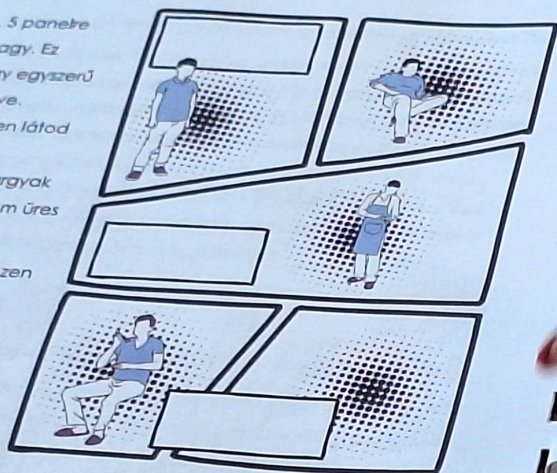


14

Most egy másik, 5 panele
osztott oldalon vagy. Ez
nagyraestt üres, egy egyszerű
karaktertől eltekintve.
Különböző paneleken látod
állni vagy ülni, de
háttérnek háttérnek, tárgyak
szavak, csak három üres
panel.

z, hogy a karakter ezen
on nem beszél, és
minden hiányzik...
ezeket a paneleket
valamivel, a
megjelenel
információt
zni a panelekbe és miért?



umok a cselekmény kibontakozásához.

→ Menj a 9. bekezdéshez.

net helyszínének azonosításához.

→ Menj a 3. bekezdéshez.

meghatározzák, mit csinál a karakter.

→ Menj a 17. bekezdéshez.

gyik. → Menj a 12. bekezdéshez.

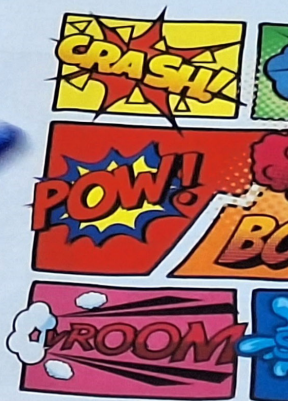
edugraal

10

15

Az egyik szereplő a következőket
mondja: "Az első dolog, amit
tehetnél, hogy segítsz nekünk
azonosítani, mik ezek az...
következő oldalon. T...

ényekben...
alakú...
loszlva. Ezeket
általában
alak



kterek, szavak és események vannak.

etkező oldalon 6 panel van, mindegyik
emek eredetileg más oldalakon voltak
adjuk, hogy mit jelentenek, vagy hová to
a rövid szavak vannak, színes elemekkel
om", "Vroom" és "Splash".

vak? Mire használják őket?

→ Menj a 5. bekezdéshez.

→ Menj a 7. bekezdéshez.

→ Menj a 18. bekezdéshez.

GHID DE IMPLEMENTARE

Aventuri cu Teme de Acasă: Feedback & Bune Practici



Cofinanțat de
Uniunea Europeană

edugraal

INTRODUCERE

- **Contextul proiectului**

Temele pentru acasă reprezintă o piatră de temelie a diferitelor sisteme școlare din Europa. Nu este întotdeauna astfel descrisă în documentele oficiale, dar, în practică, toți elevii trebuie să le acorde o mare parte din timpul liber, după programul școlar. Cu toate acestea, subiectul este dezbătut, numeroase studii argumentând în favoarea sau împotriva temelor pentru acasă, analizând dacă temele pentru acasă sunt eficiente sau cât timp ar trebui să le fie acordat. În urma analizei diferitelor studii, efectele par, în general, pozitive, dar sunt asociate cu potențiale dezavantaje, cum ar fi „oboseala fizică și emoțională, alimentează atitudini negative față de învățare și limitează timpul liber”. Diferite cercetări arată, de asemenea, că statutul socio-economic al elevului și sprijinul familiei au un impact asupra acestor rezultate. Așadar, dacă temele pentru acasă au potențialul de a îmbunătăți învățarea, dar efectele sale pozitive reale nu sunt suficient de apreciate și sunt diminuate de circumstanțe, ce se poate face? Unele voci pledează pentru suprimarea acestora, dar o modalitate mai constructivă este de a lucra asupra modului în care se fac temele pentru acasă și de a îmbunătăți calitatea acestora.

Această observație generală a dus la conceperea Edugraal, un proiect în cadrul programului Erasmus+ al Uniunii Europene, al cărui obiectiv principal este de a **îmbunătăți rezultatele școlare și de a stimula motivația elevilor la școală**, prin îmbunătățirea eficienței și promovării temelor pentru acasă, prin **tehnici de gamificare și storytelling** aplicate acestora. Deoarece această învățare bazată pe jocuri sau învățare gamificată este, în esență, mai mult orientată spre învățarea prin acțiune, este deosebit de utilă pentru a fi aplicată în materiile STEAM, deoarece acestea tind să fie mai abstracte și mai dificile în ceea ce privește implicarea elevilor. Prin urmare, acest proiect are ca scop crearea unor instrumente pedagogice inovatoare și creative, care să fie utilizate în contextul temelor pentru acasă, pentru a-i implica pe elevi într-o aventură a temelor. Astfel, am urmărit să încurajăm dezvoltarea competențelor de bază: prin promovarea colaborării inter-curriculare în cadrul aceleiași aventuri, ceea ce reprezintă o abordare inovatoare

de învățare, care se concentrează și angajează elevii într-un sistem de recapitulare, integrare sau evaluare, bazat pe competențe.

Tema de casă, în format de aventură, prezintă o serie de sarcini, sub forma unei povești, cu diferite trasee, incluzând suport în poveste pentru elevii care au dificultăți de învățare. Deși nu este sustenabil pentru 100% din temele pentru acasă, acesta ajută la reangajarea elevilor și la asocierea conceptului de temă cu ceva pozitiv. Nivelul de reținere a informațiilor crește, de asemenea, datorită mecanismelor de gamificare, încorporate în materialele de curs, deoarece s-a dovedit că Gamificarea și învățarea bazată pe jocuri au o rată mai mare de reținere a informațiilor decât tehnicile clasice de învățare. Acest format de temă de aventură ar putea fi adaptat la toate temele școlare, dar, din motive practice ne-am concentrat pe o singură temă, pentru a oferi un conținut cât mai precis posibil.

● Abordarea pedagogică a proiectului

EduGraal se bazează pe o abordare pedagogică care combină gamificarea, învățarea bazată pe jocuri și povestirea creativă, pentru a transforma experiența convențională a temelor pentru acasă, deoarece, dacă temele pentru acasă sunt mai atractive și mai interactive, se poate îmbunătăți semnificativ performanța și interesul elevilor pentru învățare.

Facem acest lucru prin încorporarea elementelor de jocuri în temele pentru acasă, cum ar fi **provocările, recompensele, competiția și satisfacția**, motivând astfel elevii să își facă temele mai eficient și cu mai mult entuziasm.

Aventurile temelor pentru acasă se aseamănă cu **scenariile de joc sau cu misiunile** și sunt concepute pentru a fi interactive, și distractive, încurajând învățarea activă și creând un cadru narativ, care captează interesul elevilor și îi încurajează să urmeze misiunile. Această abordare face ca învățarea să fie mai ușor de relaționat și să fie mai memorabilă. În acest fel, elevii au ocazia de a-și aplica cunoștințele, de a rezolva probleme și de a experimenta într-un mediu sigur și atractiv.

Proiectul acordă o atenție specială disciplinelor STEAM/ȘTIAM (Știință, Tehnologie, Inginerie, Artă și Matematică), deoarece aceste domenii pot fi percepute ca fiind

mai abstracte și mai provocatoare, astfel încât scopul este de a le face mai accesibile și mai interesante pentru elevi prin intermediul gamificării.

Pe de altă parte, abordarea sa pedagogică se concentrează, de asemenea, pe **incluziune**, la fel ca și formatul poveștilor, care au fost concepute pentru a fi incluzive, în special pentru elevii cu **nevoi educaționale speciale (CES)**. Prin prezentarea temelor într-un format diferit și mai atrăgător, sperăm să ajungă la elevii care ar putea avea probleme cu metodele tradiționale de predare a temelor. De această abordare pot beneficia elevii cu dificultăți de învățare, cei din medii diverse și cei care se confruntă cu probleme socio-economice. Accentul pus pe pozitivitate și progres, nu doar pe succes, contribuie la un mediu de învățare mai incluziv.

În cele din urmă, proiectul lor urmărește să crească rata de realizare a elevilor în domeniile de competențe de bază. Prin îmbunătățirea angajamentului și a eficienței prin intermediul aventurilor de sarcini gamificate, acesta urmărește să promoveze dezvoltarea de competențe esențiale în rândul elevilor. Acest lucru, la rândul său, contribuie la succesul lor școlar și la bunăstarea generală.

Pe scurt, abordarea pedagogică a proiectului este **inovatoare și dinamică**. Acesta își propune să transforme abordarea tradițională a temelor pentru acasă, făcându-le mai atractive, interactive și accesibile, cu un accent puternic pe gamificare, învățarea bazată pe jocuri, povestiri și incluziune. Această abordare are potențialul de a avea un impact semnificativ asupra experiențelor și rezultatelor de învățare ale elevilor, în special în materiile STEAM, și se aliniază cu strategiile educaționale moderne, care caută să promoveze învățarea activă și plăcută.

- **Care sunt cele mai bune practici și de ce sunt atât de importante?**

Diferitele povești de teme pentru acasă oferite în cadrul acestui proiect, au fost elaborate și implementate în diferite școli și centre educaționale din Europa. Scopul a fost de a testa exercițiile create în Edugraal, precum și de a corecta eventualele erori și de a colecta sugestii și sfaturi de la profesori și elevi. Acest feedback este

adunat în acest manual, sub forma celor mai bune practici, în ideea că va servi drept ajutor și ghid pentru alți profesori, care doresc să pună în practică conținuturile dezvoltate în cadrul acestui proiect.

Următoarele bune practici pot ajuta cadrele didactice să profite la maximum de timpul și de resursele disponibile, implementând conținuturile și activitățile mai eficient. Aventurile eficiente pentru teme pentru acasă reduc volumul de muncă pentru profesori și elevi și maximizează impactul fiecărei sarcini.

Prin aplicarea sfaturilor oferite, profesorii pot concepe și implementa aventuri de teme pentru acasă care să ducă la rezultate mai bune ale procesului de învățare. Aceste practici îi ajută pe elevi să asimileze concepte, **să dezvolte abilități de rezolvare a problemelor și să rețină mai eficient informațiile.**

În plus, bunele practici încurajează adesea creativitatea, atât din partea profesorilor, cât și a elevilor. Astfel, aceste activități pot declanșa o gândire inovatoare, ajutându-i pe elevi **să exploreze subiecte în profunzime și dintr-o varietate de perspective.**



- **Care este obiectivul acestui manual?**

Scopul acestui ghid de implementare este de a oferi cadrelor didactice o bază de referință practică și detaliată, pentru a le ajuta să implementeze cu succes metodologia de aventură a temelor de acasă la clasele lor.

Acest ghid are mai multe scopuri esențiale, primul fiind acela **de a oferi îndrumări pas cu pas** cu privire la modul în care să conceapă, să implementeze și să gestioneze, în mod eficient, aventurile gamificate ale temelor pentru acasă. Aceasta include crearea de povești, selectarea provocărilor, încorporarea elementelor de joc și gestionarea gradului de implicare a elevilor.

În acest scop, sunt prezentate cele mai bune practici colectate de la profesori care au avut deja succes cu această metodologie. Aceste practici sunt lecții învățate din experiența de la clasă și se bazează pe cazuri reale.

Un alt scop este de a determina cadrele didactice să fie creative în realizarea sarcinilor școlare gamificate, prin intermediul acestor exemple și sfaturi. În plus, se urmărește, de asemenea, să se ofere linii directoare, pentru a se asigura că aventurile temelor pentru acasă sunt incluzive și accesibile tuturor elevilor, indiferent de abilitățile, mediile sau provocările specifice ale acestora.

În cele din urmă, se **va explica, de asemenea, cum să se evalueze progresul elevilor** în contextul aventurilor de teme gamificate și cum să se ofere un feedback eficient.

Pe scurt, scopul manualului sau al ghidului de implementare este de a servi drept instrument practic și benefic pentru cadrele didactice, oferindu-le instrumentele și cunoștințele necesare pentru a implementa, în mod eficient aventurile de teme gamificate la clasele lor și, în același timp, pentru a promova un mediu de învățare mai atractiv și mai eficient pentru elevi.

PARTEA 1 – AVENTURI CU TEMELE DE ACASĂ

● **Aventurile temelor pentru acasă: Ce este?**

Aventurile temelor create pentru acest proiect sunt o serie de povești, sub forma unor narațiuni cu diferite trasee, în care elevii trebuie să își testeze cunoștințele la diferite materii, pentru a parcurge povestea. Povestirile de mai jos acoperă o serie de subiecte legate de disciplinele matematică, chimie și biologie. Prin îmbinarea gamificării, a învățării bazate pe jocuri, a poveștilor și a unei abordări incluzive în sarcinile școlare, ne propunem să creștem nivelul de performanță al elevilor, în special la materiile STEAM. Într-un mediu educațional în continuă evoluție, este esențial să ne adaptăm și să inovăm, iar acest lucru este exact ceea ce Edugraal încearcă să realizeze.

Aceste Aventuri de teme pentru acasă și toate materialele furnizate sunt incluzive și ușor de utilizat pentru elevii cu **nevoi educaționale speciale (CES)**, dar și pentru orice elev care face parte din grupurile cu cele mai mari șanse de a rămâne în urmă la învățătură, în special la materiile STEAM. În timp ce elevii care se confruntă cu dificultăți de învățare (cum ar fi elevii cu CES) beneficiază de abordarea gamificării, incluziunea lor activă este adesea lăsată deoparte atunci când se configurează jocuri. Aici, nu va fi cazul, deoarece acesta a fost realizat cu o atenție deosebită, pentru a face materialul accesibil pentru cât mai mulți elevi.

● **Cum se implementează Aventurile de teme la clasă?**

Următoarele Aventuri pentru teme sunt ușor de implementat. Cea mai importantă parte este că cunoștințele necesare pentru fiecare poveste au fost deja predate în clasă, astfel încât elevii pot aplica aceste cunoștințe pe parcursul poveștilor.

Aceste activități pot fi realizate atât în clasă, cât și acasă, deși ideea inițială este ca ele să servească ca o consolidare a ceea ce a fost făcut împreună cu profesorul și colegii de clasă.

Fiecare enigmă sau situație cu care se confruntă cititorul are mai multe opțiuni și, în funcție de răspunsul ales, acesta duce la următorul paragraf în care povestea continuă, și așa mai departe, până la rezolvarea ei finală.

● Aventurile temelor de acasă

Edugraal a dezvoltat o serie de 19 aventuri gata de utilizare care sunt disponibile pe site-ul web al proiectului. Aceste aventuri pot servi drept model pentru profesorii care doresc să-și creeze propriile povești sau pot fi aplicate direct la clasă. Acestea sunt următoarele:

Einstein, savantul nebun (Biologie)

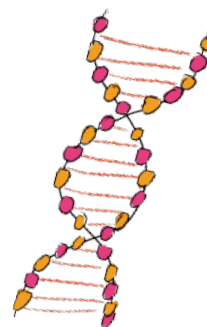
- **Nivel:** Gimnaziu (13-14 ani)
- **Tema:** Sistemul digestive uman - Organe – Alimente

În această poveste, un tânăr om de știință îți cere ajutorul pentru a călători în sistemul digestiv al fratelui său, pentru a descoperi de ce este bolnav. Drumul din această poveste este inspirat de drumul natural al alimentelor în organism.

Aleargă pentru planetă (Biologie)

- **Nivel:** Gimnaziu (13-14 ani)
- **Tema:** Corpul uman, sistemul muscular, sistemul circulator

Trei prieteni aleg să participe la o cursă caritabilă în favoarea ecologiei și a planetei. Ei vor descoperi pe parcurs cum funcționează mușchii lor, dar vor învăța și să își cunoască mai bine corpul. Povestea va avansa prin salturi de la un paragraf la altul, în funcție de răspunsurile cititorului, completând spațiile libere din texte cu termenii potriviți.



Secretul vulcanului Kilauea (Știința Pământului / Geologie)

- **Nivel:** Gimnaziu (12-13 ani)
- **Tema:** Tipuri de vulcani, plăci tectonice, materiale și materiale compozite

Tu și colegii tăi de clasă veți merge astăzi într-o excursie în Parcul Național al Vulcanilor Hawaiieni, unde Leo, ghidul, vă va arăta împrejurimile și vă va povesti despre istoria vulcanului Kilauea. Nu uitați să fiți atenți la pericolele pe care le ascunde... nu se știe niciodată ce se poate întâmpla, dacă vulcanul se „trezește”.

Einstein, savantul nebun (Chimie)

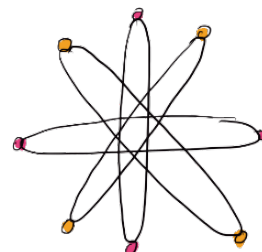
- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Ecuație chimică - Funcție chimică – Valență

Un tânăr om de știință, care suferă de amnezie are nevoie de ajutorul tău ,pentru a găsi o cască neurologică pentru a-și recăpăta memoria. Acesta este un traseu clasic, cu alegeri multiple. Opțiunea corectă duce la continuarea poveștii.

Cercetarea energiei – o călătorie pentru salvarea prințesei (Fizică)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Conversia și transmiterea energiei

Pe tărâmul mistic, în care energia modelează destinul, prințul Eamon pornește într-o misiune îndrăznească, pentru a o salva pe prințesa Isabella, din ghearele unui vrăjitor răuvoitor. Pe măsură ce scapă din castelul fermecat al vrăjitorului, călătoria lor se desfășoară ca o simfonie de forme de energie. Confrunțați cu provocări, ei exploatează căldura, lumina, potențialul, vântul și energia mecanică, transformând obstacolele în oportunități.



Tabără la munte (Științe)

- **Nivel:** Primar (9-10 ani)
- **Tema:** Starea materiei și ciclul apei

Trei prieteni descoperă muntele și peisajele sale împreună cu Sam, coordonatorul. Parcurgerea narațiunii va depinde de alegerile făcute de cititor la diferitele întrebări care îi sunt prezentate, care vor duce la un paragraf sau altul. În cazul în care răspunsul este incorect, veți primi un indiciu și puteți să încercați din nou exercițiul sau să continuați povestea..

Einstein, savantul nebun: Pe urmele apei pierdute (Științe)

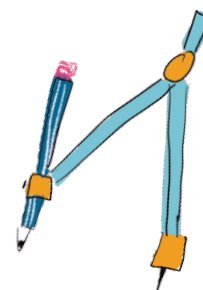
- **Nivel:** Gimnaziu (13-14 ani)
- **Tema:** Apa în organisme vii & ciclul apei în natură

Un tânăr om de știință are nevoie de ajutorul tău pentru a găsi cauza penuriei de apă care amenință viețile locuitorilor unui mic oraș.

Ciocul tucanului (Matematică)

- **Nivel:** Gimnaziu (12-13 ani)
- **Tema:** Ecuații

În această poveste, sunteți fondatorul Wonderful Treasures, o agenție de recuperare a comorilor antice, care pornește în căutarea unei legendaro amulete din cultura Inca. Pentru a o obține, trebuie să rezolvați diverse probleme și ecuații matematice.



La umbra piramidelor (Matematică)

- **Nivel:** Gimnaziu (12-13 ani)
- **Tema:** Geometrie

Această aventură face parte din saga Comorile minunate. De data aceasta, o misiune cu adevărat misterioasă va duce la descoperirea unor clădiri piramidale celebre din Europa, în căutarea unor indicii pentru a găsi o comoară romană.

În căutarea Corvinei (Matematică)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Ecuații, Teorema lui Pitagora

Această aventură vă duce la curtea renașcentistă a lui Matthias Corvinus, regele Matthias. Rezolvând probleme matematice (ecuații și teorema lui Pitagora), elevul va ajunge la soluția corectă, va găsi codul ascuns în Corvina și va salva memoria regelui. În timp ce rezolvă problemele matematice, elevii vor învăța despre viața regelui Matei și despre locurile în care a trăit.

Expediția Trigonometrică: Eliberarea (Matematică)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Trigonometrie

Pornește într-o aventură alături de Lily și Max în timp ce explorează labirintul vechilor piramide egiptene, pentru a-și salva bunicul. Ghidați de provocările trigonometrice puse de zei, precum Thoth și Ra, ei dezleagă mistere, descoperă legături între Egiptul antic și matematică și triumfă asupra haosului din Set, pentru a-și reuni familia!

Glumă urâtă la Muzeul Britanic (Istorie)

- **Nivel:** Primar (10-11 ani)
- **Tema:** Civilizația asiriană

Această aventură vă duce la British Museum, unde există o colecție valoroasă de artefacte asiriene. Vă face cunoștință cu Henry Austen Layard, arheologul britanic, care a fost unul dintre pionierii asiriologiei. Sunt propuse mai multe subiecte legate de istoria asirienilor, pe care profesorii le pot modifica, dacă doresc să se concentreze pe alte aspecte.

Pe urmele revoluției neolitice (Istorie)

- **Nivel:** Gimnazial (11-12 ani)
- **Tema:** Revoluția neolitică

În această poveste, te întorci cu prietenii tăi în epoca neolitică. Cu ajutorul unui arheolog, va trebui să adunați indicii pentru a rezolva puzzle-ul final.

Clarvăzătorul Împăratului (Istorie)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Împărații romani

Această aventură face parte din saga Comorile minunate. Această aventură este plasată în timpul împăratului Augustus: ea permite o trecere în revistă a istoriei împăraților romani de la Augustus până la criza din secolul al III-lea.

Odiseea Iluminismului - O călătorie în timp (Istorie)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Iluminismul

Alăturați-vă lui Markos și Nikos într-o călătorie captivantă în timp, ce se petrece în timpul Iluminismului. Prin explorare imersivă și întâlniri cu gânditori ai Iluminismului, dezvăluie puterea cunoașterii, interoghează normele stabilite și îi inspiră pe elevi să preia spiritul moștenirii rațiunii și progresului.



Operațiunea Libertate- Istoria celui de-al Doilea Război Mondial (Istorie)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Al Doilea Război Mondial, aliați, geografie

Un tânăr soldat britanic primește o misiune care va schimba cursul istoriei. În toiul răspândirii totalitarismului în Europa, Daniel și camarazii săi vor înfrunta frica și pericolul, pentru a readuce libertatea și pacea pe continentul european.

Comoară internațională (Geografie)



- **Nivel:** Gimnaziu (13-14 ani)
- **Tema:** Capitale și țări europene

Ați găsit o hartă a Europei cu un pergament ciudat pe care scrie: „Dacă ne urmăriți pașii, veți găsi o comoară. Vă așteaptă bogății incredibile, așa că nu pierdeți timpul!”.

Printre pagini (Literatură)

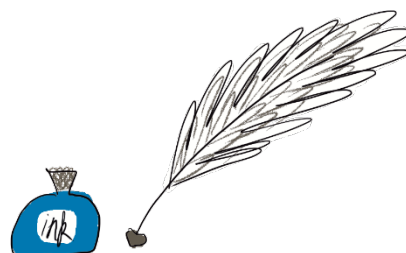
- **Nivel:** Gimnaziu (11-12 ani)
- **Tema:** Terminologia și compoziția benzii desenate

În timp ce explorezi biblioteca școlii, găsești o carte de benzi desenate ruptă și ești transportat în poveste. Personajele vă cer ajutorul pentru a repara paginile deteriorate, astfel încât să puteți evada înapoi în lumea reală.

Izvorul înțelepciunii (Literatură)

- **Nivel:** Gimnaziu (14-15 ani)
- **Tema:** Figurile de stil

În această poveste, ai devenit un personaj din romanul fantastic, pe care îl citești în acel moment și încerci să evadezi din poveste, pentru a te întoarce la viața ta reală. În acest scop, trebuie să găsești toate figurile de stil ascunse în poveste.



- **Implementarea: Sfaturi și soluții pentru posibilele bariere**



Implementarea Aventurilor temelor pentru acasă în clasă necesită o planificare atentă, gândire creativă și un angajament de a depăși potențialele provocări. În timp ce recompensele acestei abordări inovatoare a educației sunt semnificative, educatorii pot întâmpina anumite bariere pe parcurs. În continuare, oferim recomandări și soluții pentru a depăși aceste bariere și a asigura o implementare de succes:

- **Provocări tehnice:** Cadrele didactice se pot confrunta cu provocări tehnice legate de accesul la platformele digitale, probleme de compatibilitate cu dispozitivele sau probleme de conectivitate la internet. Pentru a reduce aceste probleme, asigurați opțiuni alternative de accesare a aventurilor, cum ar fi versiuni imprimabile sau activități offline. În plus, colaborați cu personalul de asistență IT pentru a soluționa prompt problemele tehnice și a asigura o implementare fără probleme.

- **Implicarea elevilor:** Menținerea gradului de implicare a elevilor pe tot parcursul aventurii este crucială pentru succesul acesteia. Pentru a spori implicarea, încorporați în aventuri elemente de alegere, interactivitate și personalizare. Permiteți elevilor să ia decizii importante, care au impact asupra rezultatului poveștii, integrați elemente multimedia pentru a stimula mai multe simțuri și adaptați conținutul pentru a corespunde intereselor și preferințelor elevilor.

- **Managementul timpului:** Echilibrarea timpului alocat pentru Aventuri de teme cu alte activități din clasă și cerințe ale curriculumului poate fi o provocare. Pentru a optimiza gestionarea timpului, integrați aventurile în mod strategic în planurile de lecții existente, asigurând alinierea cu obiectivele și standardele de învățare. Luați în considerare posibilitatea de a împărți aventurile mai lungi în segmente ușor de gestionat sau de a le încorpora în temele pentru acasă, pentru a distribui eficient volumul de muncă.

- **Instrucție diferențiată:** Elevii au nevoi și abilități de învățare diverse, necesitând o instruire diferențiată, pentru a le sprijini parcursul individual de învățare. Oferiți flexibilitate în ceea ce privește modul în care elevii se implică în aventuri, oferind opțiuni pentru explorare independentă, colaborare în grupuri mici sau instruire condusă de profesor. În plus, structurați conținutul pentru a se adapta la diferite niveluri de competență și oferiți sprijin suplimentar sau activități de extindere, în funcție de cum este necesar.

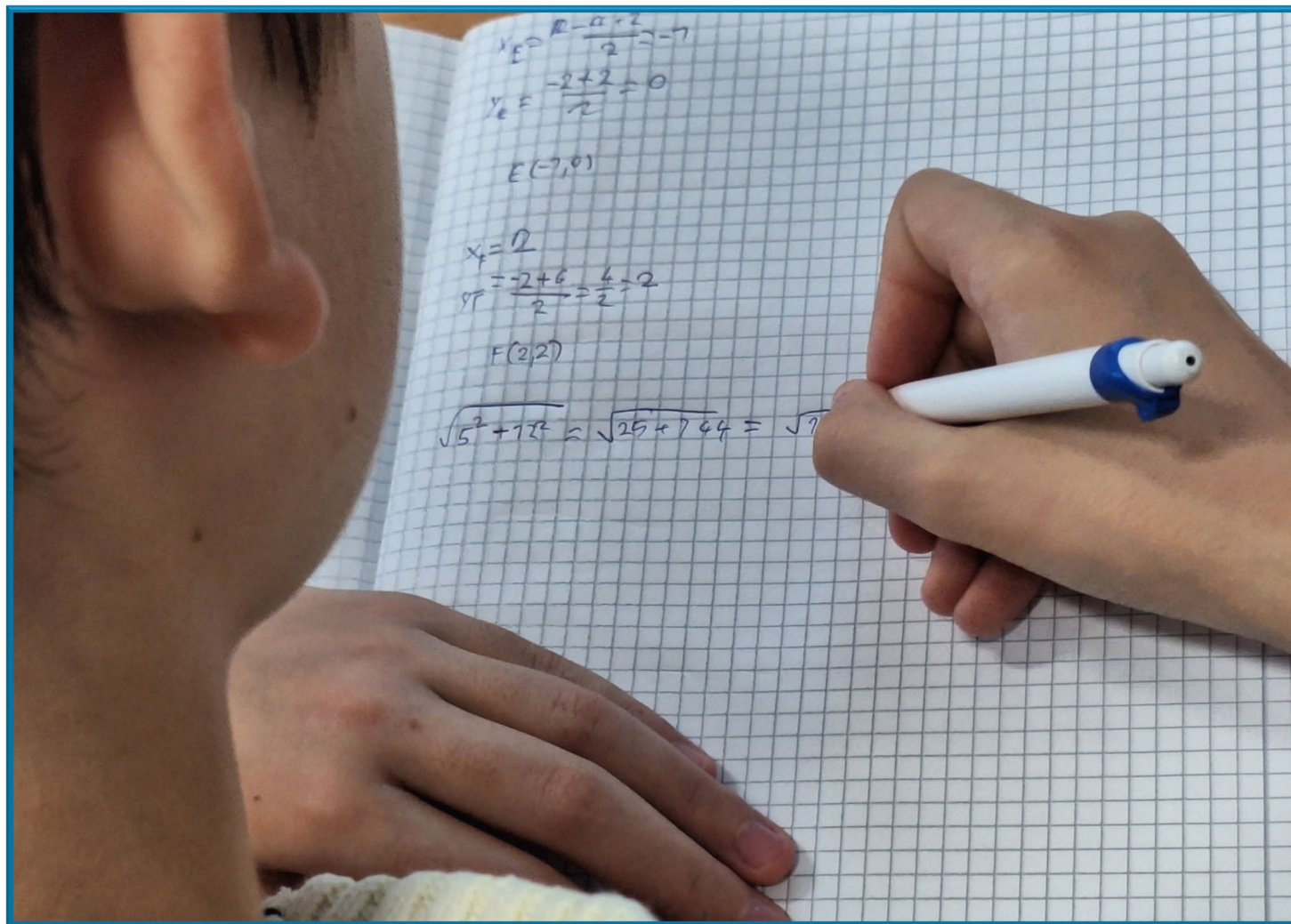
- **Evaluare și feedback:** Evaluarea progresului elevilor și oferirea de feedback în timp util sunt componente esențiale ale unor experiențe de învățare eficiente. Încorporați strategii de evaluare formativă pe parcursul aventurii, cum ar fi testele, reflecțiile sau evaluările colegilor, pentru a măsura înțelegerea elevilor și pentru a ajusta instruirea în consecință. Oferiți feedback constructiv, care evidențiază punctele tari și oportunitățile de îmbunătățire, încurajând o mentalitate de dezvoltare și o îmbunătățire continuă.

Prin abordarea proactivă a acestor potențiale bariere și prin implementarea unor soluții adaptate la nevoile specifice ale elevilor și profesorilor, Aventurile de teme pentru acasă pot deveni un instrumente transformative pentru îmbunătățirea rezultatelor învățării, stimularea implicării elevilor și promovarea pasiunii pentru învățare pe tot parcursul vieții.

Vă punem la dispoziție, dacă doriți, acest decalog de sfaturi pentru implementarea eficientă a poveștilor educaționale:

1. Acordați timp suficient pentru **a planifica** punerea în aplicare a poveștilor, luând în considerare obiectivele de învățare, resursele necesare și calendarul.
2. Alegeți povești care sunt în concordanță cu **conținutul curricular** și cu interesele elevilor, pentru a maximiza relevanța și eficiența.
3. Încorporați **elemente interactive**, cum ar fi alegeri ale elevilor, întrebări cu alegere multiplă sau activități practice, pentru a încuraja participarea activă.
4. Asigurați-vă că toți elevii **au acces la povești**, fie prin intermediul dispozitivelor digitale, fie prin copii pe suport de hârtie sau alte alternative accesibile.
5. Adaptați conținutul poveștilor la **nivelul de cunoștințe al elevilor**, oferind provocări adecvate și oferind sprijin suplimentar, atunci când este necesar.
6. Oferiți **feedback constructiv** în timpul și după activitate, pentru a ghida învățarea elevilor și pentru a consolida conceptele-cheie.
7. Promovați **munca în echipă și colaborarea** între elevi, oferind oportunități de a discuta idei, de a rezolva probleme împreună și de a împărtăși cunoștințe.
8. **Variați formatul poveștilor**, folosind multimedia, narațiuni vizuale sau jocuri interactive pentru a menține interesul și motivația elevilor.
9. **Evaluați, în mod regulat, impactul poveștilor** asupra procesului de învățare al elevilor, colectând date calitative și cantitative și adaptând punerea în aplicare după cum este necesar.

10. Încurajează elevii **să fie creativi și să gândească critic** în timp ce interacționează cu poveștile, stimulând explorarea, experimentarea și descoperirea.



● Alte resurse

În plus față de aventurile temelor pentru acasă, proiectul Edugraal a creat o serie de materiale suplimentare, care sprijină, atât cadrele didactice, cât și elevii, în implementarea și valorificarea gamificării în învățare.

- **Modul E-learning:** Cursul de e-learning este conceput pentru a sprijini profesorii în procesul de creare a propriei aventuri de joc pentru temele pentru acasă. Prin intermediul modulului, profesorii vor descoperi cum să

valorifice aventurile temelor pentru acasă pentru a stimula învățarea elevilor. La finalul cursului, profesorii vor primi un certificat care validează formarea lor în această metodologie educațională inovatoare.

- **Set de instrumente pedagogice:** Setul de instrumente pedagogice include sfaturi, tutoriale și orientări privind povestirea, gamificarea și elaborarea de texte. Acesta este conceput pentru a sprijini profesorii în ceea ce privește aspectele tehnice și pedagogice ale creării propriilor aventuri pentru teme. Cu aceste instrumente utile, dezvoltarea temelor gamificate va fi un proces simplu și accesibil pentru orice profesor interesat de această metodologie.
- **Ghid de implementare:** Conceput ca o colecție de bune practici și experiențe, acest ghid îi ajută pe profesori să își implementeze aventurile temelor de acasă prin gamificare. Acesta oferă informații detaliate despre regulile temelor gamificate, frecvența, metoda de predare și diverse aspecte logistice. Cu alte cuvinte, conține tot ceea ce trebuie să știți înainte de a vă implementa învățarea gamificată.

Cu aceste resurse, Edugraal oferă un set complet de instrumente și cursuri de formare, pentru ca profesorii să transforme modul în care atribuie și gestionează temele pentru acasă, promovând o învățare mai incluzivă, mai motivantă și mai eficientă.

PARTEA 2 – BUNE PRACTICI

➤ "Ciocul tucanului" (Matematică: Algebră, Ecuații)

Obiectivele profesorilor care au realizat această activitate au inclus revizuirea conținutului înainte de vacanța de vară, activarea participării elevilor la procesul educațional, încurajarea pasiunii pentru matematică, aplicarea cunoștințelor atât în școală, cât și în afara ei, promovarea creativității și a distracției și implicarea elevilor în lucrul cu ecuațiile, într-un mod alternativ.

○ Procesul de implementare

În procesul de implementare a acestei aventuri, s-a primit un feedback valoros, care a evidențiat modul în care activitatea a fost adaptată la diferite grupuri de elevi și contexte educaționale. În Franța, pentru grupurile de elevi mai mari, povestea a fost folosită ca o recapitulare a curriculumului deja parcurs, în timp ce pentru cei mai mici a servit ca o introducere în subiect. Elevii au fost îndrumați să înceapă povestea și primele exerciții, ceea ce a oferit un punct de plecare coerent pentru experiența lor de învățare.

În Grecia, la Gimnaziul Anchialos, a fost realizată o probă a activității în clasă, care s-a dovedit a fi un proces interesant, diferit și constructiv. Elevii s-au bucurat foarte mult de această abordare nouă, considerând povestea nu numai educativă, ci și captivantă și presupunând implicarea. În schimb, la Școala Seneca din Spania, aceștia s-au confruntat cu provocarea reprezentată de lungimea documentului, aproape 30 de pagini. Pentru a rezolva acest aspect, au optat pentru a proiecta povestea, în loc să tipărească fiecare exemplar, oferind mai mult timp, pentru ca fiecare elev să finalizeze activitățile în mod individual. Această adaptare practică a facilitat logistica și a asigurat participarea efectivă a elevilor la procesul de învățare.

Aceste mărturii evidențiază versatilitatea și eficiența poveștii noastre ca instrument educațional, capabil să se adapteze la nevoile și caracteristicile specifice ale diverselor medii de învățare. Ele arată, de asemenea, cum o implementare atentă și

grijulie poate maximiza impactul activității asupra dezvoltării academice și a satisfacției elevilor.

○ **Cele mai bune părți ale dezvoltării**

Comentariile evidențiază eficiența formatului de carte tipărită în ceea ce privește implicarea elevilor, atribuind-o tonului aventuros și puzzle-urilor care le-au captat atenția. Se remarcă faptul că aventura a fost un instrument inovator și creativ, care a încurajat munca în echipă, gândirea critică și aplicarea interdisciplinară a cunoștințelor dobândite. În plus, activitățile sunt lăudate pentru simplitatea și adaptarea lor la nivelul de cunoștințe al elevilor, ceea ce a facilitat revizuirea conceptelor. În general, aceste comentarii sugerează că strategia de utilizare a cărților tipărite, cu o abordare aventuroasă, a avut ca rezultat o implicare semnificativă și o învățare eficientă din partea elevilor.

○ **Posibile probleme și îmbunătățiri**

Feedback-ul legat de problemele de implementare indică anumite deficiențe în executarea activității. Una dintre problemele evidențiate este absența linkurilor în versiunea PDF, care a îngreunat navigarea și a încetinit ritmul activității. O altă problemă semnalată este durata activității, considerată prea lungă pentru a fi realizată într-o singură lecție, ceea ce ar putea afecta atenția elevilor. În plus, introducerea îndelungată a fost considerată un obstacol în calea menținerii interesului elevilor, iar lungimea textului i-a descurajat pe unii. În concluzie, problemele legate de navigarea în PDF, de lungimea activității și a introducerii au fost identificate ca fiind cele care afectează experiența elevilor.

Pentru a depăși aceste probleme de extindere, unii profesori au optat pentru a împărți activitatea în două sesiuni, menținând astfel atenția și interesul elevilor.

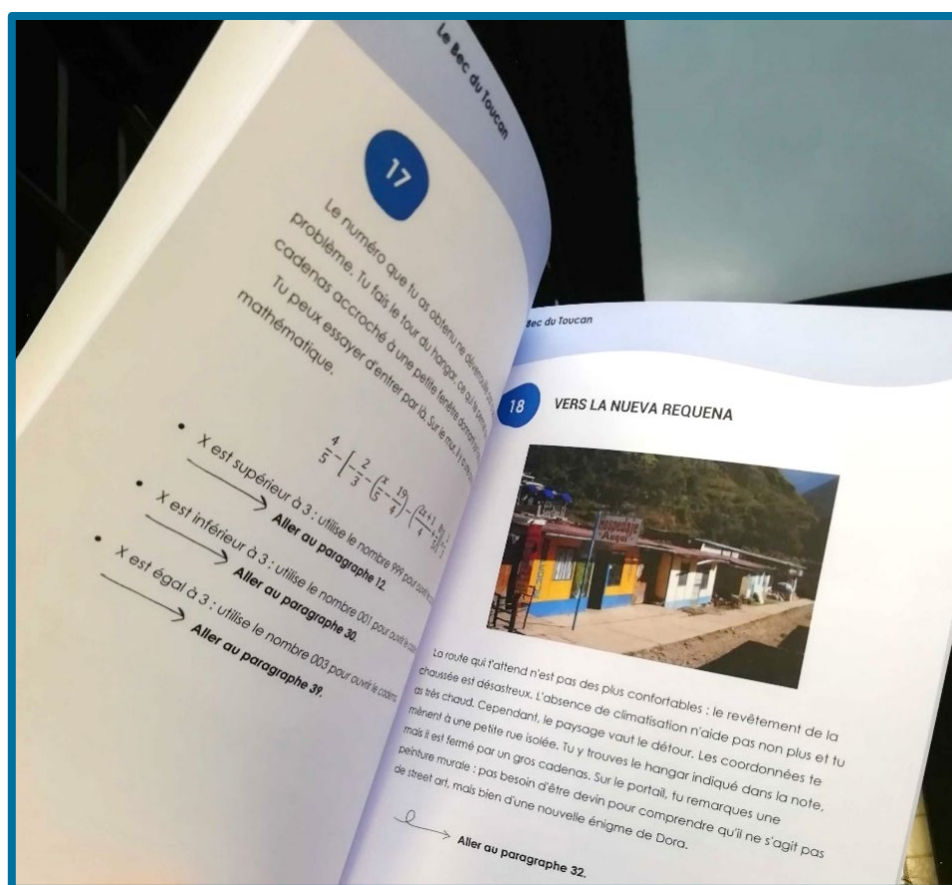
○ **Alte tehnici și inițiative**

În Franța, s-a ales un format tipărit sub formă de carte în locul foilor simple, pentru a facilita citirea paragrafelor amestecate. Această alegere demonstrează o

considération pratique de la part des enseignants, permettant aux élèves d'accéder plus facilement à l'information et de suivre sans difficulté le flux narratif de l'histoire.

En échange, au Gymnase Anichalos en Grèce, a été mise en œuvre une stratégie pédagogique avant l'activité principale. Les enseignants ont consacré un temps considérable en classe pour enseigner en détail les équations, prolongeant même au-delà de la durée standard de la leçon. Cette préparation minutieuse a assuré que les élèves aient une compréhension solide du contenu, avant de se lancer dans l'aventure. En s'engageant dans l'activité, après avoir maîtrisé les équations, les élèves ont pu appliquer et consolider les connaissances nouvellement acquises, démontrant l'efficacité de cette approche pédagogique.

Ces initiatives soulignent l'importance d'une planification soignée et d'une adaptation créative de la part des enseignants, pour maximiser l'impact de l'apprentissage expérientiel en classe. En tenant compte des besoins spécifiques des élèves et des caractéristiques du contenu, les enseignants peuvent concevoir des interventions efficaces, qui favorisent une apprentissage profond et significatif.



○ **Observații suplimentare**

Un comentariu suplimentar de la Gimnaziul Trei din Larissa, Grecia, evidențiază aspecte cheie ale implementării aventurilor matematice. Din cauza programului academic solicitant și a pregătirilor pentru examenele finale, profesorii de matematică nu au putut încorpora aceste activități în curriculum. Cu toate acestea, un profesor a analizat activitățile cu atenție și a lăudat natura lor captivantă, observând că acestea mențin interesul elevilor și oferă cunoștințe valoroase despre diverse locuri și monumente istorice.

Activitățile sunt bine direcționate, acoperind o gamă largă de cunoștințe și făcând legătura între diverse subiecte cognitive. Acestea încurajează diferite metode de rezolvare a problemelor, îmbunătățind abilitățile matematice, de raționament și de gândire logică ale elevilor. Cu toate acestea, activitățile sunt adesea prea lungi și complexe, ceea ce duce la petrecerea unui timp mai îndelungat pentru înțelegerea narațiunii decât pentru rezolvarea exercițiilor matematice. O sugestie, pentru a rezolva acest aspect, este de a începe cu probleme mai ușoare și de a trece, treptat la cele mai dificile, pentru a preveni descurajarea.

În plus, se recomandă să se elimine calculatorul din materialele necesare și să se urmărească sau să se evalueze progresul participanților la sfârșitul procesului, asigurându-se, astfel, că elevii nu numai că se bucură de joc, ci și că dobândesc cunoștințele corespunzătoare. Aceste comentarii oferă o perspectivă valoroasă asupra punctelor forte ale activităților și oferă sugestii constructive pentru îmbunătățirea eficacității acestora la clasă

➤ “Secretul vulcanului Kilauea” (Geologie: Tipuri de vulcani, plăci tectonice, materiale, compoziție)

○ Procesul de implementare

Implementarea noii povești în diferite centre educaționale a demonstrat un nivel ridicat de angajament din partea profesorilor și o receptare pozitivă din partea elevilor. În școala din România, activitatea a fost atribuită ca temă pentru acasă după o prezentare în clasă, cu un context suplimentar oferit pentru vulcanul necunoscut. Această abordare a fost bine primită, în ciuda noutății.

În școala din Grecia, a fost utilizată o abordare interactivă în clasă, cu conținut proiectat pe un ecran și cu elevii care s-au implicat în discuții. Întrebările cu alegere multiplă au permis diferite trasee ale poveștii și a fost prevăzut timp suficient pentru finalizarea acestora. Au fost observate unele aspecte care pot fi îmbunătățite, cum ar fi nevoia de mai multe imagini și o structură mai clară a timpului, dar experiența a fost, în general pozitivă.

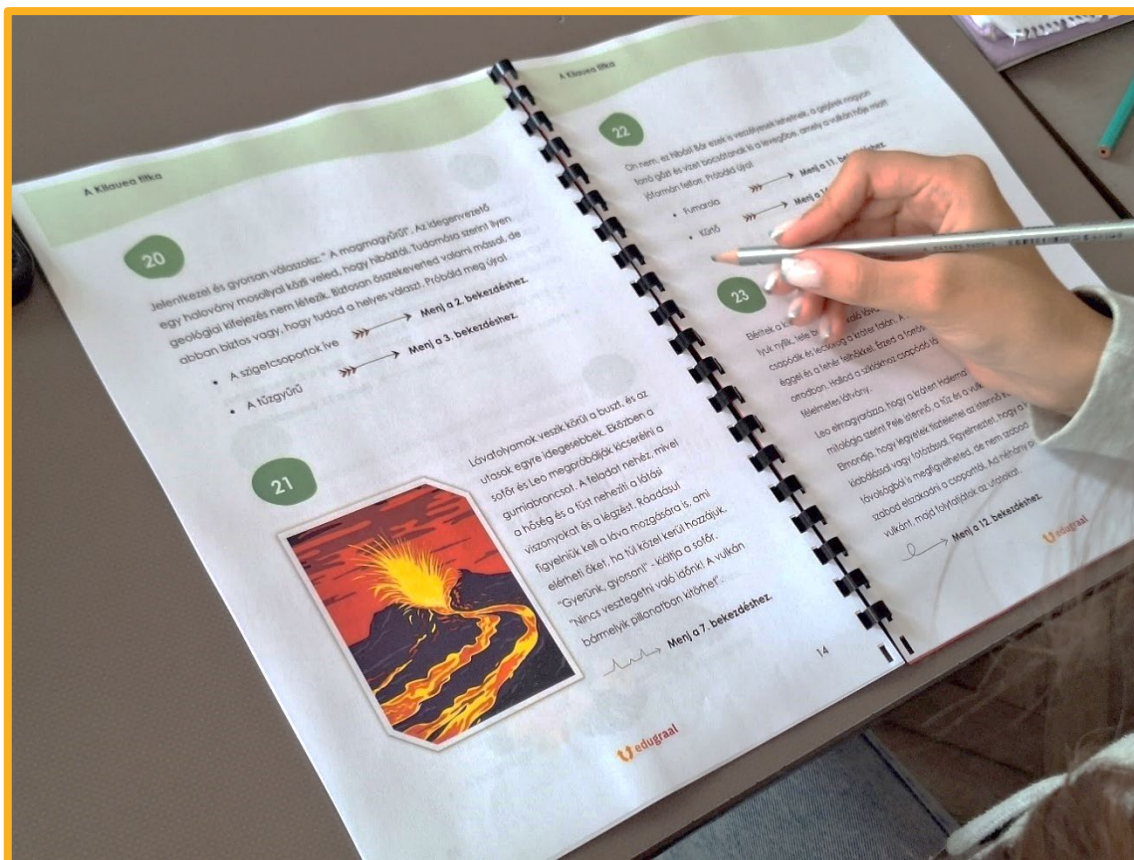
În școala spaniolă, activitatea a făcut parte dintr-un curs de științe naturale pentru copii de 13 ani. Deși, inițial, elevii au întâmpinat dificultăți cu conceptele geologice, răspunsul general a fost pozitiv. Interactivitatea și natura practică a activității, împreună cu lecția pregătitoare, au contribuit la aprofundarea înțelegerii lor. În general, implementarea a fost un succes, implicând, în mod eficient, elevii într-o învățare semnificativă.

○ Cele mai bune părți ale dezvoltării

Profesorii și elevii au evidențiat câteva părți esențiale în dezvoltarea activității. Pentru profesori, activitatea a permis predarea eficientă și atractivă a unor concepte dificile, precum geologia. Abordarea interactivă și practică a implicat în mod activ elevii în învățare, ajutând la identificarea zonelor de confuzie și la adaptarea predării în consecință. Interesul și participarea ridicată a elevilor au demonstrat eficiența activității în menținerea atenției și a motivației.

Elevii au apreciat oportunitatea de a lua decizii și de a vedea consecințele acțiunilor lor în poveste, ceea ce i-a făcut să se simtă mai implicați în învățare.

Povestea a fost descrisă ca fiind interesantă și amuzantă, făcând conceptele complexe mai ușor de înțeles. Abordarea creativă a învățării despre geologie le-a stârnit interesul și a încurajat participarea activă. În plus, capacitatea activității de a încuraja munca în echipă și colaborarea a îmbogățit experiența de învățare și a promovat schimbul de idei.



○ **Posibile probleme și îmbunătățiri**

În timpul procesului de adaptare a activității, profesorii se pot confrunta cu potențiale provocări, dar identificarea acestor probleme și luarea în considerare a unor îmbunătățiri pot optimiza implementarea la clasă.

Una dintre provocări este înțelegerea conceptelor geologice complexe. Pentru a aborda acest aspect, profesorii pot recapitula conceptele cheie în prealabil sau pot oferi explicații suplimentare în timpul activității. Gestionarea timpului poate fi, de asemenea, o problemă, mai ales dacă discuțiile din cadrul grupului se prelungesc. Stabilirea unor limite de timp clare și a unor linii directoare pentru discuții poate ajuta la gestionarea eficientă a timpului.

În plus, nivelul de dificultate al activității poate varia pentru diferiți elevi. Profesorii pot adapta activitatea cu diferite niveluri de dificultate sau căi de învățare, pentru a se adapta la diferite niveluri de competențe. Asigurarea incluziunii și a accesibilității este crucială; este esențial să oferiți sprijin suplimentar și adaptări pentru elevii cu nevoi speciale. În cele din urmă, oferirea unui feedback detaliat poate ajuta elevii să înțeleagă și să învețe din greșelile lor.

○ **Alte tehnici și inițiative**

În plus față de sugestiile anterioare, mai multe tehnici și inițiative suplimentare pot îmbunătăți experiența de învățare la clasă.

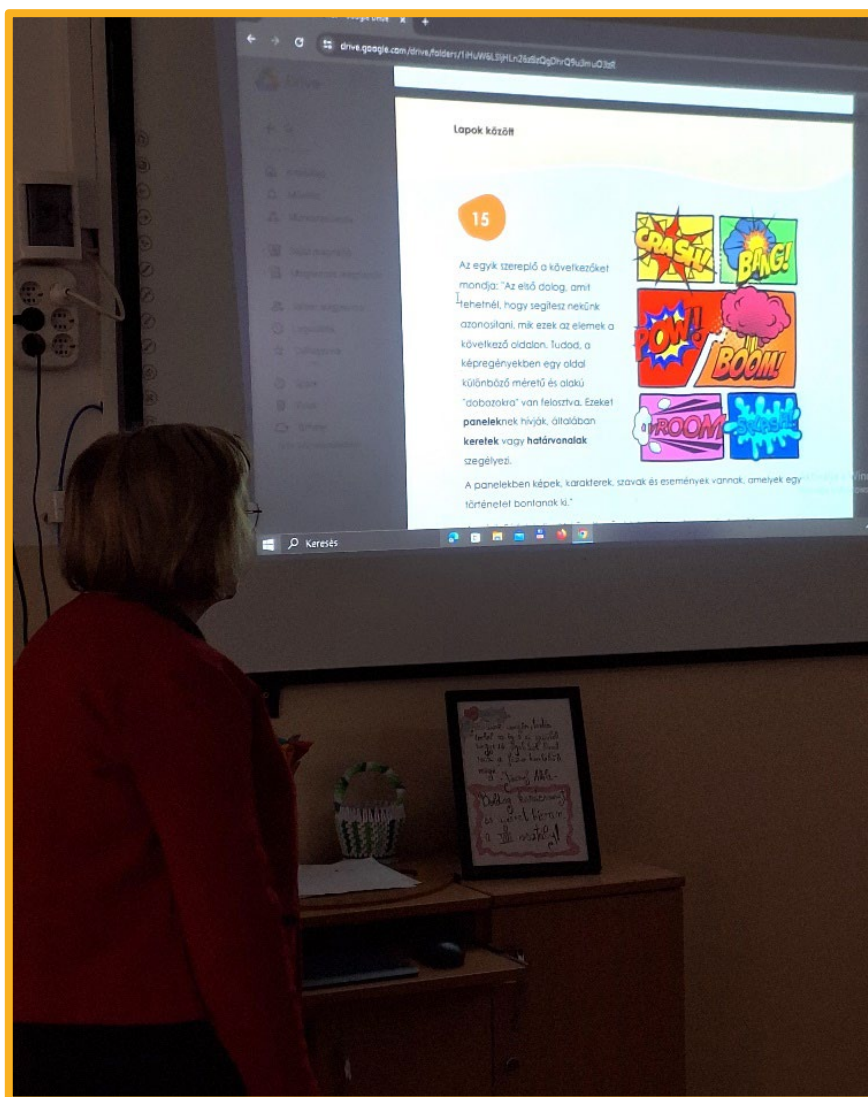
O sugestie este utilizarea tehnologiei, cum ar fi videoclipurile sau efectele sonore, pentru a face activitatea mai dinamică și mai atractivă, ajutând la vizualizarea mai concretă a conceptelor abstracte. O altă idee este de a împărți elevii în grupuri, încurajând colaborarea, schimbul de idei și munca în echipă, ceea ce poate stimula participarea și implicarea.

Introducerea unor elemente de competiție și evaluare, cum ar fi numărarea răspunsurilor corecte sau recompensarea progresului, poate motiva elevii să își îmbunătățească performanța. Explorarea conexiunilor interdisciplinare în cadrul activității, cum ar fi încorporarea geografiei, istoriei sau a științelor mediului, poate oferi o experiență de învățare mai holistică. Se recomandă, de asemenea, adaptarea conținutului pentru a corespunde nivelului și înțelegerii elevilor, prin simplificarea informațiilor și oferirea de explicații suplimentare.

Pe scurt, aceste tehnici și inițiative suplimentare pot îmbogăți experiența de învățare și pot îmbunătăți eficiența activității principale din clasă. Prin adaptarea acestor sugestii, pentru a răspunde nevoilor specifice ale elevilor, profesorii pot crea un mediu de învățare mai stimulant și mai semnificativ.

○ Observații suplimentare

Centrul spaniol evidențiază importanța lecției preliminare, ca un instrument eficient de pregătire a elevilor pentru activitatea principală. Este recunoscut faptul că această fază anterioară nu numai că ajută la recapitularea conceptelor cheie, dar ne permite și să aprofundăm subiectul și să stabilim o bază solidă pentru învățarea ulterioară. Acest lucru evidențiază importanța unei planificări atente și a unei secvențieri adecvate a activităților pentru a asigura o experiență de învățare coerentă și semnificativă pentru elevi.



➤ **“Einstein, savantul nebun: Pe urmele apei pierdute”**
(Științe : Apa în organismele vii & ciclul apei în natură)

○ **Procesul de implementare**

În Franța, o elevă cu tulburări de spectru autist (TSA) a testat mai multe texte, în timpul săptămânii petrecute în cadrul organizației. În ciuda timpului generos alocat, ea a găsit povestea captivantă și relevantă pentru subiect. Această experiență a evidențiat accesibilitatea și utilitatea poveștii ca instrument introductiv.

În România, povestea a fost testată în două limbi și în diferite școli, utilizând metode de predare variate, inclusiv discuții de grup și sarcini interactive pe tablă. Elevii s-au bucurat, în mod deosebit, de crearea de hărți mentale și au considerat sarcinile atât provocatoare, cât și plăcute. Cu toate acestea, printre sugestiile de îmbunătățire s-au numărat o evaluare mai precisă a nivelului de cunoștințe al elevilor și reducerea duratei sarcinilor.

În Spania, povestea a fost integrată în orele de științe pentru elevii de 14-15 ani, unde a fost proiectată pentru discuții în grup și luarea de decizii. Rezistența inițială față de formatul „alege-ți propria aventură” a dispărut pe măsură ce elevii s-au scufundat în poveste.

○ **Cele mai bune părți ale dezvoltării**

Atât profesorii, cât și elevii, au lăudat originalitatea poveștii și abordarea interactivă a acesteia. Caracterul de „alege-ți propria aventură” și includerea provocărilor și a puzzle-urilor au fost evidențiate ca fiind aspecte pozitive, care sporesc implicarea și participarea elevilor.

De asemenea, elevii au considerat că este o poveste relevantă și utilă pentru a-i introduce în subiectul ciclului apei. Deși unii au considerat că este mai potrivit pentru elevii de liceu decât pentru școli, utilitatea sa ca instrument educațional a fost, în general, apreciată.

În plus, povestea le oferă elevilor ocazia de a consolida și de a aplica conceptele învățate despre ciclul apei, și energia apei în moduri practice și creative. Această aplicație practică este considerată benefică pentru procesul de predare și învățare.

În cele din urmă, se evidențiază faptul că istoria ajută la dezvoltarea abilităților practice și cognitive ale elevilor, cum ar fi rezolvarea problemelor, luarea deciziilor și colaborarea în echipă. Aceste abilități sunt fundamentale pentru dezvoltarea cuprinzătoare a elevilor și au fost consolidate prin participarea la istorie.

În concluzie, atât profesorii, cât și elevii, au apreciat, în mod pozitiv, interactivitatea, relevanța și utilitatea poveștii despre ciclul apei, precum și capacitatea acesteia de a încuraja dezvoltarea competențelor practice și cognitive la elevi.

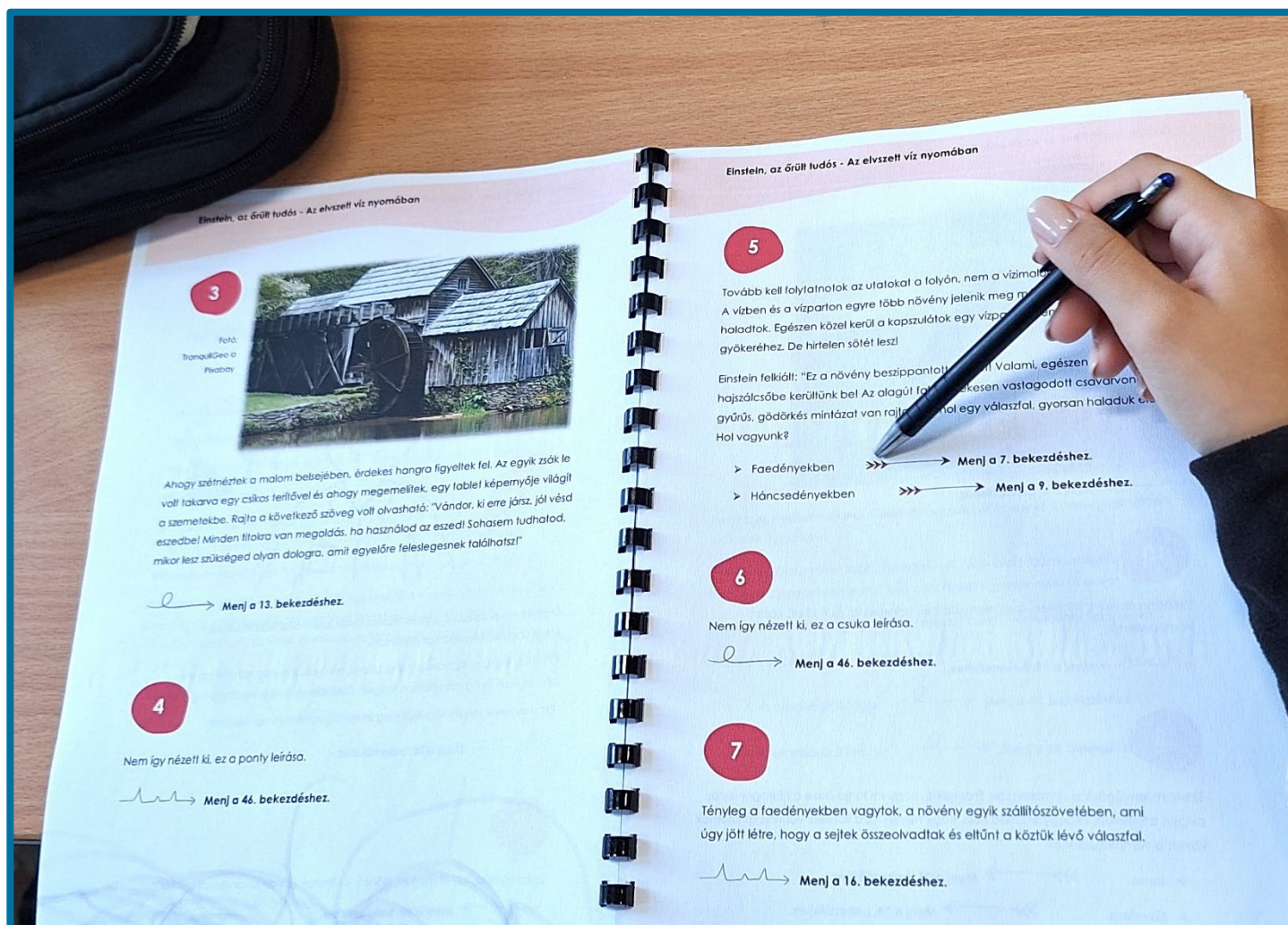
o **Posibile probleme și îmbunătățiri**

Implementările au variat în funcție de format și context, oferind un feedback complet cu privire la implementarea poveștii. Această diversitate a contribuit la identificarea problemelor și a îmbunătățirilor potențiale.

Una dintre provocările observate a fost necesitatea unei mai bune integrări a activității în programa școlară. Profesorii au sugerat alinierea mai strânsă a poveștii cu subiecte sau materii conexe, ceea ce a necesitat ajustări în planificarea curriculumului.

Pentru unii elevi a fost o provocare să facă legătura între provocările poveștii și conceptele științifice. Îmbunătățirea clarității instrucțiunilor și a prezentării conținutului ar putea ajuta elevii să înțeleagă relevanța fiecărei sarcini pentru subiectele științifice.

Sugestiile au inclus adăugarea mai multor puncte de decizie în poveste pentru a spori capacitatea de acțiune și implicarea elevilor. Această personalizare ar putea răspunde mai bine preferințelor și abilităților individuale.



În cele din urmă, a fost evidențiat faptul că povestea trebuie să fie mai accesibilă, cu sugestii de explorare a formatelor adaptate la web pentru o implementare mai ușoară și o mai mare independență a elevilor.

În concluzie, îmbunătățirile potențiale implică o mai bună integrare curriculară, instrucțiuni mai clare, o personalizare sporită și o mai mare autonomie a elevilor, precum și o mai bună adaptabilitate și accesibilitate pentru a asigura eficiența pentru toți elevii.

○ Alte tehnici și inițiative

Diferitele centre educaționale și profesorii care au pus în practică această poveste au oferit câteva sugestii și tehnici care pot fi utile. Unele dintre aceste propuneri includ:

1. **Utilizarea tehnologiei educaționale:** S-a menționat că unii profesori au considerat că utilizarea tehnologiei educaționale, cum ar fi tablele inteligente sau instrumentele online, este mai eficientă pentru a prezenta povestea și a facilita participarea elevilor. Această tehnologie a permis o mai mare interactivitate și dinamism în procesul de predare și învățare.
2. **Lucrul în grupuri mici:** Mai mulți profesori au raportat că au împărțit elevii în grupuri mici pentru a facilita interacțiunea și discuțiile despre diferite aspecte ale poveștii. Lucrul în grupuri mici a permis o mai mare colaborare între elevi și a încurajat schimbul de idei și perspective.
3. **Utilizarea activităților de dinaintea și de după poveste:** Unii profesori au sugerat implementarea unor activități înainte și după poveste pentru a îmbunătăți înțelegerea și implicarea elevilor. Aceste activități ar putea include exerciții de recapitulare înainte de poveste pentru a-i pregăti pe elevi pentru conceptele-cheie, precum și activități de monitorizare după poveste pentru a consolida învățarea și a evalua înțelegerea. Din fericire, poveștile create de Edugraal includ deja o lecție pentru fiecare aventură, ca o introducere la subiect, cu activități și informații, care servesc la recapitularea conceptelor deja învățate.
- 4.

○ Observații suplimentare

Feedback-ul de la diverse centre educaționale a evidențiat aspectele pozitive ale implementării poveștii despre ciclul apei în curriculum. Atât profesorii, cât și elevii, au fost mulțumiți, în general, lăudând originalitatea poveștii și implicarea activă a elevilor în învățarea conceptelor științifice.

Profesorii au apreciat interactivitatea poveștii și abordarea practică, care a îmbunătățit, în mod eficient, înțelegerea de către elevi a ciclului apei, și a energiei

apei prin elemente de joc și activități ludice. De asemenea, au lăudat relevanța și provocarea pe care o reprezintă testele și puzzle-urile, care promovează testarea eficientă a cunoștințelor. Combinația dintre învățarea teoretică și cea practică a fost considerată benefică pentru predare și învățare.

Printre sugestiile de îmbunătățire se numără o mai bună integrare a curriculumului și o mai bună accesibilitate pentru o gamă mai largă de elevi. Elevii s-au bucurat de natura interactivă a poveștii și au considerat că testele și puzzle-urile sunt distractive, dar au dorit mai multe opțiuni de luare a deciziilor în cadrul poveștii. Unii elevi au remarcat, de asemenea, domenii care ar putea fi îmbunătățite, în ceea ce privește claritatea instrucțiunilor sau prezentarea conținutului, în ceea ce privește relația dintre provocările din poveste și conceptele științifice.

În general, feedback-ul a fost pozitiv și constructiv, oferind informații, pentru a îmbunătăți implementările viitoare. Povestea ciclului apei s-a dovedit a fi un instrument eficient pentru predarea științelor, în mod creativ și interactiv, cu potențial de utilizare în diverse contexte educaționale.

➤ “Izvorul înțelepciunii” (Literatură: figuri de stil)

○ Procesul de implementare

Procesul de implementare a aventurii educaționale „Izvorul înțelepciunii” a avut loc în diferite contexte educaționale din Grecia, Franța și Spania. În Grecia, activitatea s-a desfășurat în clasă și la domiciliu, cu o prezentare inițială, care a explicat resursele literare și exerciții legate de subiect. Capacitatea elevilor de a aduna informații indiferent de răspunsurile lor, absența constrângerilor de timp și scrierea descriptivă a aventurii au fost remarcate ca elemente de succes.

În Franța, feedbackul pozitiv a venit din partea unui elev cu autism, care a apreciat în mod deosebit tema literară. Cu toate acestea, s-a sugerat scurtarea poveștii, pentru a îmbunătăți experiența elevilor. În Spania, colaborarea cu departamentul de limbă și literatură al Colegio Séneca a înregistrat un interes și o participare ridicată a elevilor, deși timpul de finalizare a reprezentat o provocare.

În general, atât profesorii, cât și elevii au considerat că activitatea a fost atractivă și benefică pentru revizuirea și învățarea mijloacelor artistice literare.

○ Cele mai bune părți ale dezvoltării

Cele mai bune părți ale dezvoltării aventurii educaționale au fost diverse, în funcție de feedback-ul primit de la profesori și elevi din diferite țări. În cazul Greciei, a fost evidențiată capacitatea elevilor de a obține informații și cunoștințe, indiferent dacă răspunsurile lor au fost corecte sau incorecte. În plus, absența unei limite de timp pentru finalizarea activității a fost apreciată pozitiv, la fel ca și scrierea descriptivă a aventurii, care a fost interesantă și motivantă pentru elevi. S-a menționat, de asemenea, că lecția pregătitoare anterioară i-a ajutat pe elevi să învețe mai multe despre subiectul activității.

În Franța, povestea a fost apreciată pentru tema literară, în special de către un elev cu autism, care a considerat-o utilă, pentru a revedea subiectul și pentru a progresa în înțelegerea sa. Deși s-a sugerat scurtarea duratei poveștii, conținutul și accentul acesteia au fost apreciate pozitiv.

În Spania, s-a observat un nivel ridicat de interes și angajament din partea elevilor, care au manifestat o participare activă la activitate. Profesorii au observat că elevii au fost mai implicați, în comparație cu metodele tradiționale de predare, sugerând că natura interactivă și ludică a poveștilor a fost una dintre cele mai bune părți ale dezvoltării.

○ **Posibile probleme și îmbunătățiri**

Printre problemele potențiale identificate în timpul implementării aventurii educaționale se numără nevoia de mai multe opțiuni și ramificații în poveste, pentru a crește varietatea și sentimentul de control al elevilor. Unii elevi și-au exprimat dorința de a avea mai multe opțiuni disponibile în anumite puncte ale poveștii, pentru a crește varietatea și sentimentul lor de control asupra dezvoltării intrigii. În plus, s-a remarcat necesitatea de a oferi un feedback mai detaliat cu privire la consecințele alegerilor elevilor, în special în ceea ce privește aplicarea unor dispozitive literare specifice. Acest lucru ar putea implica includerea unor explicații suplimentare sau exemple care să ilustreze modul în care sunt utilizate mijloacele artistice literare, în diferite contexte narative din cadrul povestirii.

○ **Observații suplimentare**

Pe lângă sugestiile specifice de îmbunătățire a aventurii educaționale, a fost subliniată importanța lucrului în echipă și a colaborării dintre elevi în timpul activității. Această interacțiune socială a îmbogățit experiența de învățare, permițându-le elevilor să discute și să împărtășească deciziile și rezultatele lor cu colegii lor. S-a observat că această colaborare nu numai că a îmbogățit experiența de învățare, dar a promovat și abilități importante, precum comunicarea și gândirea critică. Acest aspect evidențiază valoarea activităților educaționale, care încurajează interacțiunea între elevi și lucrul în echipă, pentru a atinge obiective comune.

CONCLUZII

Homework Adventures reprezintă o abordare de pionierat a educației, îmbinând perfect farmecul captivant al povestirii cu rigorile învățării academice. Aceste aventuri, concepute pentru a depăși limitele paradigmelor educaționale tradiționale, conferă temelor banale o aură de entuziasm și descoperire.

Înrădăcinate în principiile de gamificare, Aventurile de teme pentru acasă transformă experiența de învățare într-o călătorie palpitantă de explorare și rezolvare a problemelor.

În esența lor, Aventurile de teme pentru acasă sunt narațiuni interactive, care combină elemente de ficțiune, istorie, știință, matematică și multe altele. Fiecare aventură le prezintă elevilor o serie de provocări, puzzle-uri și căutări, pe care trebuie să le parcurgă pentru a progresa în poveste. Fie că deslușesc mistere istorice, descifrează ghicitori matematice sau pornesc în expediții științifice, elevii se află introduși într-o lume, în care învățarea devine o aventură în sine.

Una dintre caracteristicile cheie ale Aventurilor de teme este adaptabilitatea lor la **diverse stiluri și preferințe de învățare**. Elevii au libertatea de a se implica în aventuri, în ritmul propriu, fie independent, fie în colaborare cu colegii lor. **Structura neliniară a narațiunilor permite o explorare personalizată**, permițându-le elevilor să își aleagă calea și să modeleze rezultatul poveștii, în funcție de deciziile și acțiunile lor.

În plus, Aventurile de teme stimulează **gândirea critică, abilitățile de rezolvare a problemelor și creativitatea elevilor**. Prin prezentarea conceptelor academice, într-un mediu contextual bogat și imersiv, aceste aventuri îi încurajează pe elevi să gândească analitic, să ia decizii în cunoștință de cauză și să își aplice cunoștințele la scenarii din lumea reală. Fie că se confruntă cu dileme istorice, efectuează experimente științifice sau abordează enigme matematice, elevii sunt provocați să gândească dincolo de limitele învățării din manuale și să se implice în conținut într-un mod semnificativ și memorabil.

În esență, Aventurile de Teme redefinește conceptul de temă pentru acasă, transformând-o dintr-o sarcină banală într-o căutare antrenantă de cunoaștere și

descoperire. Prin valorificarea puterii poveștilor și a gamificării, aceste aventuri îi inspiră pe elevi să devină participanți activi în propria călătorie de învățare, stârnind pasiunea pentru explorare, curiozitate și învățare pe tot parcursul vieții.



Conceput de 6 organizații europene, proiectul își propune să creeze materiale și instrumente pedagogice eficiente și atractive pentru profesori în vederea implementării cu elevii a unei metodologii inovatoare de temă pentru acasă, bazată pe jocuri. În acest fel, dorim să contribuim la creșterea eficienței și a ratei de implicare a acestora în munca la distanță și, mai precis, în temele pentru acasă.

Descoperiți mai multe povești despre:

EDUGRAAL.EU

Finanțat de:



**Cofinanțat de
Uniunea Europeană**

Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului acesteia, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi făcută de informațiile conținute în ea.