



Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie implementează proiectul

“Game Based Learning for Development of problem Solving Skills”

În perioada 13-15 decembrie 2019 reprezentanți ai *Liceului Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie* au participat la prima întâlnire din cadrul proiectului de parteneriat strategic în domeniul educației “**Game based learning for development of problem solving skills**”, contract 2019-1-PL01-KA201-065002.

Gazda întâlnirii a fost școala *Zespol Szkol Ponadgimnazjalnych w Chojnie* din Polonia. Împreună cu partenerii: *Selcuklu Mahmut Sami Ramazanoglu Anadolu Imam Hatip Lisesi*, Turcia, *Epralima – Escola Profissional Doaltolima - Cooperativa De Interesse Publico E Responsabilidade Limitada*, Portugalia, *Smart Idea*, Slovenia, *Sdrujenje Nauchno-Obrazovaten Tsenter - STEAM*, Bulgaria, *Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie, Romania*, *Konya Il Milli Egitim Mudurlugu*, Turcia și *Stowarzyszenie Douzelage*, Polonia au fost stabilite toate detaliile pentru perioada de implementare octombrie 2019 – august 2021.

Motivația proiectului a pornit de la faptul că toată viața presupune rezolvarea de probleme. Schimbările din societate, mediu și tehnologie duc la evoluția rapidă a cunoștințelor. Adaptarea, învățarea, abordările noi, dezvoltarea rezilienței sunt abilități esențiale pentru a avea succes într-o lume imprevizibilă. Rezolvarea de probleme ca proces cognitiv are nevoie de modelare și control al rutinei care poate fi dezvoltată prin diverse strategii didactice. Învățarea bazată pe jocuri poate crește abilitățile analitice ale elevilor de liceu. Aceste abilități ajută tinerii în a găsi soluții atât pentru examenele din cadrul școlii dar și pentru viața de zi cu zi.

Prin urmare scopul proiectului este **creșterea competențelor de rezolvare de probleme și gândire critică în rândul elevilor și al profesorilor din școlile țărilor partenere.**

Obiective vizează:

1. Dezvoltarea de strategii bazate pe analiza bunelor practici în folosirea jocurilor în predare.
2. Formarea profesorilor în folosirea jocurilor la clasă.
3. Pregătirea unui manual de implementare și monitorizarea a îmbunătățirii abilităților de rezolvare de probleme în 35 de școli din cele 5 țări partenere.
4. Diseminarea rezultatelor proiectului prin evenimente locale simultane în țările partenere.





Prin implementarea acestui proiect elevii vor exersa abilități specifice pentru a rezolva probleme într-un mod amuzant și cu succes, iar profesorii vor învăța diverse strategii de implementare a jocurilor în predare astfel încât elevii să învețe natural. Ne dorim să creștem semnificativ abilitățile de rezolvare de probleme în cadrul școlilor din țările participante.

Numărul și profilul participanților

1) Profesori din licee

- 20 de profesori implicați direct în formare și implementare în școli: 4 școli partenere*5 profesori
- 200 de participanți implicați indirect de către fiecare partner prin activitățile de comunicare, conștientizare și diseminare

2) Elevi de liceu

- 32 de elevi implicați direct în activitățile de mobilitate: 4 școli partenere*8 elevi
- 25 de elevi per profesor, implicați direct = 20 profesori* 25 elevi = 500 elevi care vor lua parte la pilotarea folosirii jocurilor în predare
- implicați indirect (impact): 10.000 participanți care pot beneficia de rezultatele proiectului urmărind înregistrările de pe portalul sau site-ul proiectului

3) Directori and persoane responsabile din sistemul de învățământ sau din cadrul instituțiilor locale

- implicați direct: cel puțin 9 persoane din cadrul fiecărui partener
- implicați indirect: cel puțin 30 persoane din țările partenere

Proiectul va avea 4 rezultate concrete:

1. Analiza bunelor practici în folosirea jocurilor pentru dezvoltarea rezolvării de probleme în învățământul primar și secundar.
2. Un ghid de implementare a acestor bune practici în educație, disponibil online.
3. Un portal educațional cu 15 filmări ale jocurilor și descrierea acestora
4. Dezvoltarea de programe de formare și implementare în 40 de școli din țările partenere.

Echipa de management a proiectului din cadrul liceului este formată din director prof. Annamaria Hitter și prof. Iolanda Sztrelenczuk



