

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



Sparks

Oficjalny newsletter projektu Sparks

Luty 2023





W TYM E-NEWSLETTERZE

MATERIAŁY PORADNIKOWE	2
MODUŁY E-LEARNINGOWE	3/4
TUTORIALE DLA EDUKATORÓW	4
INSTRUKCJA OBSŁUGI	5
PRZYPADKI UŻYCIA	5

Sparks Project

Sparks to **Partnerstwo Strategiczne** współfinansowane przez Program **Erasmus+** Unii Europejskiej i realizowane przez sześć organizacji z Grecji, Włoch, Polski, Portugalii, Rumunii i Hiszpanii. **Głównym celem** jest opracowanie **innowacyjnych narzędzi** dla dostawców kształcenia i szkolenia zawodowego **do gamifikacji** ich kursów online: nowe **ramy koncepcyjne** dla programów e-learningowych opartych na gamifikacji oraz **platforma e-learningowa**, która ma umożliwić dostawcom VET dostarczanie innowacyjnych doświadczeń edukacyjnych online z wykorzystaniem gamifikacji.

AKTUALNY STATUS PROJEKTU

-  Badania międzynarodowe "Gamifikacja i uczenie się oparte na grach: Najlepsze praktyki i wymagania dla środowisk cyfrowych"
-  Ramy koncepcyjne programów e-learningowych opartych na gamifikacji
-  Szablony programów e-learningowych opartych na gamifikacji
-  Platforma e-learningowa Sparks



 Materiały pomocnicze

Materiały Pomocnicze

Aby wspierać zawodowych nauczycieli, trenerów i uczących się, w korzystaniu z platformy e-learningowej projektu, konsorcjum opracowało zestaw zasobów i narzędzi pomocniczych: moduły e-learningowe i tutoriale wideo dla nauczycieli i trenerów, podręcznik użytkownika dla uczących się oraz przypadki użycia dla instruktorów i trenerów

Zasoby te mają na celu wyposażenie edukatorów w niezbędną wiedzę i know-how, aby skutecznie dostarczać kreatywne i angażujące doświadczenia w nauczaniu online i na odległość, poprzez gamifikację.

10Moduły
nauczania

dla edukatorów

8Wideo
Tutoriale

dla edukatorów

1Instrukcja
obsługi

dla uczniów

30Platforma
Przypadki użycia

dla edukatorów



Moduły E-Learningowe

1 **Instructional design w E-learningu: Zasady i podstawy**

W tym module edukatorzy mogą znaleźć wskazówki, które pozwolą im udoskonalić sposób nauczania, nawet jeśli są instruktorami, mentorami lub osobami pracującymi z młodzieżą, mającymi doświadczenie w edukacji offline.

2 **Etapy e-learningu: "Model pięciu etapów"**

Model ten stanowi ramy dla projektantów nauczania, aby stworzyć ustrukturyzowane i dostosowane do tempa nauki programy e-learningowe, by wspierać podróż edukacyjną uczniów w sieci.

3 **Zrozumienie gamifikacji i uczenia się opartego na grach**

W tym module omówione jest rozróżnienie pomiędzy Gamifikacją, a uczeniem się opartym na grach (GBL).

4 **Najlepsze praktyki w nauczaniu opartym na grach i gamifikacji**

W tym module konsorcjum zidentyfikowało 48 przykładów udanych doświadczeń w zakresie gamifikacji i uczenia się opartego na grach, zarówno w środowisku offline jak i online.

5 **Wprowadzenie do ram koncepcyjnych Sparksa dla programów e-learningowych opartych na gamifikacji**

Moduł ten stanowi strukturę odniesienia, która może być wykorzystana do zaplanowania gamifikowanego kursu lub pojedynczego doświadczenia edukacyjnego.

6 **Ramy koncepcyjne Sparksa. Jak zaprojektować program?**

W tym module wyjaśniono, jak nauczyciele mogą wykorzystać Ramy Koncepcyjne do zaprojektowania gamifikowanego programu nauczania

7 **Szablony programów nauczania z wykorzystaniem gier**

Ten moduł został zaprojektowany z myślą o ekspertach i praktykach w dziedzinie edukacji i szkoleń, aby zaprogramować i nauczyć się, jak korzystać z szablonów w celu dostarczenia angażujących doświadczeń edukacyjnych w formie gier.

8 **Programy nauczania z wykorzystaniem grywalizacji na Sparks.eu: Planowanie**

Ramy koncepcyjne Sparks stanowią dużą pomoc jako narzędzie wspierające planowanie Twojego kursu gamifikowanego.

9 **Programy gamifikowane na Sparks.eu; Realizacja**

W tym module, po fazie planowania programu gamifikowanego, zarówno trener

lub nauczyciel, jak i uczniowie muszą zapoznać się z platformą Sparks.

10 **Programy gamifikowane na Sparks.eu: Monitoring i kontrola**

Ponieważ skuteczny monitoring i kontrola nad platformą Sparks są niezbędne, faza wsparcia w ramach koncepcyjnych Sparks musi być dokładnie zbadana w tym module.

Wideo-tutoriale platformy Sparks

Konsorcjum opracowało osiem tutoriali wideo dotyczących platformy e-learningowej Sparks, skierowanych do nauczycieli i trenerów. W szczególności, samouczki wideo obejmują następujące tematy:

- 1 **Rozpoczęcie pracy**
- 2 **Konfiguracja programu**
- 3 **Dodawanie treści**
- 4 **Dopracuj i opublikuj swój kurs**
- 5 **Zarządzaj studentami i nauczycielami**
- 6 **Przeprowadzanie ocen**
- 7 **Monitorowanie zaangażowania i śledzenie postępów**
- 8 **Wsparcie techniczne**

Ogólnym celem tutoriali jest dostarczenie użytkownikom przeglądu działań krok po kroku w celu zbudowania programu na platformie e-learningowej Sparks, a ostatecznie zwiększenie ich świadomości i zrozumienia, jak korzystać, aby skutecznie osiągnąć swoje cele edukacyjne.

Podręcznik użytkownika dla studentów



Każdy student korzystający po raz pierwszy z **platformy e-learningowej Sparks** uzna za pomocny **Podręcznik Użytkownika**.

Podręcznik jest przyjaznym dla użytkownika narzędziem podzielonym na cztery sekcje: pierwsza część to krótkie wprowadzenie, dzięki któremu studenci

mogą zacząć zapoznawać się z platformą; druga część zawiera wszystkie instrukcje dotyczące zarządzania i przeglądania profilu osobistego; trzecia sekcja zawiera wszystkie instrukcje dotyczące zarządzania kursami, na które zapisali się studenci, slajdy pokazują wszystkie strony kursów, dzięki czemu studenci mogą w pełni wykorzystać wszystko, co platforma ma do zaoferowania, natomiast czwarta sekcja zawiera narzędzia pomocnicze.

Przypadki

zastosowania

Konsorcjum przeprowadziło wywiady z nauczycielami i trenerami, aby zebrać przypadki użycia platformy, aby stworzyć wciągające doświadczenie gamifikacji dla uczniów. Ta kolekcja ma na celu dostarczenie nauczycielom z różnych dziedzin (np. programy CTE w szkołach średnich, edukacja w zakresie przygotowania zawodowego, policealne szkoły zawodowe, programy praktyk zawodowych, szkolenia w miejscu pracy i CVET) przykładów, jak używać i integrować platformę w swojej pracy.

