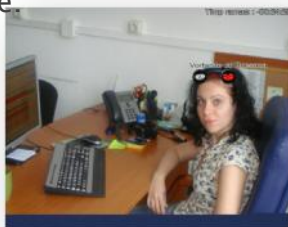


Profesor: "Proiectul a generat o sinergie a colaborarii intre profesori, si a permis elaborarea unui proiect educational viabil."

Profesorii au avut in clasa un rol de **facilitator**.

Concentrarea, implicarea cursantilor precum si auto-reglarea comportamentului au avut o contributie favorabila la succesul acestei metode.

Student: "Niciodata nu m-am gandit ca la varsta mea voi juca jocuri si voi invata in acelasi timp."



Metoda se adreseaza direct **competentelor transversale** necesare in era informationala, cum ar fi auto instruirea si **invatarea prin practica**.

Cele mai importante rezultate obtinute de-a lungul proiectului:

Cadrul Psiho-Pedagogic de Incurajare a Creativitatii care leaga conceptele creativitatii, GBL si metaforele invatarii;

Noi versiuni ale editoarelor EUTOPIA si <e-Adventure>, cu noi medii virtuale, resurse grafice si noi functionalitati pentru a crea jocuri colaborativ;

O Colectie de Sabloane si Obiecte, continand resurse utile pentru crearea jocurilor;

Manual pentru Producerea Scenariilor GBL Creative, un manual util pentru toti educatorii interesati in crearea si implementarea propriilor scenarii GBL;

Recomandari pentru Practici de Invatare Creative bazate pe Jocuri, cu exemple practice, studii de caz si povesti de succes pentru a ajuta profesorii sa progreseze prin GBL;

Raport de Analiza a Evaluarii, care prezinta procedurile si descoperirile proiectului;

Conferinta GACET'1, un eveniment de success care a adus impreuna mai mult de 100 de persoane (cercetatori, ingineri si practicieni) desfasurat la Roma, in perioada 17-18 Noiembrie 2011. Articolele acceptate si abstractele au fost publicate in **Volumul Conferintei** (ISBN 978-88-8338-118-8).

Toate aceste resurse sunt disponibile pe site-ul ProActive

Depozit online ProActive pentru scenariile GBL

In cadrul proiectului a fost dezvoltat un depozit pentru 60 de scenarii GBL impreuna cu **jocurile gratuite care pot fi descarcate**. Aceste jocuri au fost create de profesorii si instructorii din site-urile pilot participante in proiect.



Jocurile acopera o **arie vasta de subiecte** (incluzand fizica, istoria, alpinism si proceduri medicale) fiind create pentru **diferite sectoare educationale** (invatamant primar si secundar, universitati si trainingul profesional).

Accesati scenariile GBL la:

www.proactive-project.eu/repository/

Metodologia proiectului si rezultatele au fost evaluate cu diferite instrumente, implicand profesorii, elevii si expertii GBL. Iata principalele descoperiri:

> Creativitate si proiectarea jocului

Motivatia este un factor critic pentru a tine profesorii implicati in procesul de proiectare. **Colaborarea** intre profesori si studenti a intensificat procesul de generare si evaluare a ideilor. **Optiunile editoarelor** au actionat ca mediatori, modeland dinamica jocului si profiland mecanismul acestuia, facilitand producerea ideilor.

> Cele cinci metafore ale invatarii

Achizitia, **Imitarea**, **Participarea**, **Experimentarea**, si **Descoperirea** au intensificat reflectia educatorilor asupra noilor modalitati de predare si invatare. Au fost considerate punct de plecare pentru proiectare, si ca si criteriu pentru evaluarea jocurilor. Jocurile au combinat mai mult metaforele experimentarii si achizitiei.

> Impactul proiectului

Evaluarea realizata ne arata ca cel mai mare impact al proiectului a fost asupra **cunostintelor si opiniilor participantilor**. Profesorii si instructorii si-au crescut aptitudinile si si-au schimbat opiniile asupra procesului de proiectare GBL, dezvoltare si implementare, ca si asupra modului in care au invatat sa utilizeze editoarele de joc si lucrul cu colegii. Asa cum spunea un profesor dintr-o scoala primara ProActive a oferit "O modalitate de a utiliza jocurile video in clasa".

Vizitati site-ul ProActive pentru informatii de ultima ora, evenimente, resurse si rezultate!

www.proactive-project.eu

Acces gratuit la jocuri si scenariile aferente din Depozitul Online al scenariilor GBL la:

www.proactive-project.eu/repository

Alaturati-va noua pe Facebook!

www.facebook.com/groups/107588592667609/

Urmarii-ne pe Youtube!

www.youtube.com/user/proactiveprojecteu/

ProActive

Fostering Teachers' Creativity through Game-Based Learning



Poti fi **creator de jocuri**

Editoarele ProActive sunt disponibile

Fii inspirat, **preda intr-un mod amuzant**

Jocurile ProActive sunt gata

Fii si mai **creativ**

Recomandarile ProActive sunt realizate



CONTACT

Dr. Mario Barajas Frutos

University of Barcelona – DOE

Facultat de Pedagogia

Passeig Vall d'Hebrón, 171

08035 Barcelona – Spain

Tel. (0034) 934037223



www.proactive-project.eu



Acest proiect a fost finantat cu sprijinul Comisiei Europene. Aceasta publicatie reflecta doar punctual de vedere al autorului, iar Comisia nu poate fi considerata responsabila pentru orice utilizare a informatiilor continute.