



# **EMPOWERING** **You!**

**Manual de utilizare a platformei**

**EmpoweringYou**

# Cuprins

## Capitolul 1

### Abordarea prin joc în educație.

- 1.1 Ce înseamnă abordarea prin joc?
- 1.2 De ce să folosim această abordare?
- 1.3 Abordarea prin joc. Termeni și definiții

## Capitolul 2

### Platforma EmpoweringYou

- 2.1 Cum să creezi un cont
- 2.2 Începerea jocului
- 2.3 Cum se joacă

## Capitolul 3

### Studii de caz naționale

- 3.1 Marea Britanie – Val Boulding
- 3.2 România –George Bogdan Soare
- 3.3 Grecia - Giorgos Petropoulakos
- 3.4 Cipru - Andreas Georgiou
- 3.5 Italia - Lucia Canella
- 3.6 Spania - Fabian Ferreira

## Capitolul 4

### Acreditarea ECTS

- 4.1 Generalități despre ECTS
- 4.2 Contextul programului
- 4.3 Rezultatele învățării programului
- 4.4 ECTS și învățarea pe tot parcursul vieții
- 4.5 Acordarea creditelor în educația formală și non-formală



[www.edaverneda.org](http://www.edaverneda.org)



[www.cardet.org](http://www.cardet.org)



[www.csv.marche.it](http://www.csv.marche.it)



[www.gie.ro](http://www.gie.ro)



KINDLING A BETTER WORLD

[www.kmop.eu](http://www.kmop.eu)



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

# CAPITOLUL 1:

## ABORDAREA PRIN JOC A EDUCAȚIEI



### 1. Ce este abordarea prin joc?

Există mai multe definiții despre abordarea prin joc a educației, dar, în esență, este vorba despre integrarea elementelor jocurilor și a activităților de gândire într-un format de joc atipic (Kapp, 2012). Pur și simplu, abordarea prin joc împrumută aspecte de la jocuri (cum ar fi interfața cu utilizatorul, avatare, clasamente etc.) pentru a face activitățile de gândire și / sau materialul de învățare mult mai atrăgătoare și ușor de utilizat, într-un mediu de învățare captivant (Randel, Morris, Wetzel, & Whitehill, 1992).

### 2. De ce să utilizăm această abordare?

Diferită în unele aspecte față de jocuri, abordarea prin joc folosește anumite elemente și modalități care vizează sporirea motivației și a angajamentului (Marczewski, 2013). Motivația poate fi îmbunătățită prin dinamica jocurilor, care sporește, de asemenea, învățarea atât formală cât și informală (GamifyingEducation.org), fiind adresată tuturor tipurilor de persoane cu diferite stiluri de învățare. Experții din sectorul jocurilor folosesc teoria autodeterminării pentru a explica motivul pentru care educația poate fi abordată prin joc. Teoria autodeterminării include trei elemente cheie (autonomie, competență și conexiune) care au legătură cu motivația (Werbach și Hunter, 2012). Oamenii pot fi motivați în două moduri, fie extrinsec fie intrinsec; o persoană motivată extrinsec îndeplinește o sarcină în vederea atingerii unui obiectiv, în timp ce o persoană motivată intrinsec îndeplinește o sarcină pentru propria satisfacție (Ryan & Deci, 2000). Abordarea prin joc acoperă toate cele trei aspecte ale teoriei autodeterminării, oferind cursanților abilitatea de a învăța despre propriul lor timp și în propriul ritm. Aceasta permite învățarea autonomă, astfel încât elevii să-și poată urmări progresele proprii în ritmul lor (Klopfer et al., 2009), experimentând fără teama de eșec. (Cook, 2013).

### 3. Abordarea prin joc. Termeni și definiții.

Există câțiva termeni comuni utilizați în abordarea prin joc, care descriu persoane sau acțiuni. Dintre acești termeni care se regăsesc și în platforma EmpoweringYou, putem enumera:

**Utilizator** – persoana care folosește platforma, în acest caz dumneavoastră

**Nivel** – spațiul total disponibil utilizatorului pentru a încheia o misiune

**Misiune** – un obiectiv distinct pe care utilizatorul trebuie să-l îndeplinească; de obicei cuprinde mai multe provocări / sarcini

**Provocări / sarcini** – diferite acțiuni necesare pentru a progresa, care de obicei sunt sub formă de exerciții și/sau teste

**Medalie** – recompensa virtuală pentru finalizarea unui nivel

# CAPITOLUL 2:

## PLATFORMA EMPOWERINGYOU



### 1. Cum să creezi un cont.

EMPOWERING You!

You are not logged in.

**Log in**

Username / email

Password

Remember username

**Log in**

Forgotten your username or password?  
Cookies must be enabled in your browser

**DON'T BE A ZERO  
BE A HERO!**

Is this your first time here?

For full access to courses you'll need to create yourself an account.  
All you need to do is make up a username and password and use it in the form on this page!

**Create new account**

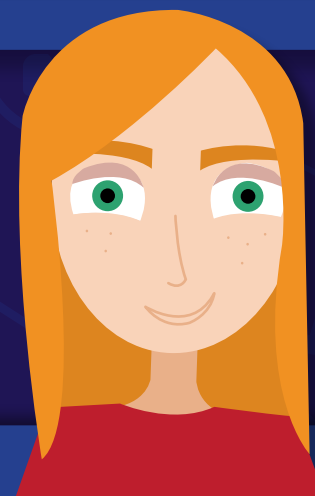
The player agrees that that he/she consents to providing email and/or any other personal information. Email and/or any other personal information is confidential and intended solely for the use of proof of the individual's enrollment to this game. This app is for educational purposes only. The use of this app is the sole responsibility of the player. The developer of this app does not charge any fees at any stage of the Game.

Accesați adresa [www.http://empoweringyouproject.eu/game/](http://empoweringyouproject.eu/game/) și ar trebui să vă apară ecranul de deasupra. După cum puteți observa în partea stângă a ecranului, vi se cer anumite informații pentru a putea trece mai departe. Puteți crea cu ușurință un cont apăsând pe butonul „Create new account” din partea dreaptă a ecranului, care vă va conduce în ecranul de mai jos.



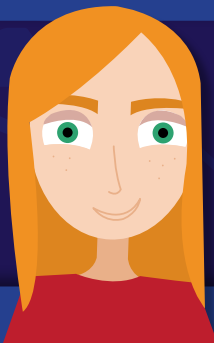
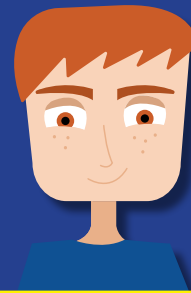
The screenshot shows the registration page for 'EMPOWERING You!'. At the top right, it says 'You are not logged in. (Log in)'. The main heading is 'New account' with a 'Collapse all' button. The first section is 'Choose your username and password', containing a 'Username' field with a 'Missing username' error, a 'Password' field with a 'Missing password' error, and a password strength note: 'The password must have at least 8 characters, at least 1 digit(s), at least 1 lower case letter(s), at least 1 upper case letter(s), at least 1 non-alphanumeric character(s) such as !, @, #, or %'. Below this is the 'More details' section with fields for 'Email address' (Missing email address), 'Email (again)', 'First name', 'Surname', 'City/town', and 'Country' (a dropdown menu). There is also a 'Security question' section with a checkbox for 'I'm not a robot' and a CAPTCHA. At the bottom are 'Create my new account' and 'Cancel' buttons. A small note at the bottom left says 'There are required fields in this form marked \*'.

Completând informațiile cerute puteți să vă creați contul. Veți primi un e-mail de verificare a înregistrării. Aceasta va fi confirmată după ce dați click pe linkul din e-mailul primit.



## 2. Începerea jocului

Primul lucru pe care îl veți observa la începerea jocului este posibilitatea de a vă alege limba preferată. În acest ghid vom alege limba engleză.



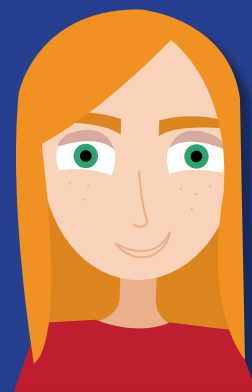
După ce ați ales limba, veți fi conduși într-un ecran unde veți putea vedea următoarele opțiuni:

- Cele trei Module de învățare denumite „Probleme Sociale”, „Participare Civică” și „Mediu”.
- Instrucțiuni de joc
- Medaliile și progresul jocului



### 3. Cum se joacă

Când faceți clic pe unul din modulele de învățare, veți vedea fiecare dintre misiunile acestuia. Fiecare modul de învățare are două misiuni, deci în total șase misiuni.



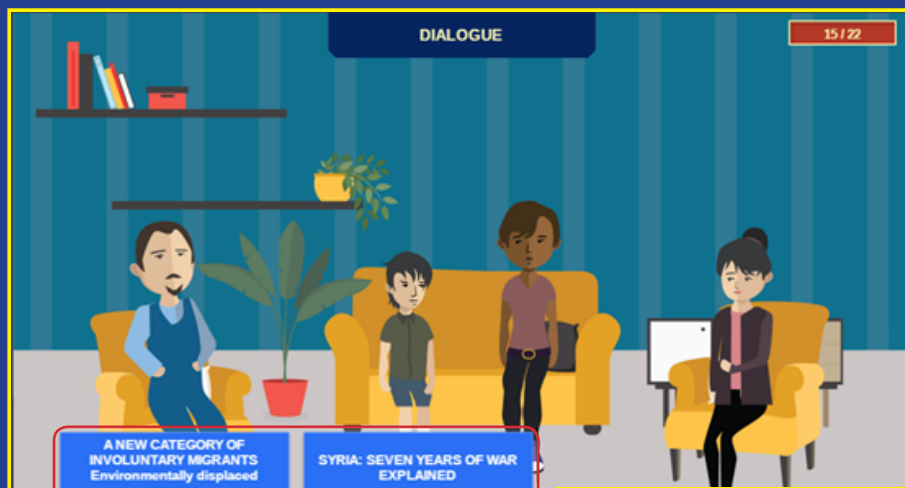
Atunci când selectați o misiune, activitatea va începe. Fiecare dintre ele are un subiect diferit, dar formatul este același în toate: o prezentare PowerPoint audiovizuală a subiectului, de obicei sub formă de dialog între personaje, urmată de un test, așa cum se arată în imaginile de mai jos:



Când suntem în secțiunea de test, ni se dau răspunsuri multiple din care trebuie să alegem. Dacă răspunsul este corect, putem continua cu restul misiunii. În unele cazuri, fie în timpul unui dialog, fie când răspundeți la o întrebare, pot apărea dreptunghiuri de culoare albastră care acționează ca linkuri către surse care pot oferi mai multe informații pentru subiectul în cauză.







Correct

That's right! You selected the correct response.

HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY

Continue



La finalizarea unei activități, o listă de articole, cărți și alte surse sunt oferite pentru oricine dorește să aibă o privire ulterioară asupra subiectului.

**SOURCES** 21 / 22

**SUGGESTED READING**

**Migration**

Themes, H. (2017). Migration. [online] Available at: <https://www.coe.int/en/web/compass/migration> [Accessed 10 Aug.]

**Read more interesting facts and articles on Migration here:**

BBC News. (2018). Myanmar Rohingya: What you need to know about the crisis. [online] Available at: <https://www.bbc.com/news/world-asia-41566561> [Accessed 11 Aug. 2018].

BBC News. (2018). Syria: Seven years of war explained-Video Available at: [https://www.youtube.com/watch?v=CoL0L\\_DbuQQ](https://www.youtube.com/watch?v=CoL0L_DbuQQ) [Accessed 10 Aug. 2018].

European Parliament. (2018). Migration and asylum. [online] Available at: <http://www.europarl.europa.eu/thinktank/infographics/migration/public/index.html?page=intro> [Accessed 19 Aug. 2018].

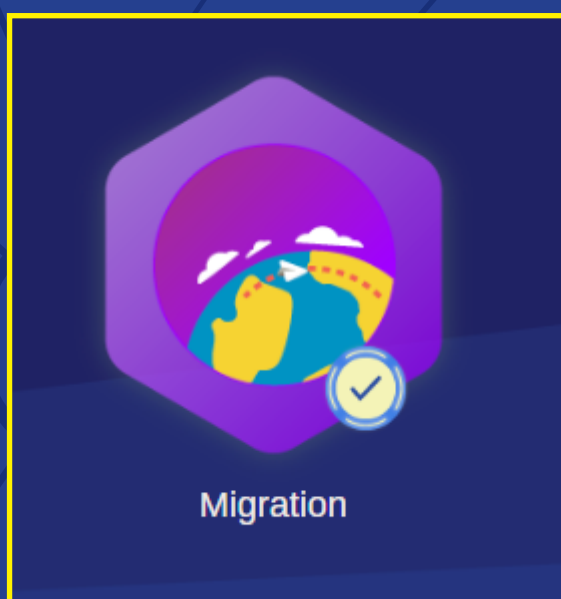
Hays, J. (2016). HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY | Facts and Details. [online] Factsanddetails.com. Available at: <http://factsanddetails.com/world/cat56/sub360/item1481.html> [Accessed 11 Aug. 2018].

NewsComAu. (2016). 10 simple ways to understand Syria. [online] Available at: <https://www.news.com.au/world/10-simple-points-to-help-you-understand-the-syria-conflict/news-story/ab4b33fed028d63990b8c09e6778ee7> [Accessed 3 Sep. 2018].

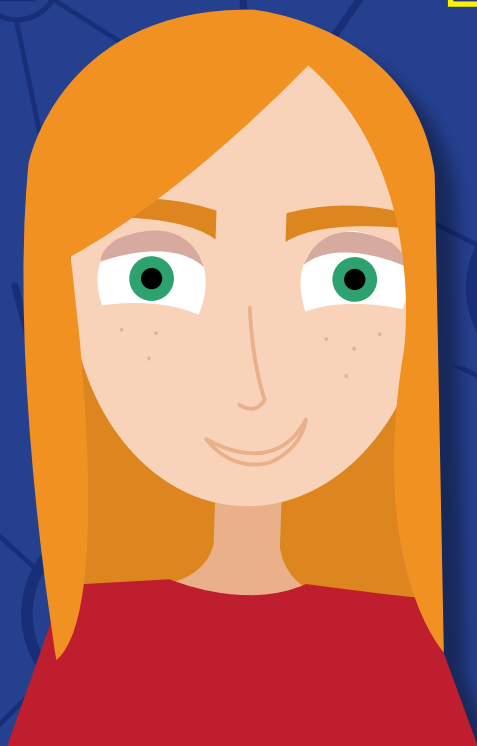
< PREV NEXT >



În cele din urmă, când terminăm o misiune, putem observa că pictograma este bifată în partea dreaptă jos, indicând că am reușit să o terminăm cu succes. Putem să reluăm misiunea, dacă dorim, fără a pierde progresul înregistrat.



Asta e tot! Sperăm că veți găsi platforma Empowering You ușor de folosit și conținutul său vă va fi de mare folos!



## CAPITOLUL 3: STUDII DE CAZ NAȚIONALE

EMPOWERING  
**You!**

### 1. Regatul Unit - Val Boulding



**Nume:** Val Boulding

**Titlul postului:** Tutor de dezvoltare comunitară și tutore WEA

**Rolul muncii:** Dezvoltare și livrare de formare în regiunea Sheffield pentru grupuri vulnerabile, în special în comunitățile defavorizate.

Instruire furnizată pentru WEA (Workers Education Association), în special cursuri pentru femei, majoritatea tinere care doresc să-și dezvolte noi competențe și să câștige încredere. Multe dintre femei nu au educație formală completă datorită mai multor factori. Cursurile combină utilizarea tehnologiei cu competențele și le ajută să se integreze în comunitate.

#### Istoricul experienței de lucru cu tinerii:

A lucrat cu tinerii din zonele Manor și Wybourn din Sheffield și în special cu tinerii din Wybourn. Anterior, un mandatar pentru Wybourn Youth Trust. De asemenea, a lucrat cu femei tinere, ca parte a unui proiect Together Women in Sheffield. Proiectul a gestionat educația și formarea femeilor din Sheffield care lucrează cu femei tinere, care doresc să-și dezvolte abilitățile tehnologice în timp ce explorează modalități de îmbunătățire a încrederii în sine. A susținut cursuri de instruire pentru sănătate și bunăstare pentru Consiliul municipal din Sheffield și a lucrat îndeaproape cu SAVTE (Asociația de voluntari din Sheffield). Unele formări implică tineri care lucrează alături de cursanți mai în vârstă.

#### Cât de util credeți că este un astfel de proiect pentru tineri?

Cred că este deosebit de util pentru tinerii care au fost excluși din învățământ sau au renunțat la educație din cauza unor probleme de sănătate sau personale. Cred că ar putea fi folosit ca parte a altor programe de formare pentru a spori învățarea, deși este mai potrivit pentru o piață mai tânără (adolescenți) decât pentru cei mai în vârstă care învață. Tutorele ar trebui să ia în considerare diferențierea și să încurajeze pe cei care ar beneficia de proiect să exploreze platforma.

#### Cum credeți că puteți implementa platforma cu tinerii din cadrul organizației dvs.?

Materialele pe care le-am văzut, ar putea fi utile pentru tinerii care au abilități foarte scăzute în materie de TIC și educație de nivel inferior. Mulți dintre cursanții cu care am lucrat în trecut au părăsit educația devreme din cauza sănătății, a problemelor personale sau a excluziunii. Având în vedere acest lucru, platforma Empowering You ar putea fi utilizată pentru a implica din nou pe elevii excluși din educație. Ar putea fi, de asemenea, utilizat într-un mediu de grup pentru a încuraja dezvoltarea abilităților sociale și învățarea și sprijinul reciproc. Dacă lucrați cu diferite grupe de vârstă, elevii mai în vârstă sau mai competenți ar putea susține utilizarea programului ca parte integrantă a sprijinului în sala de clasă.

## Alte comentarii ?

Platforma nu va fi potrivită pentru toți cursanții, iar tutorele ar trebui să evalueze persoanele și nivelul actual de învățare pentru a decide cât de benefică ar putea fi pregătirea pentru ei. Cred că platforma ar putea fi integrată în alte programe de învățare și ar putea fi benefică pentru tineri cu nivel scăzut de calificare și pentru unii indivizi care se simt izolați și nemotivați. Vă sugerez să fie folosită cu sprijinul unui tutore sau mentor, iar elevii să se angajeze în modulele potrivite nevoilor lor.

## 2. România - Soare George Bogdan



Este unul dintre participanții la sesiunea față în față din luna decembrie, și a fost invitat direct de către facilitator. El a fost interesat de obiectivele proiectului care au fost prezentate în prima parte a întâlnirii. A reușit să intre rapid pe platformă pentru a juca jocul. S-a dovedit a fi un utilizator bun al platformei și a reușit ușor să navigheze prin misiunile jocului. El a oferit feedback bun privind organizarea platformei, personaje de joc și temele abordate în cele trei module.

## Sfaturi importante și concluzii din caz

- foarte utilă pentru că oferă informații noi pe care nu le-a învățat în altă parte
- consideră că temele alese de dezvoltatorii platformei sunt foarte bune și nu are alte sugestii
- platforma poate fi ușor utilizată de oricine
- Răspundeți la întrebarea: Dacă insistați să dați același răspuns de două ori la rând, platforma consideră că este corectă chiar dacă este greșit?
- în timpul jocului sau după terminarea acestuia, nu se acordă medalii sau certificate.

### 3. Grecia - Giorgos Petropoulakos



Giorgos a fost voluntar mult timp, perioadă în care a participat la numeroase proiecte diferite, mai ales la nivel național. El a participat la cursurile de formare față în față, care au fost organizate de KMOP pentru Empowering You. A fost foarte interesat să devină un ambasador și să promoveze platforma. Are o rețea mică de tineri cărora le-a promovat platforma și care, de asemenea, se oferă voluntari, la rândul lor, pentru a le-o arăta altora. Printre altele, el participă la multe acțiuni sociale în care sunt distribuite medicamente și produse alimentare celor nevoiași, în special migranți și refugiați, și de aceea modulele „problemele sociale” și „participare civică” au fost cele care i-au atras atenția cel mai mult.

#### Sugestii importante și concluzii din acest caz

- Foarte utilă pentru persoanele care au o idee generală despre participarea civică, dar simt că le lipsesc toate detaliile importante
- E o platformă ușor de folosit care nu ar trebui să pună probleme chiar și acelor care nu sunt atât de familiarizați cu tehnologia
- Îi plac referințele bibliografice din fiecare capitol, acestea includ câteva link-uri utile pentru documentarea ulterioară
- I-ar plăcea să aibă posibilitatea de a comunica cu alți jucători într-un fel de forum, astfel încât să poată face schimb de idei și bune practici
- S-ar putea adăuga mai multe capitole în viito, astfel încât aceasta să nu fie uitată
- Este foarte potrivită pentru tineri, deoarece utilizează abordarea prin joc.

## 4. Cipru - Andreas Georgiou



Andreas Georgiou are o experiență practică și strategică în diferite domenii ale educației. Mai precis, de 4 ani lucrează în mai mult de 10 proiecte naționale și internaționale, în calitate de manager de proiect, formator și cercetător. Unele dintre domeniile sale de expertiză sunt: educația adulților, învățarea pe tot parcursul vieții, incluziunea socială, abilitarea tinerilor, inovarea și spiritul antreprenorial. El participă și desfășoară numeroase training-uri și ateliere de lucru, aplicarea educației non-formale, instrumente și metode și lucrează cu o gamă largă de segmente de public țintă, inclusiv studenți, profesori, factori de decizie politică, și tineri. Principalul său rol este legat de implicarea socială, consolidarea capacităților și spiritul antreprenorial. El a susținut numeroase training-uri tinerilor, în special acelor cu oportunități reduse, în domeniile de competențe pentru viitor, capacitatea de inserție profesională a tinerilor, oferind cunoștințe și competențe.

### Istoricul implementării

Andreas Georgiou a fost implicat de la începutul proiectului, deoarece a participat la grupul de discuții care a avut loc în timpul fazei de cercetare a proiectului. De atunci el urmărește îndeaproape proiectul și oferă feedback și sugestii pentru dezvoltarea principalelor rezultate. El a fost invitat să participe la testarea pilot a platformei Empowering You, unde a avut șansa să învețe cum a fost dezvoltată platforma de joc și jocul și să joace toate cele șase misiuni ale jocului.

### Sfaturi importante și concluzii din caz

Andreas Georgiou a fost foarte impresionat și mulțumit atât de platformă, cât și de joc. S-a înscris în toate cele 6 misiuni ale jocului și a avut șansa de a naviga pe întreaga platformă. El a găsit structura platformei foarte prietenoasă, ușor de navigat și de explorat. A fost foarte mulțumit de toate misiunile și a declarat că volumul de lucru al întregului joc este foarte ușor de gestionat; nu e prea obositor sau prea scurt. El a subliniat, de asemenea, că platforma este foarte informativă și conține informații utile și orientate care vor spori cunoștințele tinerilor asupra tuturor problemelor prezentate. I-a plăcut tot materialul audio și vizual și resursele și videoclipurile mini-învățării și a declarat că culorile și designul platformei, inclusiv toate personajele, sunt foarte atractive, în special pentru tinerii utilizatori.

El a descoperit că limbajul jocului, în unele misiuni este un pic cam dificil pentru tinerii adolescenți cu vârste cuprinse între 11-14 ani, însă el crede cu adevărat că jocul poate oferi "hrană pentru gândire" tuturor oamenilor care vor juca jocul.

## 5. Italia - Lucia Canella



Ea a fost angajată de CSV MARCHE, deoarece lucrează în una dintre școlile secundare mai dificile, dar active, din oraș, unde organizația lucrează de mai mulți ani. A fost implicată în obiectivele proiectului care au fost prezentate în cadrul unui apel telefonic de către facilitatorul Valeria Bochi. A reușit să facă rapid un cont pe platformă pentru a juca jocul și a avea o imagine de ansamblu asupra acestuia. A oferit un feedback bun privind organizarea platformei, caracteristicile jocului și temele abordate în module, chiar dacă ea consideră conținutul și nivelul de grafică adecvate pentru tineri (14/17 ani), nu pentru cei mai în vârstă. Mai mult, este convinsă că asemenea subiecte trebuie discutate cu copiii cât mai curând posibil, chiar dacă nu sunt încă la vârsta de votare, deoarece sentimentul de implicare în comunitate, respectarea altor persoane și cetățenia activă (care stau la baza deciziei de vot) trebuie să fie stimulată de la început, altfel, în opinia ei, la 18 ani este prea târziu, mai ales în cazurile copiilor vulnerabili, cum ar fi NEET. A implicat 5 studenți într-o versiune pilot a platformei, făcându-i pe aceștia potențiali ambasadori pentru grupul țintă.

### Sfaturi importante și concluzii din caz

- Un asemenea instrument extraordinar este foarte util în a-i trezi pe copii și a-i conștientiza cu problemele sociale și civice la orice nivel și cu nevoia angajamentului lor.
- Participarea civică este de fapt unul dintre cele mai importante subiecte care trebuie dezbătute în contextul educațional formal și informal. Cred că acest instrument va ajuta mulți profesori și educatori să îmbogățească curriculum-ul și activitățile din afara școlii, în special cu acei studenți "dificili" care nu doresc să studieze prin intermediul cărților, ci trebuie să fie implicați prin alte metode. De asemenea, platforma este foarte ușor de folosit pentru o persoană nefamiliarizată cu tehnologia, ca mine. 😊
- Unele povești nu sunt foarte realiste, așa spune. Nici o mamă nu ar conduce copilul în jurul orașului pentru a se întâlni cu oamenii în caz de comportament rău ... Cred că niciun băiat / fată nu ar recunoaște acest lucru ca o situație realistă.
- Simularea este o modalitate bună de a angaja tinerii.
- Nu există posibilitatea de dialog (de exemplu, o comunitate care să se întâlnească online cu alți jucători), ceea ce ar fi distractiv pentru tineri.
- O bibliografie mai bogată ar fi utilă pentru a lucra la conținut și a face o lucrare / cercetare mai profundă offline. Unele documente importante sunt doar citate, dar nu sunt disponibile pentru descărcare.
- Ar fi util să fie o secțiune dedicată UE, care să arate tinerilor europeni cum funcționează aceasta.



## 6. Spania - Fabian Ferreira



Numele lui este Fabian și are 30 de ani. El este o "apărător al mediului", student care a venit din Argentina la Barcelona pentru a continua să studieze aici și să vadă dacă se simte confortabil în acest oraș. În prezent lucrează, în timp ce își continue studiile. În țara sa de origine s-a oferit voluntar pentru o asociație pentru copiii expuși riscului de excludere socială, care desfășoară activități diferite. În prezent, participă ca voluntar la Școala pentru Adulți din La Verneda, predând cursuri de limba spaniolă pentru imigranții care tocmai au sosit în oraș.

### Istoricul implementării-pilot

„Testul abordează diferite subiecte care te orientează și încearcă să te facă conștient de lucrurile din viața de zi cu zi. Au existat o serie de întrebări și dialoguri care mi s-au părut potrivite și au pus în evidență situații cu care v-ați putea confrunța în viața de zi cu zi. Mi s-a părut destul de interesant faptul că sunt orientate mai mult către o audiență tânără (studenti), deoarece oamenii în vârstă cred că le văd în fiecare zi și că este mai dificil să-și schimbe modul în care se uită la acele situații. În schimb, ceea ce se învață în platformă este mult mai probabil să-i dezvolte pe ei. Nu vreau să spun că persoanele în vârstă nu pot să o folosească și să o aplice, dar am văzut-o mai mult ca un joc pe care să-l folosească într-o școală sau undeva unde puteți face o prezentare despre problemele pe care platforma le oferă și continuă să lucreze prin joc. Pentru mine asta ar trebui să fie ca un complement educațional”.

În două ore (cât a durat implementarea) n-am avut timp suficient pentru a termina totul, cred că am lăsat o subtemă a unui modul. Am găsit jocul destul de extins și cred că ar fi putut fi mai scurt. Sunt lucruri bune, dar altele sunt prea extinse. Mă gândesc prin ochii cuiva mai tânăr, adolescent, și cred că vor lucrurile mai rapide, mai dinamice. Faptul că trebuie să ascuți o explicație completă pentru a răspunde la câteva întrebări, care conduc la altele, ar putea fi redus, făcut mai dinamic.

### Constatări și sfaturi importante

Potrivit participantului, grupul țintă care ar putea beneficia în special de jocul Empowering You este, probabil, de la vârsta de 15 ani până la vârsta persoanelor care încep să meargă la facultate în medie. Educatorii sunt factorii cheie, deoarece pot stimula jocul și îl pot aduce mai aproape de tineri.

În ceea ce privește conținutul, acesta comentează că, în opinia lui, platforma are o bază bună, în general, este interesant modul în care sunt prezentate diferitele subiecte. Link-urile care merg la portaluri externe unde puteți găsi mai multe informații pentru a extinde cunoștințele ar trebui modificate, deoarece acestea sunt toate în limba engleză. Participantul oferă o idee atunci când spune că ar fi frumos să salveze aceste linkuri într-un dosar din profilul utilizatorului, astfel încât acestea să poată fi preluate mai târziu și să nu trebuiască să se întoarcă la ecrane pentru a le citi.



Pe ecrane, el crede că ar trebui să fie un număr mai mic, astfel încât să-și poată menține atenția mai mult, pentru că dacă nu, se va grăbi să treacă rapid prin ecrane pentru a ajunge la secțiunea întrebări. Structura dialogurilor i se pare interesantă, care începe prin înțelegerea și continuă cu evaluarea, pentru a consolida cunoștințele. Se pare că jocul urmărește să sensibilizeze opinia publică cu privire la probleme precum civismul și nedreptățile, este un instrument util pentru a atinge acest obiectiv. El se îndoiește de faptul că tinerii îl vor folosi în timpul liber, dar o vede în școli, ca parte a unui curs, de exemplu, și poate ca un instrument pentru a lucra în grupuri.

## Despre proiectarea platformei

Se pare ca este o platformă accesibilă unui public larg. El afirmă că, la nivel estetic, unele aspecte ar putea fi îmbunătățite, deși, în general, este suficient pentru el. El subliniază animațiile ca o parte puternică a narațiunii jocului. Își imaginează că poate, după ce a făcut toate modulele, ar putea exista o ultimă activitate care ar putea fi un amestec de întrebări cu privire la toate subiectele tratate, să sară de la un "subiect" la altul. Pentru a face acest lucru un pic mai complicat și pentru a încuraja participarea la joc.

În concluzie, el crede că este un produs interesant, cu potențial. Nu a mai folosit altă platformă similară. El a subliniat din nou importanța poziției educatorului ca facilitator.

Participantul oferă o idee posibilă de a extinde jocul. Ceea ce l-ar face mai interesant este posibilitatea de a putea juca cu diferiți participanți în același timp. Poate ca o competiție de făcut în echipe, poate cu studenți din diferite țări care au participat la crearea proiectului. Sau chiar crearea unui chat în cadrul jocului pentru a putea intra în conversații cu alți studenți străini, ceea ce s-ar potrivi cu ceea ce jocul încearcă să îmbunătățească, spune el.



## CAPITOLUL 4: ACREDITAREA ECTS



### PRIVIRE DE ANSAMBLU ASUPRA ECTS

Sistemul european de credite transferabile (ECTS) este un instrument european al Educației Superioare (EHEA) pentru a face studiile și cursurile mai transparente, ajutând astfel, la îmbunătățirea calității învățământului superior.

ECTS este un sistem centrat pe cursanți pentru acumularea și transferul de credite, bazat pe principiul transparenței proceselor de învățare, predare și evaluare. Obiectivul său este de a facilita planificarea, furnizarea și evaluarea programelor de studii și a mobilității studenților, prin recunoașterea cunoștințelor, a calificărilor și a perioadelor de învățare.

60 de credite ECTS sunt alocate rezultatelor învățării și volumului de muncă asociat cu un program cu normă întreagă anului universitar sau echivalentul acestuia. În majoritatea cazurilor, volumul de muncă variază între 1500 și 1800 de ore pe anul universitar, ceea ce înseamnă că un credit corespunde unei perioade de lucru între 25 și 30 de ore.

Autoritățile naționale ar trebui să autorizeze instituțiile care au dreptul să acorde credite ECTS. Documentația ECTS: Utilizarea ECTS este asigurată și calitatea este îmbunătățită prin documentele suport (Catalog de cursuri, Acord de învățare, Transcriere de înregistrări și Certificat de plasament). De asemenea, ECTS contribuie la transparența în utilizarea altor documente, cum ar fi Suplimentul de diplomă.

Un cursant independent poate acumula creditele necesare pentru obținerea unei calificări printr-o varietate de moduri de învățare. Poate dobândi cunoștințele, abilitățile și competențele necesare în contexte formale, non-formale și informale: aceasta poate fi rezultatul unei decizii sau rezultatul diferitelor activități de învățare de-a lungul timpului. Cel care învață poate selec-ta componente educaționale fără o orientare imediată către o calificare formală.

### Contextul programului

Există două cadre europene de calificări: Cadru de calificări al Spațiului European al Învățământului Superior (QF-EHEA) și Cadru European al Calificărilor pentru Învățarea pe tot parcursul vieții (EQFLLL). Ambele cadre folosesc rezultatele învățării pentru a descrie calificările (de exemplu, Licență, Master, Doctorat) și sunt compatibile unul cu celălalt în ceea ce privește Educația Superioară (ciclurile QF-EHEA 1, 2 și 3 corespund nivelurilor 6, 7 și 8 ale EQF-LLL) și acoperă calificările la nivelurile ISCED 6, 7, 8.

### QF-EHEA

În QF-EHEA, sunt identificate trei cicluri principale, precum și un ciclu scurt, descrise de Descriptorii Dublin, în ceea ce privește: aplicarea cunoștințelor și înțelegerea, emiterea de judecăți, abilități de comunicare și metode de învățare.

**Primul și al doilea ciclu scurt sunt, de asemenea, caracterizate – de numărul de credite:**

- Calificările pentru cicluri scurte includ de obicei aproximativ 120 de credite ECTS.
- Calificările primului ciclu includ de obicei 180 sau 240 de credite ECTS.
- Calificările de ciclu secundar includ, de obicei, 90 sau 120 de credite ECTS, cu un minim de 60 de credite ECTS la nivelul celui de-al doilea ciclu.
- Utilizarea ECTS în al treilea ciclu variază.

### EQF-LLL

EQF-LLL descrie "nivelele de calificare" [fără indicarea unui număr de credite] - pentru a oferi un cadru de referință comun care contribuie la compararea sistemelor naționale de calificări, a cadrelor și a nivelurilor acestora. Se bazează pe opt niveluri.

- Ca instrument de promovare a învățării pe tot parcursul vieții, EQF cuprinde educația generală și pentru adulți, educația și formarea profesională, precum și învățământul superior.
- Cele opt niveluri acoperă întreaga durată a calificărilor, de la cele obținute la sfârșitul învățământului obligatoriu la cele acordate la cel mai înalt nivel de educație și formare academică și profesională sau profesională.
- Fiecare nivel ar trebui, în principiu, să fie atins printr-o varietate de căi de educație și de carieră.
- Rezultatele învățării sunt specificate în trei categorii - cunoștințe, aptitudini și competențe. Aceasta indică faptul că se califică – în diferite combinații - să cuprindă o gamă largă de rezultate ale învățării, inclusiv cunoștințe teoretice, abilități practice și tehnice și competențe sociale, în care abilitatea de a lucra cu alții va fi crucială.

Diferitele cicluri ale QF-EHEA se referă la nivelurile EQF-LLL după cum urmează:

- Calificări pe ciclu scurt la nivelul 5
- Calificările primului ciclu la nivelul 6
- Calificările ciclului II la nivelul 7
- Calificările ciclului III la nivelul 8

Sistemele naționale de învățământ pot include alte niveluri decât cele incluse în cadrele generale, atâta timp cât cadrele naționale sunt auto-certificate și se referă la QF-EHEA și EQF. De exemplu, în timp ce EQF cuprinde 8 nivele, numărul de niveluri din cadrul național – în prezent variază de la 7 la 12. Prin urmare, faptul că ciclurile scurte de calificare – sunt incluse în QF-EHEA nu obligă țările să includă astfel de calificări în cadrul lor național, dar recunoaște explicit faptul că multe cadre naționale – nu includ calificări de ciclu scurt.

În cadrul EHEA, termenii “rezultatele învățării” și “competență” sunt utilizați cu diferite nuanțe de semnificație și în cadre, oarecum diferite, de referință.

Competență înseamnă “capacitatea dovedită de a utiliza cunoștințele, deprinderile și abilitățile personale, sociale și metodologice, în situații de muncă sau de studiu și în dezvoltarea profesională și personală. În contextul cadrului european al calificărilor, competența este descrisă în termeni de responsabilitate și autonomie “. Competențele pot fi generale sau specifice. Promovarea competențelor este obiectul unui proces de învățare și al unui program educațional.

Rezultatele învățării exprimă nivelul de competență atins de student și verificate prin evaluare. Acestea sunt “declarații despre ceea ce un cursant știe, înțelege și este capabil să facă după încheierea unui proces de învățare” [Ibid.]. Acestea sunt formulate de personalul academic, care implică studenți și alte părți interesate. Pentru a facilita evaluarea, aceste declarații trebuie să fie verificabile.

## Rezultatele învățării programului

Trebuie să se acorde o atenție deosebită formării rezultatelor învățării. Următoarea – lista non-exhaustivă oferă un set de orientări care s-au dovedit a fi utile.

- Rezultatele învățării trebuie să reflecte în mod adecvat contextul, nivelul, sfera și conținutul programului.
- Obiectivele rezultatelor învățării trebuie să fie succinte și nu prea detaliate.
- Rezultatele învățării trebuie să fie reciproc coerente.
- Rezultatele învățării trebuie să fie ușor de înțeles și verificabile în ceea ce privește acumulările obținute de student la sfârșitul programului .
- Rezultatele învățării trebuie să fie realizabile în cadrul volumului de muncă specificat.
- Rezultatele învățării trebuie să fie corelate cu activități de învățare adecvate, metode de evaluare și criterii de evaluare.
- Nu există reguli privind numărul ideal de rezultate ale învățării la nivel de program. Experiența sugerează că între 10 și 12 este un număr potrivit.
- O modalitate larg acceptată de formulare a rezultatelor învățării se bazează pe trei elemente esențiale:
  1. Utilizați un verb activ pentru a exprima ceea ce elevii trebuie să știe și să poată face [ex. *Absolvenții pot “descrie”, “pune în aplicare”, “trag concluzii”, “evaluează”, “planifică”*].
  2. Specificați la ce se referă acest rezultat [*obiectul sau abilitatea, de exemplu, poate explica “funcționarea componentelor hardware” sau pot schița designul unei camere de zi cu mâna* “].
  3. Specify the way of demonstrating the achievement of learning outcomes [e.g. *‘to give an overview of the materials most often used in electro-engineering’; ‘to develop a research design by applying up-to-date scientific methods’, etc.*].

Profilul programului este împărțit în componente educaționale, care pot consta în module unice sau în mai multe, alte tipuri de unități de curs, locul de muncă și stagii clinice, proiecte de cercetare, muncă de laborator și alte activități de învățare relevante. Acestea pot include, de asemenea, activități sociale și comunitare (de exemplu, tutorat și mentorat), cu condiția ca acestea să corespundă rezultatelor învățării programului și să acumuleze credite. Rezultatele învățării, cu strategiile de evaluare aferente și criteriile de evaluare, ar trebui definite pentru fiecare componentă educațională.

## ECTS și învățarea pe tot parcursul vieții

Dezvoltarea profesională continuă (CPD) este tot mai mult recunoscută ca fiind esențială pentru cei care lucrează în profesii reglementate. Acest lucru este valabil în special în industria medicală. CPD are o dimensiune transfrontalieră, care este din ce în ce mai semnificativă. Indiferent dacă este voluntară sau obligatorie, este percepută de către profesioniști și furnizori ca un mod de învățare pe tot parcursul vieții. Aceasta cuprinde învățarea formală, non-formală și informală.

Punctul forte al ECTS este că poate fi utilizat în toate aceste contexte de învățare de-a lungul vieții, aplicând aceleași principii pentru alocarea, atribuirea, acumularea și transferul creditelor. În același mod în care creditele sunt alocate părților componente ale programelor, creditele alocate pentru învățarea deschisă și alte moduri de învățare de-a lungul vieții se bazează pe volumul de muncă necesar în mod obișnuit pentru a atinge rezultatele învățării definite.

Instituțiile de învățământ superior ar trebui să aibă competența de a acorda credite pentru rezultatele învățării dobândite în afara contextului formal de învățare prin experiența de lucru, munca voluntară, participarea studenților, studiu independent, cu condiția ca aceste rezultate ale învățării să satisfacă cerințele de calificări sau a componentelor. Recunoașterea rezultatelor învățării dobândite prin învățarea non-formală și informală ar trebui urmată în mod automat de acordarea aceluiași număr de credite ECTS acordate la partea corespunzătoare a programului

## Acordarea de credite educației formale și non-formale

Procesul de acordare a creditelor pentru învățarea non-formală sau informală are patru etape principale:

1. Consiliere și îndrumare inițială (ce implică procesul pentru cursant, limitele punctelor de credit pentru învățarea non-formală / informală, care sunt costurile, rolurile și responsabilitățile elevului și tutorelui / consilierului și căile de învățare diferite la o calificare).
2. Sprijin (procesul de reflecție, înțelegerea rezultatelor învățării, identificarea învățării proprii și colectarea și selecția probelor).
3. Recunoașterea / evaluarea (evaluarea dovezilor privind realizarea rezultatelor învățării și a criteriilor de evaluare).
4. Acordarea creditelor (creditele acordate în acest proces trebuie să fie în număr egal cu cel al creditelor acordate prin procesul de învățare formală)

### Următorii indicatori pot fi utilizați pentru evaluarea calității implementării ECTS:

- Componentele educaționale sunt exprimate în termeni de rezultate de învățare adecvate și sunt disponibile informații clare cu privire la nivelul, creditele, livrarea și evaluarea acestora;
- Studiile pot fi finalizate în timpul oficial alocat acestora (adică volumul de muncă asociat cu un an universitar, semestru, trimestru sau o singură componentă de curs este realist);
- Monitorizarea anuală analizează orice variație a tipului de realizare și a rezultatelor obținute și continuă cu revizuirea corespunzătoare;
- Studenților li se oferă informații și sfaturi detaliate, astfel încât să poată urma regulile de protecție, să exploateze opțiunile pentru căi flexibile și să selecteze componente educaționale la un nivel corespunzător pentru calificarea lor;
- Studenții sunt informați cu promptitudine despre rezultatele lor.

### Pentru studenții participanți la mobilități recunoașterea înseamnă că:

- Procesele de transfer al creditelor sunt incluse în procedurile de monitorizare, revizuire și validare;
- Personalul abilitat este desemnat responsabil pentru recunoașterea și transferul creditelor;
- Acordurile de învățare sunt finalizate în toate cazurile; dezvoltarea acestora și orice modificări ulterioare ale acestora fac obiectul unor procese de aprobare încă sensibile și solide;
- studenții participanți la mobilități urmează componente educaționale din Catalogul de cursuri existent. Ei sunt evaluați și clasificați ca studenții locali;
- Sunt furnizate documente detaliate care înregistrează creditele și notele acordate;
- Recunoașterea este acordată tuturor creditelor asociate cu componentele educaționale realizate cu succes, efectuate ca parte a unui program aprobat
- Acordul de învățare în versiunea finală; rezultatele sunt emise și transmise cu promptitudine;
- Există tabele de clasificare pentru interpretarea notelor acordate, astfel încât notele - și nu doar creditele - să fie reflectate corespunzător în calificările finale obținute.

Acordul de învățare este, de asemenea, esențial pentru plasamentele de lucru, ca un document obligatoriu care evidențiază activitățile de învățare care trebuie realizate de student în cadrul acestei componente educaționale.

Angajamentul organizației gazdă este de a oferi o plasare de calitate, relevantă pentru traseul de învățare al studentului, cu rezultate de învățare bine definite și de a emite un certificat de plasare la locul de muncă la finalizarea stagiului de plasament.

Angajamentul instituției care trimite este de a asigura calitatea și relevanța locului de muncă, de a monitoriza progresul studenților și de a acorda recunoașterea creditelor ECTS pentru rezultatele finalizate cu succes.

Contractul de învățare pentru plasamentele de muncă ar trebui să fie semnat de cele trei părți: studentul, instituția care trimite și instituția care primește.

**Elemente recomandate pentru Acordul de învățare pentru acordarea creditelor pentru studii în mobilitate**

- numele și datele de contact ale studentului
- numele, adresele și persoanele de contact academice și / sau administrative ale instituțiilor de trimitere și de primire
- domeniul studenților la instituția de trimitere (coduri ISCED-F)
- ciclul de studiu (scurt / primul / al doilea / al treilea ciclu)
- perioada de studiu (de la / la) la instituția beneficiară
- programul de studii în străinătate: legătura cu Catalogul de cursuri la instituția beneficiară și lista componentelor educaționale care trebuie luate (cu coduri și credite ECTS)
- componentele educaționale din care studentul va fi scutit la institutul de trimitere dacă componentele luate în străinătate sunt încheiate cu succes sau stipulează că perioada de mobilitate în ansamblu va fi recunoscută (de exemplu, acesta va fi cazul ferestrelor de mobilitate și a diplomelor care integrează o perioadă obligatorie în străinătate)
- semnăturile celor trei părți (studentul, reprezentanții instituțiilor de trimitere și de primire))

**Elemente recomandate pentru Acordul de învățare pentru plasamente de muncă**

- numele și datele de contact ale studentului
- numele, adresele și persoanele de contact ale instituției de trimitere și ale organizației / societății de primire / etc.
- domeniul studenților la instituția de trimitere (coduri ISCED-F)
- ciclul de studiu (scurt / primul / al doilea / al treilea ciclu)
- tipul organizației / companiei (privat / public / etc.)
- perioada de instruire (de la / la) la instituția beneficiară și creditele ECTS
- rezultatele învățării care trebuie dobândite de către stagiar la sfârșitul stagiului
- programul detaliat al perioadei de stagiu, inclusiv sarcinile / rezultatele
- numărul de ore de lucru pe săptămână
- nivelul de competență în limba de la locul de muncă pe care studentul îl are sau este de acord să îl dobândească până la începutul perioadei de studiu (dacă este cazul)
- aranjamentele de monitorizare și planul de evaluare
- prevederi pentru modificarea Contractului de învățare pentru plasamentele de muncă
- acorduri de recunoaștere în instituția de trimitere
- semnăturile celor trei părți (studentul, reprezentantul instituției de trimitere și organizația / compania receptoare - inclusiv supraveghetorul)



## Referințe:

- Cook, W. (2013). Five reasons you can't ignore gamification. Chief Learning Officer Magazine, 5(8). Retrieved from <http://www.clomedia.com/2013/05/08/five-reasons-you-cant-ignore-gamification/>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haas, J. (2009). Using the technology of today in the classroom today: The instructional power of digital games, social networking, simulations and how teachers can leverage them. Retrieved from [http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/GamesSimsSocNets\\_EdArcade.pdf](http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf)
- Marczewski, A. (2013, 03 11). What's the difference between Gamification and Serious Games? Retrieved from Gamasutra: [http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats\\_the\\_difference\\_between\\_Gamification\\_and\\_Serious\\_Games.php](http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php)
- Randel, J.M., Morris, B.A., Wetzel, C.D., & Whitehill, B.V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. Simulation and Gaming, 23, 261-276.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25, 54-67
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.



# EMPOWERING *You!*



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.