

Diseminare rezultate proiect Erasmus+ “Game Based learning for Development of Problem- Solving Skills”

Liceul Tehnologic de Transporturi Auto Baia Sprie a implementat acest proiect în perioada septembrie 2019 – august 2022.

Ideea 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.

Scopul proiectului a fost *creșterea competențelor de rezolvare de probleme și dezvoltarea gândirii critice în rândul elevilor și al profesorilor din școlile țărilor partenere.*

Obiectivele urmărite au fost: *dezvoltarea de strategii bazate pe analiza bunelor practici în folosirea jocurilor în predare; formarea profesorilor în folosirea jocurilor la clasă; pregătirea unui manual de implementare și monitorizare a îmbunătățirii abilităților de rezolvare de probleme în 35 de școli din cele 5 țări partenere; diseminarea rezultatelor proiectului prin evenimente locale simultane în țările partenere.*



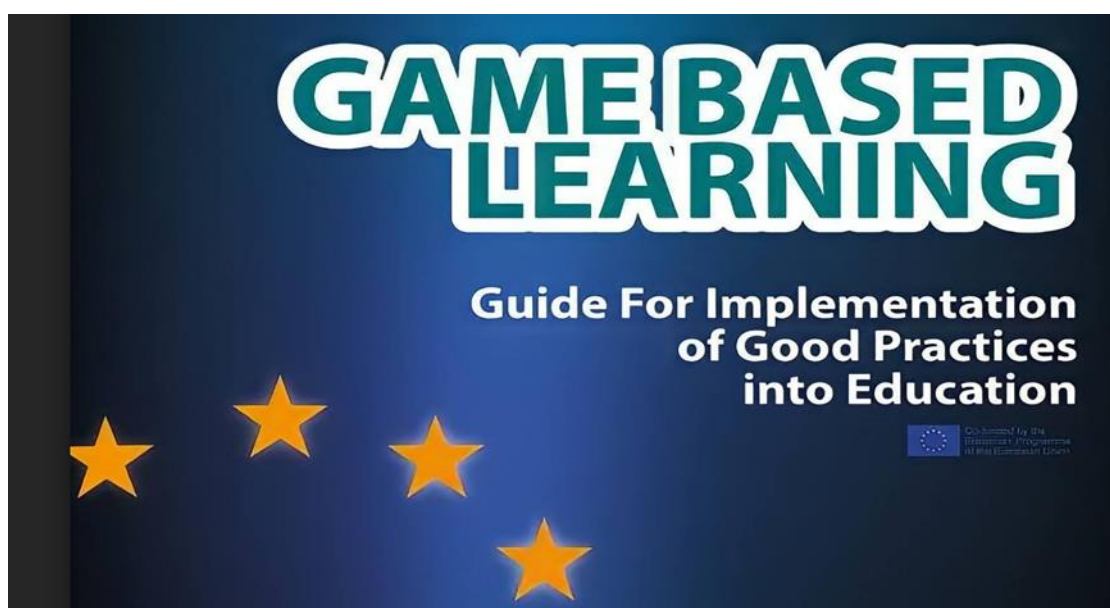
La evenimentul de diseminare a rezultatelor proiectului au fost invitați reprezentanți ai școlilor și liceelor din tot județul Maramureș. Au răspuns invitației directori și cadre didactice de **la Școala Gimnazială Baia Sprie, Școala Gimnazială "Ioan Slavici" Tăuții de Sus, Școala "Nicolae Iorga" Baia Mare, Liceul Teoretic "Emil Racoviță" Baia Mare, Liceul Teoretic "Nemeth Laszlo" Baia Mare, Liceul cu Program Sportiv Baia Mare, Colegiul Tehnic "George Barițiu" Baia Mare, Liceul Tehnologic Agricol "Alexiu Berinde" Seini, Școala "Avram Iancu" Baia Mare, Școala Gimnazială Groșii Țibleșului, Școala Gimnazială "Vasile Lucaciu" Șișesti.**

Coordonatorul proiectului a prezentat rezultatele tangibile (intellectual outputs) dezvoltate pe perioada derulării proiectului:

IO1- Analiză a bunelor practici în folosirea jocurilor care dezvoltă abilități de rezolvare de probleme și gândirea critică

IO2 - Ghid de bune practici cu privire la utilizarea jocurilor în educație

<http://games-for-problem-solving.eu/>



IO3 – Portal educațional cu 15 tutoriale ale jocurilor utilizate

https://www.youtube.com/channel/UCVUxEo9wO_hmAp1GP1ZdfQ/videos



Game Based Learning Video Channel
6 subscribers

HOME VIDEOS PLAYLISTS CHANNELS ABOUT

Uploads ▶ PLAY ALL

- Grammar Game (3:01) 40 views • 1 month ago
- Game Rummikub (5:23) 56 views • 1 month ago
- Game Dixit (4:46) 41 views • 1 month ago
- Different National Cuisine (2:10) 30 views • 1 month ago
- How to play UBONGO (2:07) 15 views • 3 months ago

IO4 – Program de formare și implementare în școli



Beneficiarii direcți ai proiectului au fost elevii și profesorii din Bulgaria, Polonia, Portugalia, România, Slovenia și Turcia. Beneficiarii indirecți sunt comunitățile educaționale din jurul organizațiilor partener în proiect.

O altă componentă importantă a proiectului au fost **mobilitățile profesorilor și ale elevilor**, precum și activitățile online derulate în **platforma eTwinning în perioada pandemiei**. Aceste activități au fost recunoscute și apreciate prin acordarea Certificatului European de Calitate.

<http://games-for-problem-solving.eu/index.php/e-twinning-activities-2/>



Elevii au participat la două mobilități, prima organizată în Polonia, iar a doua în Slovenia. Ei au avut ocazia să își dezvolte diverse abilități prin implicarea în activități bazate pe joc.



Cadrele didactice au participat la o formare în Bulgaria.



Prin implementarea acestui proiect, elevii și-au exersat abilități specifice pentru a rezolva probleme într-un mod amuzant și cu succes, iar profesorii au asimilat diverse strategii de integrare a jocurilor în predare, astfel încât învățarea să fie un proces atractiv.

Partenerii din cadrul acestui proiect au fost *Zespół Szkół Ponadgimnazjalnych w Chojnie, Polonia*, *Selcuklu Mahmut Sami Ramazanoglu Anadolu Imam Hatip Lisesi, Turcia*, *Epralima – Escola Profissional Doalima - Cooperativa de Interesse Publico e Responsabilidade Limitada, Portugalia*, *SMART IDEA, Slovenia*, *Sdrujenie Nauchno-Obrazovaten Tsenter, STEAM, Bulgaria*, *Konya Il Milli Egitim Mudurlugu, Turcia*, *Stowarzyszenie Douzelage, Polonia*.

Echipa proiectului din cadrul LTTA Baia Sprie: prof. **Sztrelenczuk Iolanda**, prof. **Pop Anamaria Gabriela**, prof. **Smiedt Mihaela-Elena**, prof. **Tirean Ancuța**, prof. **Făt Mihaela**, prof. **Moje Ina**, prof. **Vava Marcela-Lenuța**, prof. **Șindreștean Adina**, prof. **Kiss Timea**, prof. **Bokos Eniko**, prof. **Schlesinger Flavia** și prof. **Hitter Annamaria**.

Detalii și materiale online disponibile pe <http://games-for-problem-solving.eu/>

