

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Sparks

The official **newsletter** of the Sparks Project

Noiembrie 2021

Conținutul buletinului informativ

Cercetare transnațională
pentru gamificare și
învățare bazată pe joc 2

Cadru conceptual pentru
programe de învățare prin
gamificare 3

Proiectul Sparks

Sparks este un Parteneriat Strategic cofinanțat de Programul Erasmus+ al Uniunii Europene și implementat de șase organizații:

 [Lascò Srl](#)

 [Bexley C-Level IT](#)

 [Femxa Formación](#)

 [KEAN](#)

 [ECOS](#)

 [Center for Innovative Education](#)

SCOP: dezvoltarea unui nou cadru conceptual și a unei platforme de E-Learning pentru a crea și furniza programe de învățare inovatoare prin gamificare.

STADIUL ACTUAL AL PROIECTULUI



Cercetare transnațională „Gamificare și învățare bazată pe joc: cele mai bune practici și cerințe pentru mediile digitale”



Cadrul conceptual pentru programele de e-learning gamificate

Cercetare transnațională pentru gamificare și învățare bazată pe joc: publicarea rezultatelor

Cercetarea transnațională, desfășurată în perioada iunie 2021 până în octombrie 2021, a permis colectarea celor mai bune practici de învățare bazată pe joc și de gamificare în cele șase țări europene implicate, împreună cu cerințele pentru mediile digitale pentru experții și cursanții implicați în educație și formare profesională.

FAZELE CERCETĂRII

1. Identificarea și analiza celor mai bune practici în învățarea bazată pe joc/gamificată.
2. Validarea celor mai bune practici printr-un sondaj online care vizează experții VET.
3. Organizarea de focus-grupuri de analiza a rezultatelor cu participarea furnizorilor de educație VET și a cursanților.



Os relatórios nacionais e transnacionais estão online!

Leia-os agora



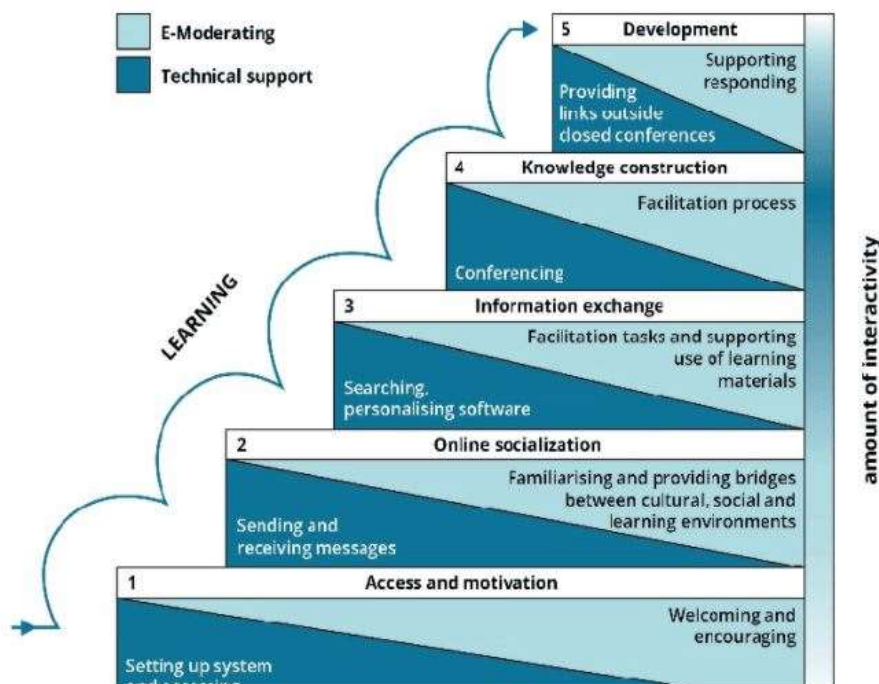
Un nou cadru conceptual pentru programele de e-learning prin gamificare

În prezent, lucrăm la dezvoltarea celui de-al doilea rezultat intelectual al proiectului nostru: un cadru conceptual pentru programele de e-learning gamificate.



"Un ghid pas cu pas pentru profesorii și formatorii VET pentru a-și gamifica programele de curs online".

Cadrul conceptual va consta dintr-o structură care să combine elemente de joc pentru diferite grupuri țintă în diferitele etape ale educației online, urmând modelul în cinci etape de e-Learning propus de Prof. Gilly Salmon.



Vrei să afli mai multe despre structura Cadrului Conceptual? [Urmărește-ne.](#)