



COOP-IN

# Social Innovation Training for Virtual Work Based Learning

2. Hírlevél, 2018 November

## Több, mint egy játék

Habár a játékalapú tanulás (Game Based Learning = GBL) nem egy nagyon új koncepció - gyerekek mindig is tanultak a játszási folyamatokon keresztül - az újdonság a GBL népszerűségének óriási növekedése és a digitális tanulási eszközök használata a képzés és az oktatás területén.

### Mi az a GBL?

A 'játékalapú tanulás' vagy 'komoly játékok' olyan digitális alkalmazásokra utalnak, amelyeket a játékokon keresztül történő tanulás érdekében fejlesztettek ki. A komoly játékok a játékokban található elvek alkalmazásával ösztönzik és biztatják a tanulókat arra, hogy aktívan részt vegyenek a tanulási folyamatban.

A játékokon alapuló tanulás termékeit egyre inkább használják a szakképzésben, képzéseken összefüggésben más, hagyományosabb tanulási módszerekkel együtt. A GBL számos olyan digitális tanulási terméket használ, mint az e-learning tananyag, az online audio- és videótartalom, a társadalmi játékok és a mobiljátékok, hogy tanulási tartalmakat, fogalmakat nyújtson és hogy „életre keltse a témákat”.

A jelek szerint az e-learning és a 'komoly' játékok bevezetése a tantervbe hatalmas növekedést mutat mind a fiatal tanulók, mind a felnőttek körében. Az okostelefonok és mobileszközök használatának növekedésével párhuzamosan várhatóan folytatódik a játékalapú tanulás növekedése is, ezért a tanároknak, oktatóknak és coach-oknak meg kell érteniük, hogyan lehet maximalizálni a digitális képzési és oktatási eszközök értékét.

Network  
Collaborating  
Social Impact  
Future  
Opportunity

## Ebben a részben:

- *Több, mint egy játék (1. oldal)*
- *A Társadalmi Innováció ereje (2. oldal)*
- *Társadalmi Innováció– Egy 'komoly' játék fejlesztése (2. oldal)*
- *Hogyan tovább? (2. oldal)*

## Honlap:

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



Funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

## A Társadalmi Innováció ereje

A társadalmi innováció az egyik aktuális témája a vállalatoknak, a kormányoknak és a szociális vállalkozásoknak, a jótékonyági szervezeteknek és az embereknek az élet minden területéről. A társadalmi innováció önmagában nem új: az emberek mindig igyekeztek innovatív megoldásokat találni a sürgető társadalmi igényekre és problémákra, de most számos tényező koalenciálta a társadalmi innovációt a mai témák élvonalába.

### Társadalmi Innováció – Egy ‘komoly’ játék fejlesztése

A Coop-in ‘komoly’ játékfejlesztése jól halad, és használata egy inspiráló oktatási élményével kecsegtet. A Coop-in játék tartalmazni fogja a társadalmi innovációval kapcsolatos fogalmakat, ismereteket és készségeket.

#### A Társadalmi Innovációs Város

A játék kezdőlapja egy olyan városra épül, amely olyan különböző típusú vállalkozásokat, szervezeteket és intézményeket foglal magában, mint például egyetem, ifjúsági központ, közösségibolt és egy polgármesteri hivatal.

Amikor bejelentkeztek a játékba, a játékosok - vagy inkább a tanulók - számos küldetést kapnak. Minden küldetésben a város különböző épületeit kell felkeresni és különböző kihívásokat és minijátékokat megoldani.

‘Találkozni’ fognak valakivel minden épületben, például az Egyetem Üzleti Inkubátor Központjából Mr. Sam Sung-gal .

### Hogyan tovább?

- **Játék megjelenése 2019 nyarán**— legyen az elsők között, aki regisztrál az új oktatási játékunkba
- **Társadalmi Innovációs feladategyűjtemény** publikálása 2019 májusában
- **Társadalmi Innovációs Önértékelő eszköz** tesztelése 2019 májusában
- **Társadalmi Innovációs Nemzeti Kerekasztal események** 2019 júniusában
- **UK projekt konferencia** 2019 szeptemberében
- **Végső partnertalálkozó:** 2019. Szeptember (UK)

Honlap:

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