



Co-funded by  
the European Union



The Gamification  
of Employment **II**

Manual  
metodologic

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028595





Co-funded by  
the European Union

# Material elaborat în cadrul proiectului "The Gamification of Employment II"



## The Gamification of Employment II

**Cordonator:**

**ASPAYM Castilla y León, Spain**



**Parteneri:**

**AICSCC - Gamma Institute, România**



**CEIPES, Italia**



**Rosto Solidario, Portugalia**



**Universidad Europea Miguel de Cervantes, Spain**





# INDEX

1. Descrierea proiectului
2. Descrierea partenerilor
  - a. ASPAYM CyL
  - b. UEMC
  - c. GAMMA
  - d. Rosto Solidário
  - e. CEIPES
3. Descrierea grupurilor target
  - a. ASPAYM CyL
  - b. UEMC
  - c. GAMMA
  - d. Rosto Solidário
  - e. CEIPES
4. Gamificarea virtuală ca instrument pedagogic
5. Adaptări pentru tinerii cu dizabilități
6. Concluzii metodologice
7. Testimoniale
8. Recomandări
9. Bibliografie





Co-funded by  
the European Union



## The Gamification of Employment **II**

# Descrierea proiectului







În prezent, piața muncii suferă schimbări continue. Acest fenomen reprezintă o provocare dificilă pentru cei mai mulți tineri, care se confruntă cu probleme serioase în adaptarea la cerințele acesteia, dar mai ales pentru tinerii cu mai puține oportunități.

**The Gamification of Employment II** este a doua parte a unui proiect cofinanțat de Comisia Europeană în cadrul programelor sale KA2 Erasmus+ Cooperation for Innovation. A început în 2018 cu prima sa parte și acum, în perioada 2022-2024, va avea loc această a doua parte, cu o durată de doi ani.

The Gamification of Employment a fost un proiect în care jocurile de masă și metodologia de gamificare au fost folosite pentru a oferi tinerilor abilitățile și competențele simple cele mai solicitate pe piața muncii de astăzi. În prima parte a proiectului, au fost create și utilizate practici inovatoare cu ajutorul jocurilor de masă în diferite ateliere. De asemenea, metodologiile de educație non-formală au fost transferate prin crearea unui manual care răspândește gamificarea prin intermediul lucrătorilor de tineret și a educatorilor.

În această a doua parte a proiectului, gamificarea virtuală va fi metodologia folosită. Crearea unui ecosistem virtual inovator de învățare este unul dintre rezultatele proiectului. În acest caz, abilitățile legate de știința computerelor și gestionarea noilor tehnologii vor fi cele dobândite de către tineri. Pentru aceasta, se creează o platformă virtuală, care include conținutul legat de subiect și o evaluare pentru fiecare nivel care este gamificat. De asemenea, pentru răspândirea acestor metodologii și conținuturi, și pentru a permite lucrătorilor de tineret și educatorilor să afle mai multe despre acest tip de educație non-formală, se creează un manual virtual.



Principalul obiectiv al acestui proiect se bazează pe crearea unei asociații în scopul promovării cooperării transnaționale în domeniul lucrului cu populația tânără, cu scopul de a dezvolta, testa și implementa metode inovatoare pentru promovarea abilităților de reconversie și perfecționare a competențelor tinerilor pentru a face față transformării digitale, prin dezvoltarea pregătirii digitale, rezilienței și capacităților.

Aceste metode au ca scop îmbunătățirea angajabilității tinerilor, promovându-le abilitățile, aptitudinile și valorile, pregătindu-i pe aceștia să facă față transformării sociale care vine.

Obiectivele specifice includ

- crearea de practici inovatoare în domeniul tineretului prin dezvoltarea unei metodologii bazate pe gamificarea virtuală, cu ajutorul căreia să dobândească abilități de perfecționare și reconversie care să favorizeze dobândirea cunoștințelor și abilităților necesare pentru a aborda transformarea digitală.
- sporirea posibilităților de transfer a metodologiilor inovatoare între lucrătorii de tineret și educatori, prin utilizarea rezultatelor din proiect pe care le pot accesa pentru a înțelege cum să dezvolte și să îmbunătățească angajabilitatea tinerilor, în special a celor cu mai puține oportunități, în contextul noii realități provocate de criza Covid-19.
- încurajarea dezvoltării organizaționale a 5 entități cu experiențe culturale și organizaționale diverse și pentru a consolida asociația lor pentru cooperare, dezvoltând și diseminând producția de rezultate a proiectului creat în domeniul tineretului.



Co-funded by  
the European Union



## The Gamification of Employment **II**

# Descrierea partenerilor





Co-funded by  
the European Union



# fundación aspaym castilla y león

**Fundația ASPAYM Castilla y León** a început să funcționeze în anul 2004, la doisprezece ani după înființarea ASPAYM în regiunea Castilla y León, Spania.

Principalele sale obiective sunt promovarea autonomiei, drepturilor și șanselor egale și îmbunătățirea calității vieții persoanelor cu dizabilități fizice, permițându-le o integrare semnificativă în societate. În plus, ASPAYM CyL își propune să fie o asociație de referință, oferind utilizatorilor săi instrumentele necesare pentru a atinge această misiune. Acest obiectiv se realizează prin calitatea programelor și activităților sale, de cercetare și de utilizare adecvată a noilor tehnologii.

ASPAYM CyL are un departament pentru tineret axat pe activități destinate acestora. Acest departament este membru activ al Consiliului Regional al Tineretului din CyL și face parte și din Consiliul Permanent al Tineretului din Provincia Valladolid. De asemenea, fac parte din rețeaua de puncte de informare pentru tineret în provincia Valladolid, ceea ce face ca ASPAYM să fie singura organizație de tineret cu nivelul de diversitate care respectă toate cele menționate anterior.



Co-funded by  
the European Union



Departamentul pentru tineret al ASPAYM CyL dezvoltă o multitudine de activități (apărare a drepturilor, educație non-formală, angajare), având și ani de experiență și multiple premii.

De asemenea, proiectul de conștientizare "Ponte en mis zapatos" (Pune-te în locul meu) se desfășoară, având ca obiectiv principal standardizarea dizabilităților în școli, centre comunitare, organizații de tineret, etc. În ultimii ani, organizația s-a angajat în utilizarea gamificării ca metodă în activitățile de educație non-formală. În acest sens, ASPAYM CyL a dezvoltat jocuri de masă, jocuri video, escape rooms și manuale bazate pe această tehnică pentru a lucra cu tinerii, întotdeauna dintr-o perspectivă inclusivă, pentru a asigura accesul egal și tinerilor cu dizabilități la toate resursele disponibile.

În plus, în cadrul ASPAYM avem un proiect numit JAVACOYA, care s-a născut cu intenția de a oferi un serviciu personalizat clienților noștri și de a depăși provocările zilnice stabilite de piață. De asemenea, oferă o gamă largă de resurse, toate orientate spre optimizare și profit, cu adaptare completă la nevoile tale, cum ar fi designul de site web accesibil, actualizări web sau dezvoltarea de software personalizat.



fundación  
**aspaym**  
castilla y león





Co-funded by  
the European Union



**Universidad Europea  
Miguel de Cervantes**

**Universitatea Europeană Miguel de Cervantes** este o universitate privată, tânără și dinamică, care dezvoltă învățământ de calitate orientat către studenți și bazat pe atenție personalizată, grupuri mici și stagii în companii. De asemenea, munca de cercetare își concentrează eforturile asupra concretizării progreselor științifice, de mediu și socio-economice în mediul înconjurător.

Fondată în 2002, UEMC are în prezent peste 4.500 de studenți, 400 de profesori și cercetători, personal administrativ și personal de servciu în campusul său din Valladolid. Oferta de formare cuprinde 17 grade oficiale, 5 grade duble, 5 grade internaționale și 12 grade de master oficiale, precum și numeroase studii postuniversitare. De asemenea, universitatea organizează diverse activități de extensie universitară (congrese, conferințe, etc.), formare complementară și cursuri de limba spaniolă pentru străini.

Universitatea Europeană Miguel de Cervantes însoțește studenții în procesul lor de învățare și proiecte viitoare. Studenții au la dispoziție un corp didactic practic, cu un profil academic și profesional foarte specializat, care lucrează cu cele mai inovatoare metode pentru a ajuta la maximizarea atât a abilităților personale, cât și a celor tehnice. Învățământul pe care îl primesc studenții generează aptitudinile și valorile esențiale pentru a intra cu succes pe piața muncii. Ei au conceput întreaga politică educațională: resursele umane și tehnice, infrastructura și organizarea universității în sine, astfel încât studenții să poată beneficia de cele mai înalte standarde educaționale.



Universitatea se află în fruntea instituțiilor care dezvoltă un suport personalizat eficient, creează tutoriale care ajută la consolidarea abilităților și îmbunătățirea rezultatelor, educație prin tehnologii moderne de informație și comunicare, precum și oferirea de cursuri de limbă pentru avansarea studiilor studenților.

În sălile de clasă, studenții pot pune în practică toate cunoștințele pe care le acumulează, devenind conștienți încă de la început de cerințele lumii afacerilor. Acest lucru le va permite să-și dezvolte creativitatea, abilitățile de comunicare și spiritul antreprenorial ca elemente cheie pentru întărirea intrării lor pe piața muncii.

În cele din urmă, ceea ce definește oferta academică, atât a campusului, cât și online, este calitatea, inovația în procesul de predare și orientarea către angajabilitate pentru fiecare dintre studenții noștri. Instituția dorește să conecteze aceste trei elemente în fiecare student, pentru a-i însoți în călătoria lor către a deveni profesioniști competenți, integri și plini de talent.



Universidad Europea  
Miguel de Cervantes





Co-funded by  
the European Union



# GAMA INSTITUTE

Sănătate, Educație, Cercetare

Scopul Institutului de Cercetare și Studiu al Conștiinței Cuantice - Institutul Gamma - este promovarea, dezvoltarea, cercetarea și inițierea de activități în domeniul psihologiei, psihoterapiei și sănătății mentale, în special prin programe de formare, ateliere, servicii psihologice și asistență psihologică, consiliere, psihoterapie și pregătirea de specialiști; de asemenea, un alt obiectiv este facilitarea cooperării între specialiștii români din domeniile menționate mai sus și alți specialiști din zona internațională.

Institutul Gamma are 3 departamente:

Gamma Training - departamentul de educație care are 2 școli de formare - Școala de Formare Sistemică (acreditată de Asociația Psihologilor din România) și Școala de Reconstrucție Personală (dezvoltare personală pentru adulți). În ambele școli, participanții experimentează săptămânal noi instrumente pentru dezvoltare personală și formare.

Gamma Clinic Psychology - departamentul de sănătate și intervenție. Acesta include Gamma Kids (adresat copiilor și părinților) și Gamma Family Academy (servicii de dezvoltare psihologică și personală pentru întreaga familie). În acest departament, sunt disponibile diverse servicii psihologice, în sesiuni individuale, de cuplu, de familie sau de grup, precum și ateliere pe teme interesante.



Co-funded by  
the European Union



**Gamma Proiecte și Cercetare** este departamentul care dezvoltă proiecte europene și de cercetare în domeniul psihologiei, cu scopul de a promova conștientizarea de sine și beneficiile stării mentale asupra calității vieții individuale și familiale. De asemenea, prin intermediul acestui departament, realizăm schimburi de mobilitate și schimburi de bune practici pentru psihoterapeuți și studenți de la școala de formare în psihoterapie sistemică.



# ΓAMA INSTITUTE

Sănătate, Educație, Cercetare





Co-funded by  
the European Union



# ROSTO SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

**Rosto Solidário** este un NGOD (ONGD - organizație non-guvernamentală pentru dezvoltare), înființată în 2007. Scopul activității Rosto Solidário vizează promovarea cetățeniei globale și solidarității prin îmbunătățirea dezvoltării umane și sociale a comunităților locale. Principiile de bază ale Rosto Solidário includ participarea civică, integrarea socială, solidaritatea, crearea de rețele și parteneriate.

Domeniile principale de activitate ale organizației includ Cooperare Internațională pentru Dezvoltare, Educație pentru Cetățenie Globală, Voluntariat și Susținere Socială Bazată pe Familie. Echitatea de gen, drepturile omului și incluziunea socială sunt abordate ca probleme transversale în toate programele implementate. De asemenea, Rosto Solidário adoptă abordări de Educație Non-formală pentru a promova oportunități de învățare pe tot parcursul vieții, în conformitate cu Cadrul Cetățeniei Globale.

Rosto Solidário urmărește transformarea socială prin creșterea conștientizării critice asupra inegalităților existente, promovarea participării civice și dialogului intercultural, precum și încurajarea solidarității și acțiunii în direcția binelui comun și a schimbării sociale.





Statutul legal de utilitate publică al RS în calitate de ONG a fost recunoscut de către Ministerul Afacerilor Externe în 2008. RS este membru al Consiliului Platformei Portugheze a ONG-urilor pentru Dezvoltare și este reprezentată în Grupul de Lucru privind Educația pentru Dezvoltare și Cetățenia Globală.

RS este o organizație acreditată pentru organizarea și trimiterea de proiecte de Serviciu European de Voluntariat începând din 2011. În ultimii ani, RS a sporit colaborarea cu tinerii la nivel local, adăugând la acest nivel perspectiva înțelegerii globale a lumii și oferind participanților oportunitatea de a lua parte la experiențe internaționale de mobilitate învățare, în special aliniată cu programul Erasmus+.

La nivel local, RS este membru al Rede Social do concelho de Santa Maria da Feira (rețeaua locală a 115 organizații care furnizează servicii sociale - în conformitate cu ghidurile Planului Național de Acțiune pentru Incluziune). În cadrul acestei rețele, RS a fost distinsă de patru ori pentru recunoașterea muncii sale în promovarea voluntariatului și sprijinirea dezvoltării comunităților locale.

Tot la nivel local, RS colaborează întotdeauna cu școlile pentru a sensibiliza și a forma comunitatea școlară în domeniul Drepturilor Omului și Cetățeniei Globale, conștientizând și lucrând împreună la inițiative de pledoarie în cadrul Campaniei Globale pentru Educație, de exemplu, în școli. Rosto Solidário militează pentru Dreptul la Educație la nivel național și internațional.





Co-funded by  
the European Union

# CEIPES

- CENTRO INTERNAZIONALE
- PER LA PROMOZIONE
- DELL'EDUCAZIONE
- E LO SVILUPPO

**CEIPES – Centrul Internațional pentru Promovarea Educației și Dezvoltării** este o asociație globală și non-profit înființată în Palermo în 2007, cu filiale în alte 8 țări europene.

CEIPES consideră că educația și dezvoltarea sunt valori fundamentale pentru a atinge pacea și demnitatea pentru toți oamenii. Fiecare individ și comunitate are potențialul de a-și îndeplini drepturile. CEIPES acționează ca facilitator pentru activarea unei comunități, printr-o abordare educațională în vederea creării și transformării de energie și resurse. Acest proces este necesar atât pentru dezvoltarea individuală, cât și pentru cea socială. Misiunea este de a stimula și susține dezvoltarea durabilă a comunităților locale și împuternicirea individului prin educație și formare, drepturile omului și cooperare internațională.

CEIPES lucrează la nivel local, european și internațional în parteneriat cu peste 100 de organizații, instituții și organisme, având ca obiectiv îmbunătățirea metodologiilor și tehnologiilor în domeniul educației, dezvoltarea de strategii inovatoare și instrumente participative în munca cu tinerii și adulții, în domeniul educației și cercetării prin cooperare locală și internațională.

La nivel local, CEIPES coordonează Rețeaua CEIPES, care are sediul în Sicilia și numără peste 40 de membri din organizații, instituții publice și private. Scopul rețelei este de a promova cooperarea între diferite părți implicate la nivel local și de a facilita accesul la oportunitățile europene, cum ar fi mobilitățile de învățare și cooperare europeană.



La nivel european și internațional, CEIPES colaborează strâns cu peste 50 de ONG-uri, universități și organisme publice. Căutarea comună a tuturor partenerilor este de a realiza o schimbare pozitivă, de a facilita coeziunea socială în respectul drepturilor omului și participarea activă a tuturor indivizilor pentru îndeplinirea lor personală și colectivă deplină.

CEIPES are 4 unități diferite care se ocupă de diferite teme:

- Inovare ICT (tehnologia informației și comunicației) și disciplinelor STEAM (știință, tehnologie, inginerie, artă și matematică)
- Sustenabilitate, Mediu Înconjurător și Schimbare Climatică
- Artă, Cultură și Creativitate
- Nevoi Educaționale Speciale
- Dezvoltare locală și incluziune socială
- Educație pentru drepturile omului și conștientizare, apărarea drepturilor și combaterea discriminării
- Sănătate, Alimentație, Sport și Educație în aer liber
- Dezvoltarea capacității organizațiilor din sectorul terțiar, instituțiilor educaționale și sectorului public.

**CEIPES** ● CENTRO INTERNAZIONALE  
● PER LA PROMOZIONE  
● DELL'EDUCAZIONE  
● E LO SVILUPPO





Co-funded by  
the European Union



## The Gamification of Employment **II**

# Descrierea grupurilor țintă







Co-funded by  
the European Union

# fundación aspaym castilla y león

**ASPAYM Castilla y León** este o organizație care lucrează cu scopul de a îmbunătăți condițiile de viață ale persoanelor cu dizabilități în general și cu leziuni ale măduvei spinării în mod particular. În prezent, avem peste 2000 de membri în întreaga comunitate și peste 200 de angajați.

Din păcate, persoanele cu dizabilități se confruntă zilnic cu obstacole de acces pentru o incluziune socială completă (bariere arhitecturale, accesibilitate digitală, obstacole în angajare etc.). Acestea pot fi analizate și reflectate în diferite domenii ale persoanei: condiția fizică, bunăstarea emoțională, relațiile interpersonale, accesul la angajare și resurse educaționale și socio-culturale.







**Educație.** Procesul de includere școlară a persoanelor cu dizabilități stagnează relativ. Încorporarea treptată a elevilor cu dizabilități în sistemul de învățământ de masă avansează, dar măsurile încă nu i-au integrat pe deplin pe tinerii cu dizabilități în sistemul școlar de masă.

**Angajare.** Tinerii cu dizabilități se confruntă cu multe obstacole în accesul la piața muncii: lipsa oportunităților, probleme de sănătate pe termen lung sau boli cronice, și lipsa calificărilor sau experienței.

**Sănătate.** Mulți tineri cu dizabilități suferă de boli cronice, care duc la probleme de sănătate cronice, fie ele fizice sau psihologice.

**Relații sociale și familiale.** Relațiile sociale și accesul la activități socio-culturale, petrecerea timpului liber sunt reduse, ducând la sentimente de plictiseală și la o dezvoltare personală precară.

Astfel, urmând propunerea principală a acestui proiect, care lucrează pentru a minimiza riscurile de excludere socială, includem în grupul nostru țintă tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani. Acest grup include persoane cu și fără dizabilități. În ceea ce privește persoanele cu dizabilități, există diferite tipuri: cea mai comună și răspândită dizabilitate este cea fizică. Majoritatea au nevoie de un scaun cu roțile pentru a se putea deplasa. Alte tipuri de dizabilități pe care le putem întâlni în grupul nostru sunt dizabilitatea intelectuală și orbirea.



Universidad Europea  
Miguel de Cervantes

**UEMC** oferă cursuri atât în mod clasic, față în față, cât și online. De obicei, studenții de la programele față în față au vârsta cuprinsă între 18 și 24 de ani, în timp ce studenții de la programele virtuale au vârsta cuprinsă între 18 și, în unele cazuri, peste 50 de ani, deoarece mulți dintre acești studenți lucrează și aleg educația online pentru a aduce împreună munca cu studiile. Studenții aparțin celor trei facultăți: Științe ale Sănătății, Științe Sociale și Școala Politehnică. Există, de asemenea, un procent redus de studenți la masterat (10%) și studenți la doctorat (<1%).

Studenții care obișnuiesc să participe la acest gen de proiecte sunt, în general, studenții din primul și al doilea an al programelor de licență, care sunt mai deschiși la activități extracurriculare. Deoarece orarele programelor sunt stabilite astfel încât să aibă dimineți sau după-amiezi libere, studenții au timp disponibil pentru a participa la alte tipuri de activități.

UEMC investește în proiecte de inovare educațională începând cu anul academic 2016-17, ceea ce face ca studenții să fie familiarizați cu inițiative precum acest proiect.

După terminarea studiilor, studenții întâmpină de obicei dificultăți în găsirea unui loc de muncă din cauza lipsei de experiență și a tinereții lor. Din acest motiv, UEMC pune un accent deosebit pe dezvoltarea abilităților soft.



Co-funded by  
the European Union



Pe lângă inițiativele de inovare educațională, UEMC organizează discuții despre orientarea în carieră și are programe de sprijin pentru studenții cu nevoi speciale. De asemenea, UEMC dispune de un program de monitorizare a evoluției studenților, care poate fi solicitat de părinții sau tutorii care doresc să fie informați despre evoluția copiilor lor.







**Institutul Gamma** a aplicat instrumentele dezvoltate în cadrul acestui proiect asupra următoarelor grupuri țintă:

- Tineri cu probleme psihologice precum: nivel scăzut de încredere în sine, episoade de anxietate sau depresie, hărțuire în școli sau medii organizaționale, dificultăți în tranzițiile de viață (începerea vieții independente în cazul tinerilor, divorț, tranziții în carieră - profesionalizare) etc. Acest grup țintă va fi selectat din cadrul departamentului de sănătate - Gamma Clinic Psychology (clienți în psihoterapie și participanți la evenimentele Gamma).
- Profesioniști din domeniul educației și psihologiei: persoane care lucrează cu tineri și cu persoane cu probleme psihologice, profesori și consilieri școlari/de carieră, psihoterapeuți sistemici, psihologi clinicieni, etc.
- Viitori profesioniști în psihologie: studenți la Psihologie (licență și master), care efectuează stagii în cadrul Institutului Gamma; persoane de toate vârstele din orașul Iași interesate de procesul de dezvoltare personală.





Impactul principal pe care dorim să-l realizăm prin activitățile acestui proiect este de a ajuta tinerii să-și crească stima de sine, să-și sporească încrederea în a-și exprima emoțiile prin teatru și să devină conștienți de părțile din interiorul lor pe care doresc să le dezvolte mai mult și, în prezent, să reconstruiască conexiunea socială între oameni, deoarece, odată cu începutul contextului pandemic, oamenii, chiar și tinerii, sunt tot mai izolați.

Pentru lucrătorii de tineret, psihoterapeuți și alți specialiști în educație non-formală, impactul constă în competențele pe care le vor dobândi pentru a aplica metodologia asupra grupului lor țintă direct. Ei vor învăța nu doar cum să aplice metodologia, ci în general cum să utilizeze teatrul sau alte metode non-formale inovatoare în munca lor de zi cu zi.







Co-funded by  
the European Union



ROSTO  
SOLIDÁRIO

Organização Não Governamental para o Desenvolvimento

Educația pentru Cetățenie Globală este o domeniu central pentru **Rosto Solidário**, deoarece caută transformarea socială prin creșterea conștientizării a inegalităților existente, promovarea participării civice și a dialogului intercultural, precum și încurajarea solidarității și acțiunii în favoarea binelui comun și schimbărilor sociale.

RS lucrează întotdeauna cu școlile pentru a sensibiliza și a instrui comunitățile școlare în domeniile Drepturilor Omului și Cetățeniei Globale, sensibilizând și lucrând împreună în cadrul inițiativelor de promovare a campaniilor globale pentru educație.

În plus, în calitate de ONG pentru Dezvoltare, Rosto Solidário a participat la procesul de construire a Agendei pentru Sustenabilitate la nivel național, implicându-se în evenimente de consultare publică și alte inițiative participative legate de Obiectivele de Dezvoltare Durabilă (ODD). După 2015, în calitate de membru al Platformei Organizațiilor Nonguvernamentale de Dezvoltare (ONGD) din Portugalia, Rosto Solidário s-a implicat în inițiativele de diseminare și monitorizare a ODD și în munca pe care organizația o promovează, caută să atingă indicatorii ODD (la nivel local și național).



Prin urmare, Rosto Solidário demonstrează o experiență vastă în dezvoltarea proiectelor de mediu și a economiei durabile. Aceasta fiind încă una dintre competențele cheie cele mai solicitate în prezent, RS va fi partenerul potrivit pentru a promova această competență în ecosistemul de învățare gamificat al proiectului. Grupul țintă include tineri cu vârste cuprinse între 16 și 30 de ani, cu bariere sociale și/sau economice.







# CEIPES

- CENTRO INTERNAZIONALE
- PER LA PROMOZIONE
- DELL'EDUCAZIONE
- E LO SVILUPPO

CEIPES - Centrul Internațional pentru Promovarea Educației și Dezvoltării - lucrează în diferite domenii de intervenție, cu diferite grupuri țintă: tineri, adulți, migranți, tineri dezavantajați, NEET, femei, educatori, profesori și studenți, membri ai instituțiilor publice, șomeri.

În ceea ce privește grupul țintă al acestui proiect, este un grup foarte vast și în toate aceste categorii s-a identificat nevoia de a genera metodologii inovatoare care să sporească angajabilitatea tinerilor și să favorizeze formarea prin reciclare și ajustare către transformarea digitală. În mod specific, grupul țintă direct al proiectului include educatori, lucrători de tineret, lideri de tineret și/sau consilieri de carieră dedicați îmbunătățirii angajabilității tinerilor.

Rezultatele acestui proiect furnizează o metodologie inovatoare care va îmbunătăți abilitățile cele mai valorizate de angajatori în prezent, direct legate de competențele digitale, reziliență și inovație.





În plus, tinerii în general și cei cu mai puține oportunități (cu dizabilități, tulburări mentale, obstacole sociale și/sau economice, migranți, etc.) care au nevoie să-și îmbunătățească angajabilitatea fie pentru a accesa piața actuală a muncii, fie pentru a-și adapta abilitățile și/sau cunoștințele la cele solicitate în prezent de către angajatori sunt considerați ca potențiali beneficiari.

În cele din urmă, din grupul țintă fac parte și profesioniștii din entitățile sociale care au, de asemenea, nevoie să se recalifice și/sau să-și adapteze cunoștințele și abilitățile legate de transformarea digitală și reziliență, precum și întreprinderile și alți agenți economici și/sau administrațiile publice interesate care au nevoie să implementeze rezultatele proiectului în structurile lor profesionale.





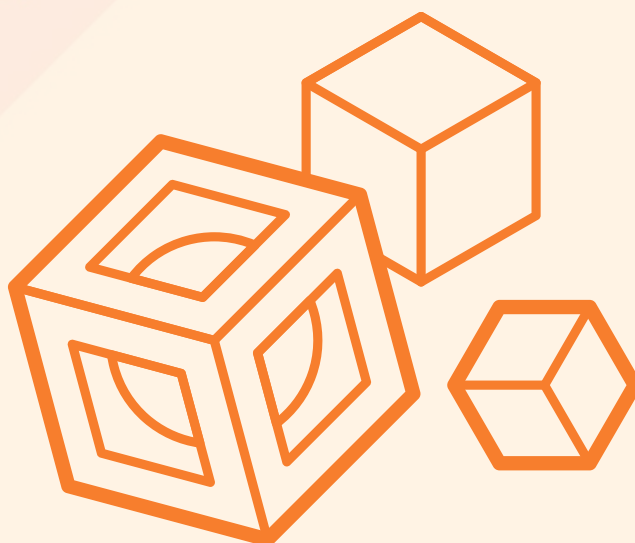


Co-funded by  
the European Union



The Gamification  
of Employment **II**

# Gamificarea virtuală ca instrument pedagogic





# Ce este gamificarea?

## Definiții bazate pe sistem:

- "Utilizarea unei mecanici de joc într-un context non-joc" (Deterding, Dixon, Khaled & Nacke, 2011).
- "Utilizarea elementelor de joc și a tehnicilor de proiectare a jocului în medii non-joc" (Werbach, 2012).

Forma cea mai utilizată este numită "Puncte, Insigne și Clasamente" (PBL), în care gamificarea constă exclusiv într-un sistem de măsurare a succesului sau eșecului prin recompense sau pedepse bazate pe același principiu.

## Definiții bazate pe experiență:

- "Utilizarea intenționată a elementelor de joc pentru a obține o experiență de joc în sarcini și contexte non-joc" (Seaborn și Fels, 2015).
- "Practica desfășurării de activități asemănătoare jocurilor pentru a le face mai interesante sau mai plăcute" (Dicționarul Cambridge online, 2019).

Acești autori subliniază că sarcinile pe care utilizatorii trebuie să le îndeplinească au un aspect de joc sau cel puțin sunt clar identificate ca jocuri, îmbrăcând obiectivele cu un strat jucăuș evident. Un sistem gamificat trebuie să conțină esența jocului, însă nu trebuie să aibă aspectul exterior al unui joc. A fi într-un sistem care este gamificat nu implică neapărat că se joacă în mod explicit. De fapt, poți experimenta gamificarea fără a fi conștient de ea.



# Ce este gamificarea?

## Definiții bazate pe comportamentul utilizatorului:

- "Gamificarea este utilizarea unor mecanici de joc, percepțiilor și gândirii jocului pentru a angaja oamenii, a-i motiva să acționeze, a promova învățarea și a rezolva probleme" (Kapp, 2012).
- "Gamificarea este procesul de a lua ceva care deja există (un site web, o aplicație corporativă, o comunitate virtuală) și de a integra mecanici de joc pentru a motiva participarea, a angaja și a crea loialitate" (Bunchball, 2018).

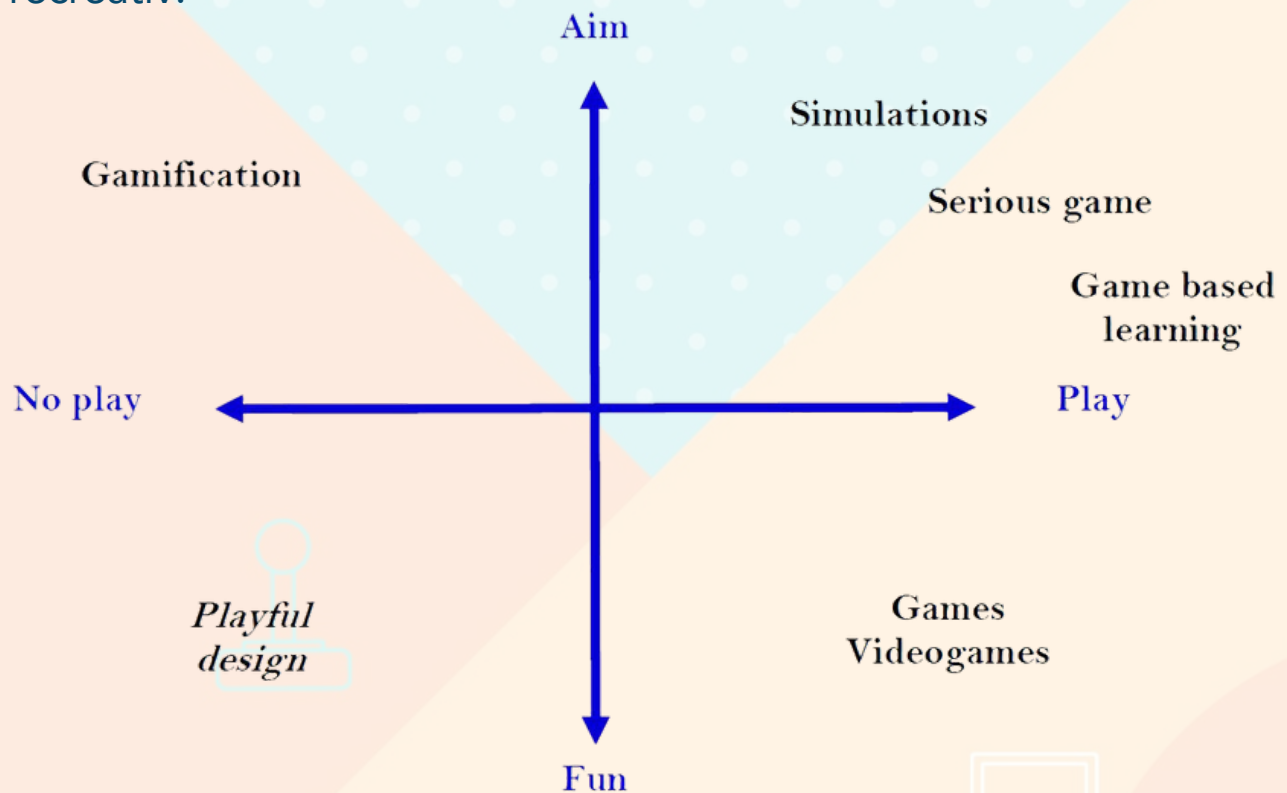
Acești autori vorbesc despre modificarea comportamentului utilizatorilor pentru a schimba motivația pentru care acționează. Dacă sistemul original nu le oferă suficientă motivație (lecții plictisitoare, recuperare anevoioasă, etc.), ei caută un complement care să îi determine să-și schimbe perspectiva.





## Ce este gamificarea?

Un număr de concepte sunt adesea confundate cu gamificarea. Mai multe dintre aceste concepte pot fi observate în imaginea de mai jos, în care avem două axe. Axa orizontală indică dacă activitatea este de tip joc sau nu. Axa verticală arată dacă activitatea are un obiectiv specific sau dacă este făcută în scop recreativ.



**Simulările** sunt reprezentări recreative ale situațiilor reale într-un mediu sigur, de obicei în scopuri educative. Simulatoarele de zbor sau de conducere sunt exemple comune.





## Ce nu este gamificarea?

Un **joc serios** este un joc care a fost proiectat încă de la început cu un scop, care poate fi educațional, economic, în domeniul sănătății, militar, etc. Utilizatorul se joacă și probabil se distrează, dar jocul îi permite să atingă scopul pentru care a fost creat. Proiectul Gammopoly, condus de Institutul Gamma și la care au participat mai mulți parteneri din acest consorțiu, este un exemplu de joc serios.

**Învățarea bazată pe joc** este o metodă de predare care folosește jocuri existente, care nu au fost create în scopuri educaționale, pentru a promova învățarea sau dezvoltarea abilităților. Proiectul The gamification of employment, predecesorul proiectului actual, este un exemplu de aplicare a acestei metodologii.

**Designul ludic** încearcă să modifice sau să transforme orice interacțiune pe care o persoană o are cu un produs sau serviciu, astfel încât, în plus față de îndeplinirea scopului său inițial, să ofere o experiență plăcută. Există nenumărate exemple care pot fi găsite pe YouTube căutând "Teoria Distracției" (The Fun Theory). Videoclipul cu "Scara Pianului" este unul dintre exemple.





## De ce este gamificarea folositoare?

Gamificarea este folosită pentru a fi implementată în activități care, în sine, nu sunt distractive. Prin urmare, obiectivul principal pe care îl urmărește este să motiveze utilizatorii și să le ofere o experiență plăcută sau distractivă în timpul desfășurării acelei activități. Pe scurt, prin intermediul Gamificării, intenționăm ca utilizatorul să fie mai implicat în îndeplinirea unei sarcini și să îi dedice mai mult timp. Această situație este cunoscută în psihologie sub denumirea de flux, un termen definit inițial de Mihaly Csikszentmihalyi (1975). Astfel, fluxul este starea mentală în care o persoană este atât de absorbită și implicată în ceva încât abia percepe trecerea timpului.

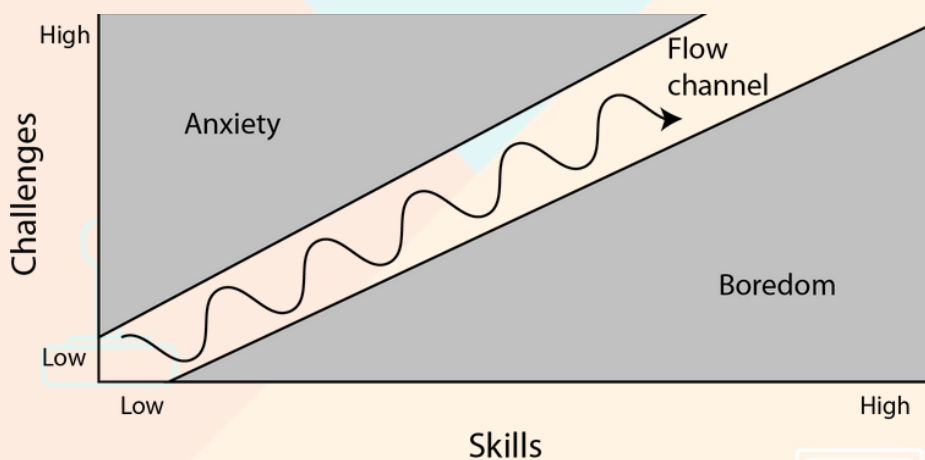


Figura arată pe axa orizontală nivelul de abilitate sau talent pe care utilizatorii îl au în legătură cu sarcinile cu care se confruntă. Axa verticală arată gradul de dificultate al sarcinilor sau provocărilor oferite utilizatorului. Dacă abilitatea utilizatorului este înaltă, dar provocarea este ușoară, utilizatorul s-ar putea plictisi. În schimb, dacă sarcina este dificilă și nivelul utilizatorului este scăzut, acesta s-ar putea simți frustrat. Atunci când gradul de dificultate se potrivește cu nivelul utilizatorului, intri în ceea ce se numește un canal de flux. Gamificarea permite să se extindă acest canal de flux.

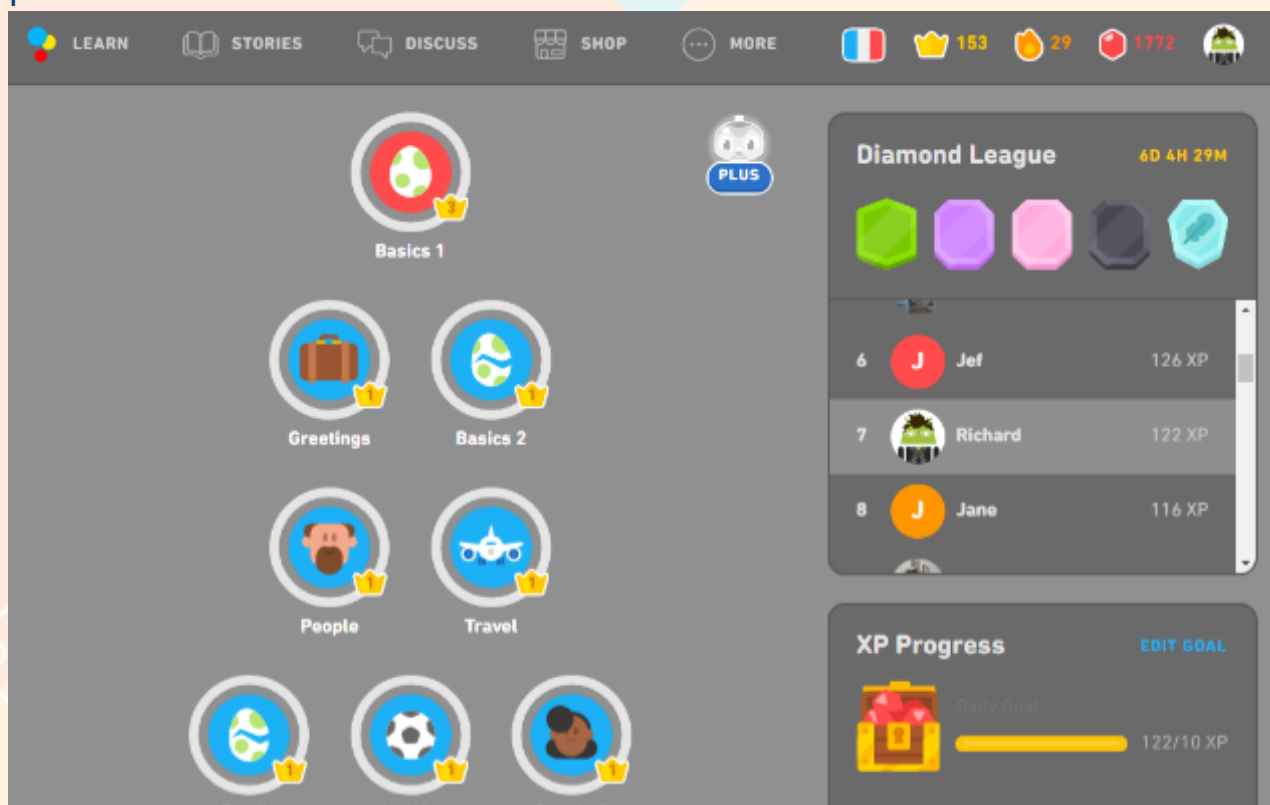


## Exemple ale gamificării

Există sute sau mii de exemple de Gamificare disponibile pe internet. Să ne uităm la două exemple bine-cunoscute.

### Duolingo

Duolingo a schimbat modul în care oamenii învață o limbă nouă, folosind o abordare de implicare completă pentru a face învățarea unei limbi distractivă. Duolingo a realizat că învățarea unei limbi noi poate fi o sarcină dificilă, așa că au asociat cursurile de limbă cu sarcini asemănătoare unui joc pentru a ajuta utilizatorii să rețină cu adevărat informațiile. Gamificarea întregii experiențe de învățare cu puncte, insigne, serii de învățare, funcții sociale, recompense și altele, ajută la construirea unui impuls și motivație pentru utilizatori în studiile lor.





# Exemple ale gamificării

## Nike Run Club (NRC)

Nike înțelege că, pentru mulți oameni, principala piedică în calea antrenamentului constant este lipsa de motivație. Fără un partener de alergare, un antrenor personal sau altă formă de încurajare, este ușor ca oamenii să renunțe la obiceiul de a face exerciții – sau chiar să nu înceapă deloc. NRC oferă ajutor oamenilor pentru a depăși această lipsă de motivație, încurajându-i să continue antrenamentul și să-și atingă obiectivele, oferind urmărire GPS, antrenamente de alergare ghidate, planuri personalizate de antrenament și motivare prietenoasă din partea prietenilor și altor utilizatori, totul într-un mod distractiv.

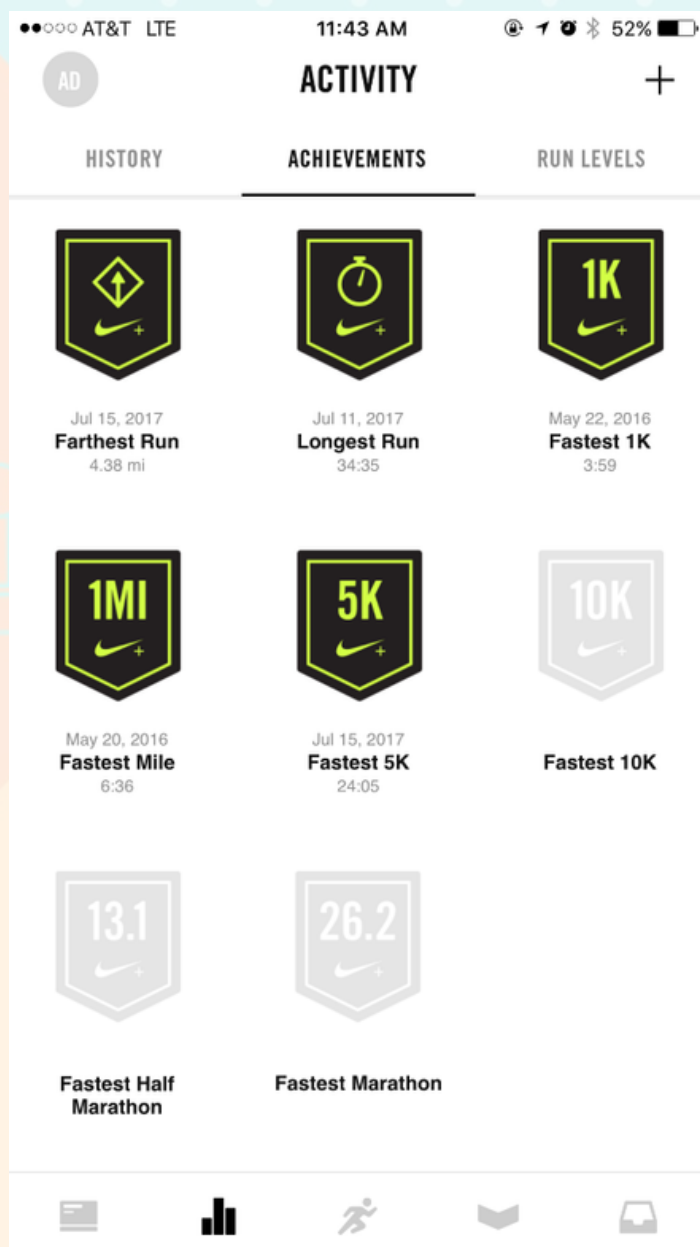
Aplicația NRC include elemente de gamificare pentru a promova implicarea și reticența utilizatorilor, făcând antrenamentul plăcut. Aplicația încurajează constant utilizatorii să-și înregistreze sesiunile și să participe la provocări organizate cu alți colegi de alergare. Multe dintre aceste provocări apar sub forma unor ecrane modale colorate pe întreg ecranul, oferind premii participanților. Fiecare provocare este accesibilă doar pentru o perioadă limitată, iar acest termen limită îi împinge pe utilizatorii indeciși să se angajeze. După ce entuziasmul inițial al unei noi aplicații dispăre, menținerea motivației utilizatorilor poate fi o provocare. Celebrarea progresului este o modalitate eficientă de a îmbunătăți implicarea utilizatorilor atât în timpul, cât și după perioada inițială de înscriere a utilizatorului.





## Exemple ale gamificării

Nike celebrează constant mici reușite prin mesaje personalizate de felicitare pentru realizările utilizatorilor și îi încurajează să continue. Încurajarea continuă sporește încrederea utilizatorilor în abilitățile lor, crescând în același timp implicarea în aplicație. Și fiecare sesiune de alergare deblochează noi realizări, care pot fi partajate cu prietenii și îmbunătățite în timp.





## Relația dintre gamificarea virtuală și tinerii cu mai puține oportunități



Tinerii cu mai puține oportunități sunt acei tineri care, în mare parte datorită situației personale și uneori și din cauza alegerilor pe care le fac, se confruntă cu obstacole diferite și/sau mai dificile în viața lor decât alți tineri. Acest grup include în mod obișnuit (Salto, 2022):

- **Obstacole sociale:** tinerii care se confruntă cu discriminare (din cauza genului, etniei, religiei, orientării sexuale, dizabilității, etc.), tinerii cu abilități sociale limitate sau comportamente antisociale sau sexuale cu risc, tinerii într-o situație precară, infractori anteriori, dependenți de droguri anteriori, tineri și/sau părinți singuri, orfani, tineri din familii dezorganizate, etc.



**Obstacole economice:** tinerii cu un nivel redus de trai, venituri scăzute, dependenți de sistemul de asistență socială, tineri șomeri de lungă durată, tineri fără adăpost, tineri cu datorii sau în probleme financiare, etc.





# Relația dintre gamificarea virtuală și tinerii cu mai puține oportunități

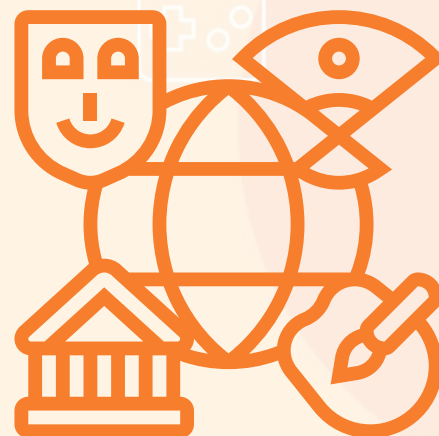


**Dizabilitate:** tinerii cu dizabilități mentale (intelectuale, cognitive, de învățare), fizice, senzoriale sau alte tipuri de dizabilități.



**Dificultăți educaționale:** tinerii cu dificultăți de învățare, cei care părăsesc școala prematur și abandonează școala, persoanele cu calificări scăzute sau necalificate, tinerii care nu și-au găsit drumul în sistemul școlar, cei cu performanțe școlare slabe din cauza unei diferite background cultural/lingvistic, etc.

**Diferențe culturale:** tinerii imigranți sau refugiați sau descendenți ai familiilor de imigranți sau refugiați, tinerii care fac parte dintr-o minoritate națională sau etnică, tinerii cu probleme de adaptare lingvistică și includere culturală, etc.





## Relația dintre gamificarea virtuală și tinerii cu mai puține oportunități



**Probleme de sănătate:** tinerii cu probleme de sănătate cronice, boli grave sau condiții psihiatrice, tinerii cu probleme de sănătate mintală, etc.



**Obstacole geografice:** tinerii din zone îndepărtate, rurale sau montane, tinerii care locuiesc pe insule mici sau în regiuni periferice, tinerii din zonele urbane cu probleme, tinerii din zone mai puțin deservite (transport public limitat, facilități precare, sate abandonate, etc.).

Este foarte obișnuit ca toate aceste grupuri să prezinte dificultăți de învățare și/sau lipsă de motivație față de procesul de învățare. Din toate motivele menționate în secțiunile anterioare, Gamificarea oricărui proces de învățare, așa cum va fi implementată în cadrul acestui proiect, este propusă ca o alternativă interesantă pentru calificarea sau certificarea acestor grupuri în dezvoltarea competențelor specifice.



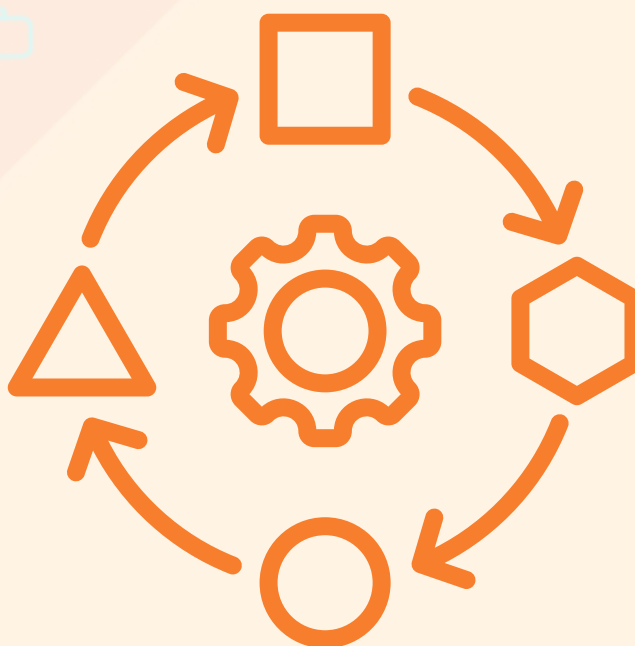


Co-funded by  
the European Union



## The Gamification of Employment **II**

# Adaptări pentru tinerii cu dizabilități





## Introducere

Când se desfășoară activități cu tineri, adesea nu se ia în considerare criteriile de accesibilitate. Acest lucru înseamnă că mulți tineri cu dizabilități nu pot participa pe deplin la activități, deoarece acestea nu sunt concepute pentru ei, ținând cont că au abilități diferite față de restul.

Adaptările, conform lui Gomendio, "a oferi mai multe oportunități de a se bucura de activitățile desfășurate, îmbunătățind competențele personale și sociale și incluziunea în societate și mediu" (Gomendio, 2000, P138).



Având în vedere definiția de mai sus și necesitatea adaptării activităților de către persoanele cu dizabilități, acest proiect a lucrat pe întreg parcursul său pentru asigurarea accesibilității tuturor activităților sale, precum și a materialelor necesare pentru acestea, inclusiv documentul sau manualul curent.

Este important ca toți educatorii, lucrătorii cu tineri și alți profesioniști care activează în domeniul facilitării să ia în considerare cerințele esențiale pentru accesibilitate, deoarece acest lucru îi va permite să fie incluzivi față de toate persoanele, încurajând participarea deplină a societății la activitățile pe care le dezvoltă.





# Principalele axe de adaptare a activităților

Există diferite axe principale de luat în considerare la proiectarea activităților accesibile:

## Sincronizare (Timing)

Unele dizabilități afectează oamenii în ceea ce privește timpul necesar pentru a desfășura anumite sarcini sau activități. Prin urmare, este important să avem în vedere că durata activităților noastre trebuie să fie suficientă, astfel încât orice persoană, indiferent de dizabilitate, să poată participa la ele.

## Atenție la tipul de dizabilitate

Fiecare dizabilitate este diferită, existând diverse tipologii. Prin urmare, la programarea activităților, trebuie să avem în vedere că nu le adaptăm doar pentru un singur tip de dizabilitate, ci că trebuie să acoperim totul, de la adaptări vizuale la cele fizice, cognitive, auditive, etc.

## Suport material

Este necesar ca toate persoanele care participă la activități să fie echipate cu resursele și suporturile materiale necesare atunci când tipul de dizabilitate o impune. Este posibil ca persoanele cu dizabilități să aibă nevoie de anumite suporturi pentru a desfășura activitățile, cum ar fi bastoanele, tabletele pentru comunicare, cititoarele de ecran pentru acces la elemente electronice, etc.





# Principalele axe de adaptare a activităților

## Suporturi umane

Unele persoane cu dizabilități pot avea nevoie de mai mult sprijin, cum ar fi un asistent personal. Alții se pot descurca complet pe cont propriu, iar alții au nevoie de sprijin din partea celor care implementează activitatea. Prin urmare, ar trebui să ne așteptăm să avem nevoie să creștem numărul de profesioniști pe raport și/sau să avem profesioniști specializați în asistență personală.







# Accesibilitate în mediul digital



Proiectul Gamification of Employment II se bazează pe un ecosistem virtual de instruire, motiv pentru care este important să ne concentrăm nu doar pe adaptarea activităților, ci și pe accesibilitatea web, având în vedere că fiecare modul de formare trebuie să fie accesibil oricărei persoane, fără a fi dizabilitatea un impediment în calea participării.

Pentru un acces adecvat la toate informațiile găsite în activitățile online, profesioniștii în accesibilitatea web vor dezvolta astfel de conținuturi, astfel încât la accesarea platformei proiectului, descărcarea documentației și participarea la activitățile online, oricine cu dizabilități să poată accesa și participa pe deplin. În acest sens, au fost luate în considerare criteriile de accesibilitate pe baza diferitelor tipuri de dizabilități care pot fi întâlnite.





## Orientare pe tip de handicap

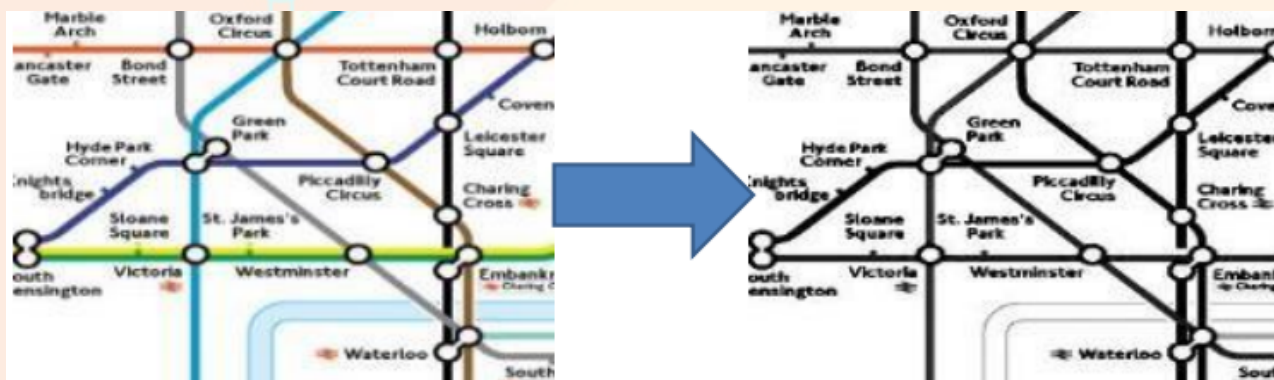
### Handicap fizic

Unii oameni au nevoie de elemente materiale pentru a gestiona mai bine lumea tehnologiei, cum ar fi **mouse-uri specializate**, tastaturi adaptate sau utilizarea diferitelor tehnologii, cum ar fi urmărirea ochilor.

### Deficiență vizuală

Există diferite tipuri de deficiențe de vedere, cum ar fi orbirea, daltonismul sau vederea scăzută. Pentru a adapta conținutul web la aceste nevoi, cititoarele de ecran sunt folosite în cazul persoanelor cu orbire sau linii Braille ca tastaturi.

De asemenea, trebuie evitată utilizarea culorilor ca metodă de transmitere a informațiilor, deoarece persoanele cu daltonism nu vor putea înțelege mesajul.



În cele din urmă, trebuie remarcat faptul că utilizarea fonturilor îngroșate și întunecate îngreunează lectura persoanelor cu vedere scăzută sau dislexie. Un alt element pentru adaptarea anumitor materiale este textul alternativ. Imaginile ar trebui să aibă un text alternativ care să indice informațiile din imagine, astfel încât un cititor să o poată interpreta.



# Orientare pe tip de handicap

## Afectarea auzului

Este necesar ca și conținuturile care sunt înregistrate în audio sau video, să aibă în același timp și o descriere în limbajul semnelor sau subtitrări.

## Dizabilitate intelectuală

Informațiile transmise trebuie să fie într-o ordine logică. În plus, utilizarea ilustrațiilor sau pictogramelor este de mare ajutor pentru persoanele cu dizabilități intelectuale, deoarece facilitează înțelegerea informațiilor.

De asemenea, ar trebui să evităm elementele care distrag cu ușurință atenția, deoarece persoanele cu deficit de atenție pot pierde informații importante.

Pentru persoanele cu deficiențe de memorie, este important ca informațiile să fie clare, deoarece acest lucru facilitează reținerea lor.

## Dizabilitate mintală

Evitarea informațiilor slab structurate și a elementelor sensibile, cum ar fi imagini intermitente sau sunetele puternice, este de mare importanță. De asemenea, utilizarea lecturii ușoare și evitarea elementelor care distrag atenția facilitează înțelegerea conținutului persoanelor cu dizabilități mintale și intelectuale.



## Orientare pe tip de handicap

În comun cu orice persoană cu dizabilități și pentru a facilita accesibilitatea web, în materialele noastre ar trebui să fie furnizate informații clare și bine structurate. Acest lucru înseamnă, de exemplu, că atunci când navigați printr-un document sau urmăriți o prezentare, există o ordine generală logică, claritate și diferențiere între titluri, subtitluri și informații. În acest fel, cititoarele de ecran și alte elemente de accesibilitate digitală pot citi informațiile către utilizator într-un mod ordonat.







# Etape în adaptarea activităților

## Adaptări metodologice

- Adecvarea limbajului
- Strategii motivaționale
- Diversitatea ca element de bază al activităților noastre
- Participarea activă
- Criterii incluzive
- Încurajarea auto-învățării

## Adaptari la mediu si echipamente

### *Materiale*

Materialul ar trebui să îmbunătățească mobilitatea și să fie adaptat nevoilor fiecărui participant. Ar trebui să fie și motivant.

### *Mediu*

Facilitățile trebuie să fie lipsite de bariere arhitecturale, obstacole și pante. Acestea trebuie să aibă spații bine delimitate.

## Adaptarea activității

- Activitățile ar trebui să aibă diferite grade de dificultate și niveluri de execuție pentru a include toate tipurile de participanți.
- Activități diferite pentru același conținut.
- Propuneți activități de liberă alegere.
- Colectați tipul de activități care urmează să fie desfășurate de persoanele cu dizabilități.
- Începeți de la nevoile, gusturile și motivațiile lor.
- Includeți activități care prezintă o anumită provocare care poate fi preluată.

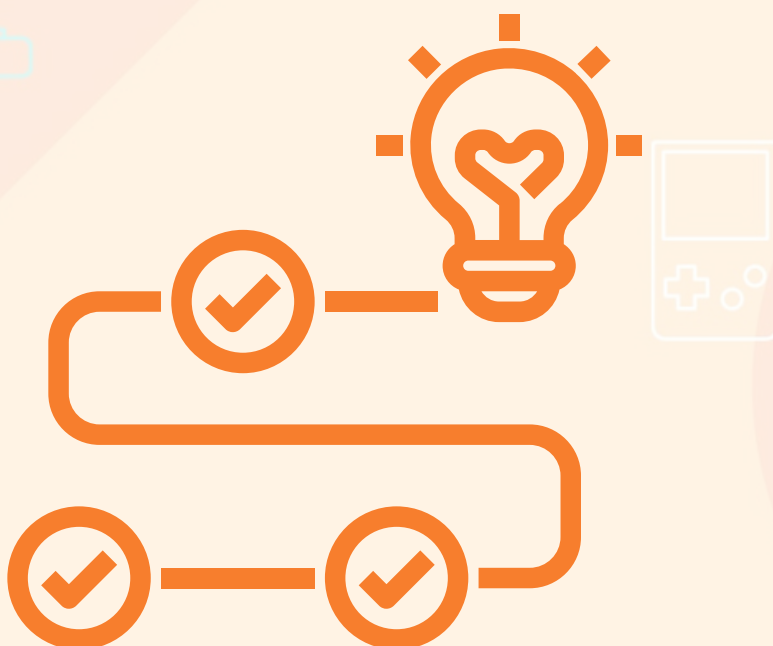


Co-funded by  
the European Union



## The Gamification of Employment **II**

# Concluzii metodologice





# Ecosistem virtual inovator de învățare Feedback



Ecosistemul virtual de învățare GOE II a constatat din 5 căi de formare și fiecare dintre ele și-a dezvoltat o competență strategică pentru a face față transformării digitale și a consolida capacitatea de angajare a grupului țintă cu 3 nivele de dificultate:

1. Capabilitati digitale
2. Managementul și analiza unor volume mari de date: Big Data
3. Reziliență
4. Economie de mediu și durabilă
5. Comunicare digitală

Fiecare curs constă din trei niveluri de specializare (nivel de bază, nivel intermediar și nivel expert) printr-o narațiune gamificată. Utilizatorii au putut să-si dezvolte experiența de pregătire parcurgând toate nivelurile de specializare sau au avut posibilitatea de a efectua un test prealabil care le-a indicat starea cunoștințelor, recomandându-le nivelul pe care să-l parcurgă în funcție de rezultatul obținut. Înainte de a intra într-un nou nivel, utilizatorul a completat diferite resurse de instruire și a demonstrat dobândirea respectivelor cunoștințe. Odată finalizat itinerarul, utilizatorul a obținut o certificare care garantează cunoștințele dobândite.

Ecosistemul virtual de învățare a fost testat înainte de versiunea sa finală în cadrul fiecăreia dintre entitățile acestui consorțiu cu cel puțin 20 de tineri din grupul țintă în fiecare dintre ele.



În acest fel, ecosistemul virtual de învățare, GOEII, a fost testat de 104 tineri între 16 și 30 de ani, majoritatea studenți de la licee și universități. În ceea ce privește țările de proveniență, 44 de participanți au fost din Spania, 20 din Italia, 20 din Portugalia și 20 din România.

Odată ce au finalizat cursul de formare, participanții au avut posibilitatea de a completa un chestionar de satisfacție. Chestionarul cu răspunsurile de la fiecare dintre itemi este prezentat mai jos.

Chestionarul a început cu un mesaj de bun venit:

*„Felicitări, acum ești membru oficial GoE2! Spune-ne ce părere ai despre platformă, ca să o putem îmbunătăți!”*

Fiecare dintre următoarele elemente a fost evaluat de la 1 (total nemulțumit) la 6 (total satisfăcut).







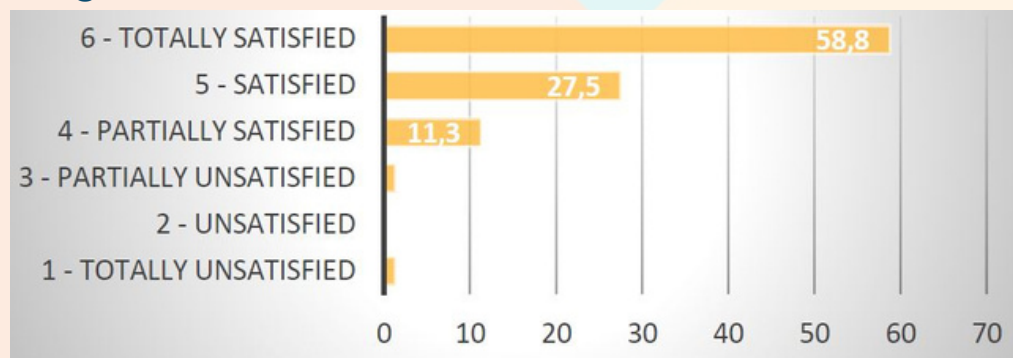
## Satisfacția generală a cursului

Participanții, în general, au fost foarte mulțumiți de curs, cu elemente gamificate (punctaj, clasificare, nivele, insigne...) și cu povestea, așa cum pot dovedi graficele de mai jos:

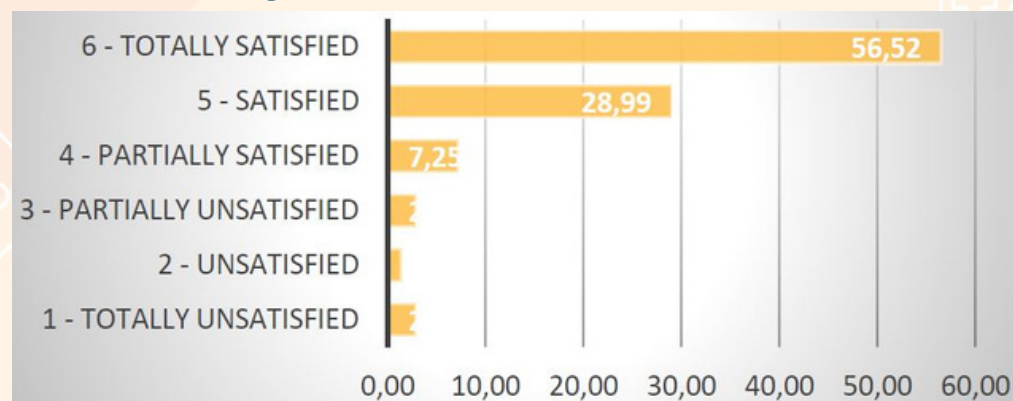
### a) Satisfacția generală a cursului



### b) Satisfacția elementelor gamificate (punctaj, clasificare, nivele, insigne...)?



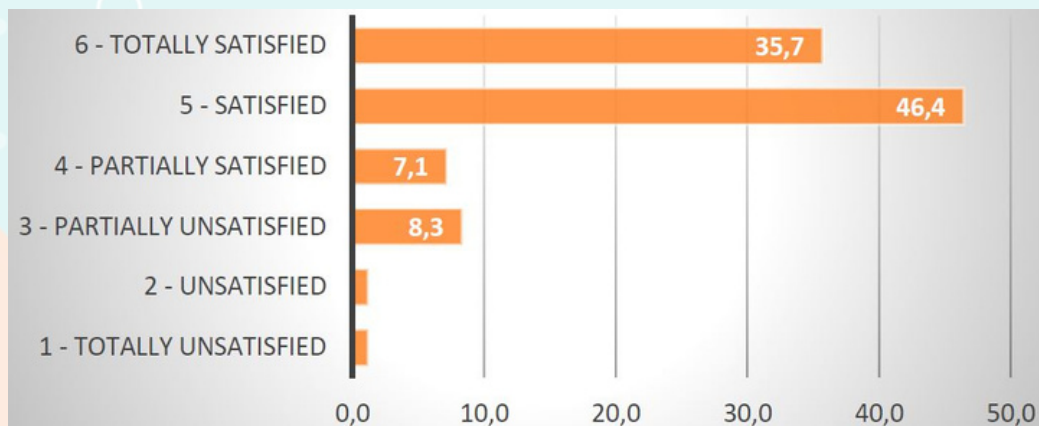
### c) Satisfacția generală a poveștii



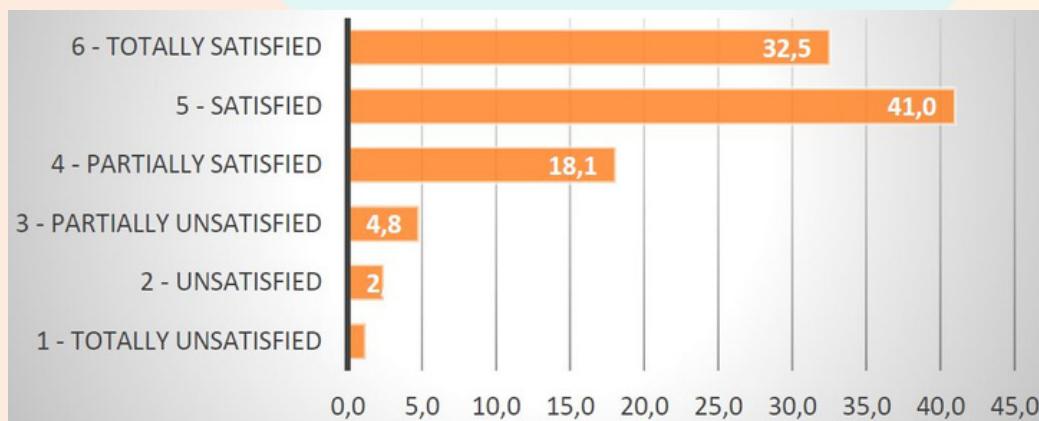


## Satisfacția cu modulul de Competențe Digitale (Digital Skills)

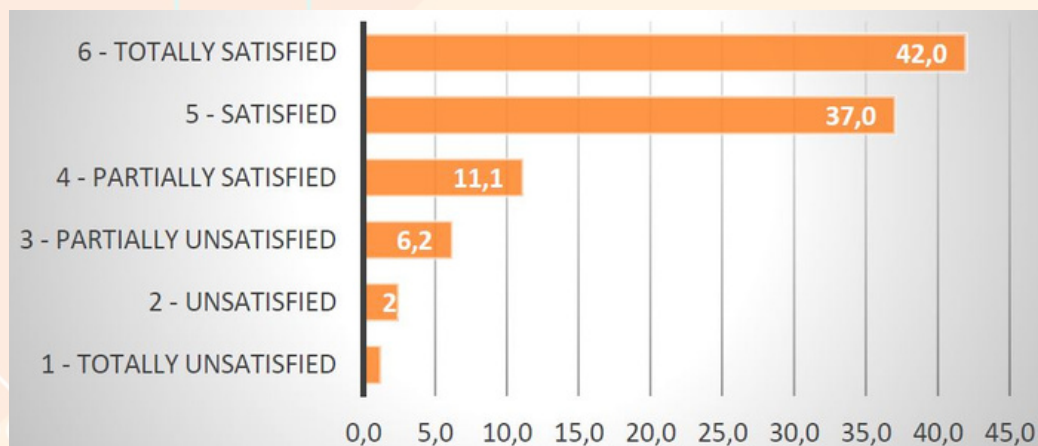
### a) Prezentări



### b) Conținutul pdf și teoretic

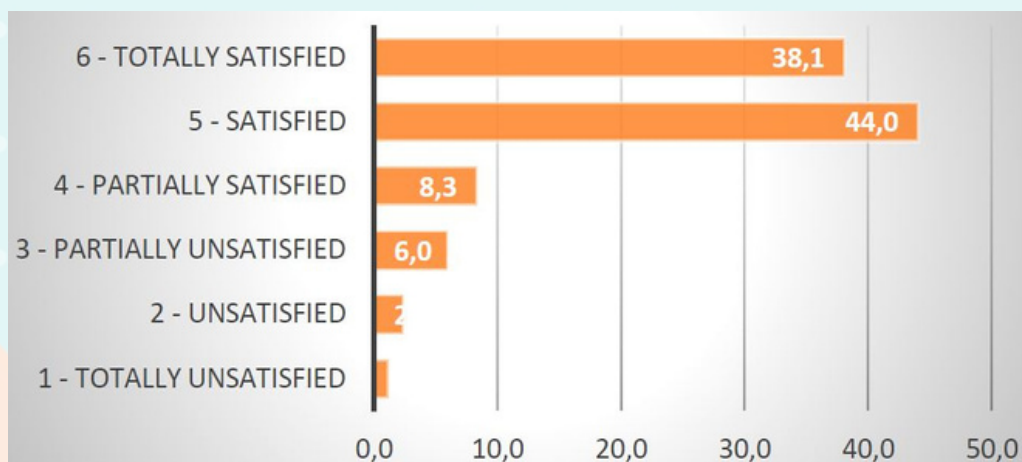


### c) Activități

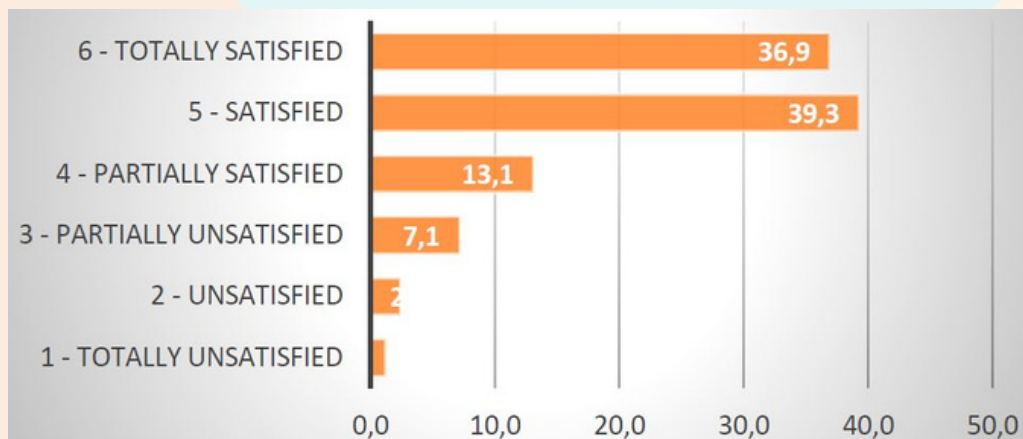




### d) Testul Final



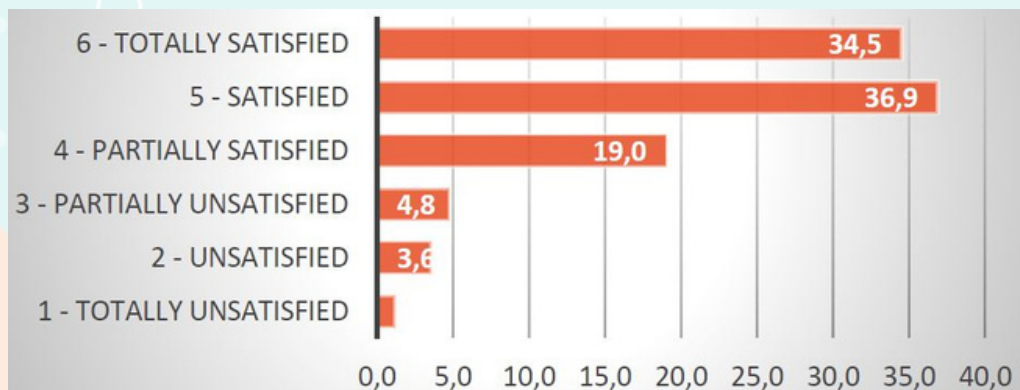
### e) Satisfacția generală





## Satisfacția cu modul de Big Data

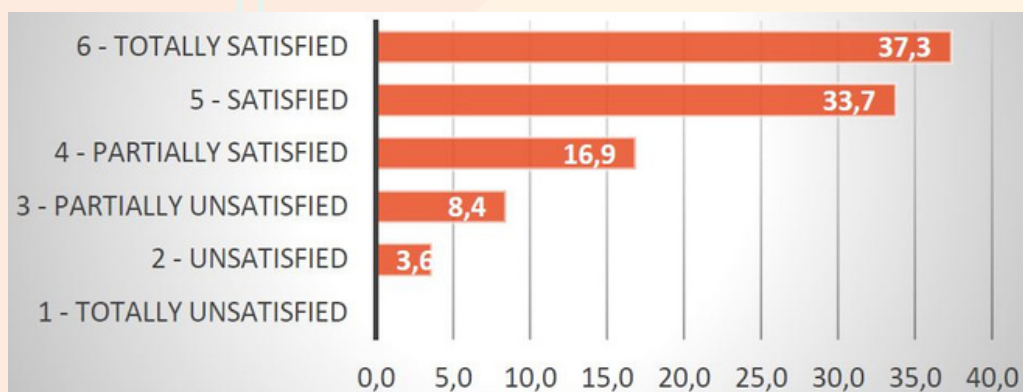
### a) Prezentări



### b) Conținutul pdf și teoretic



### c) Activități



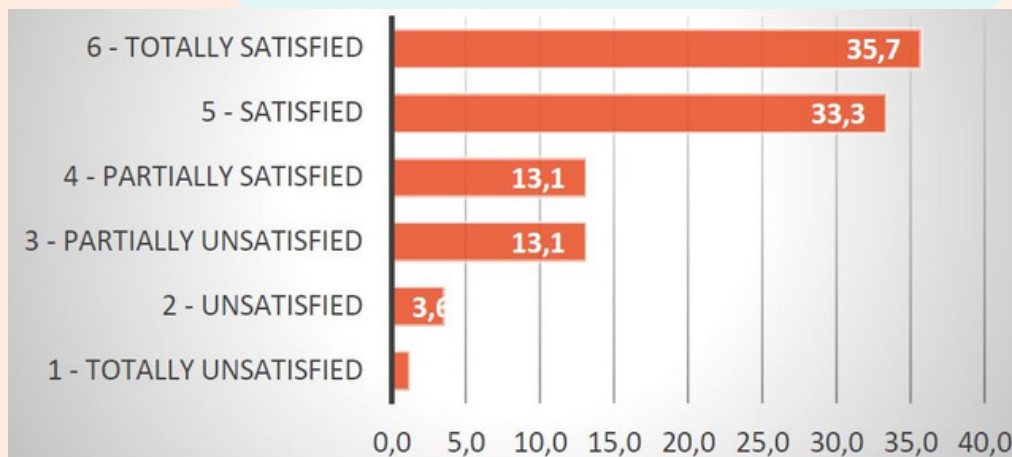




### d) Testul Final



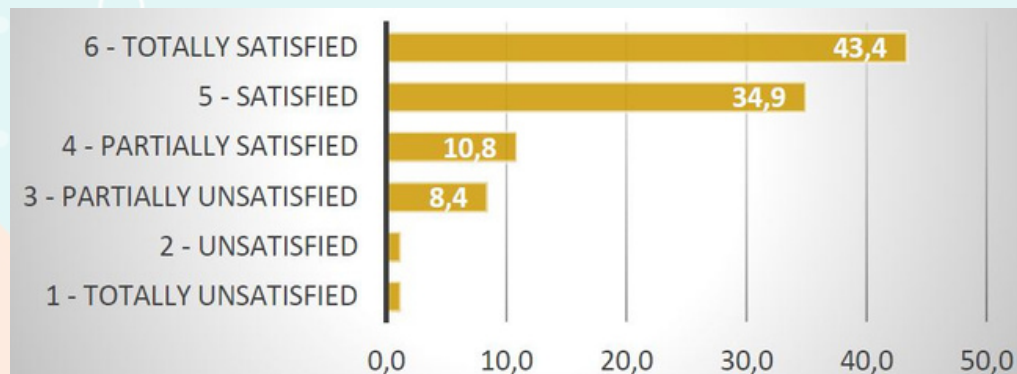
### e) Satisfacția generală



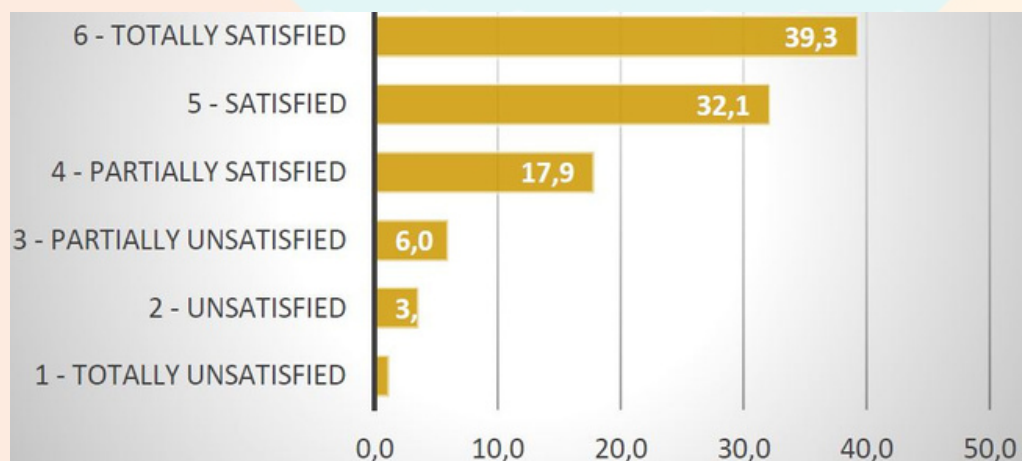


## Satisfacția cu modul de Reziliență (Resilience)

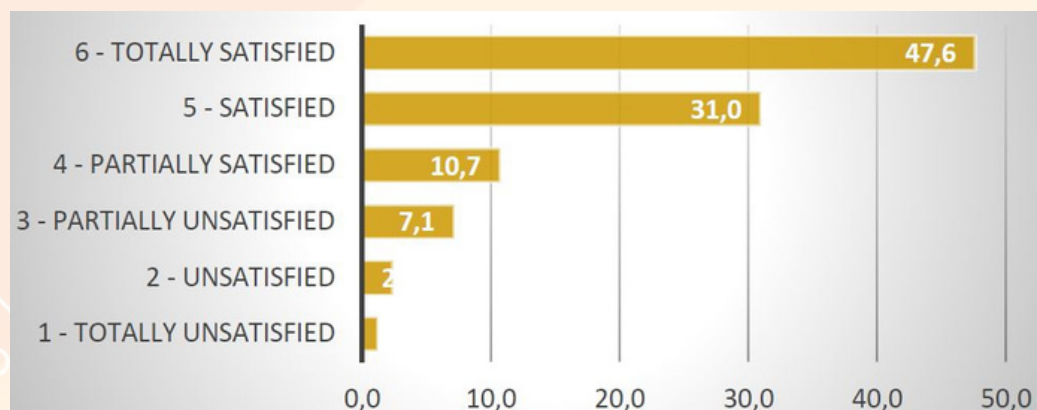
### a) Prezentări



### b) Conținutul pdf și teoretic

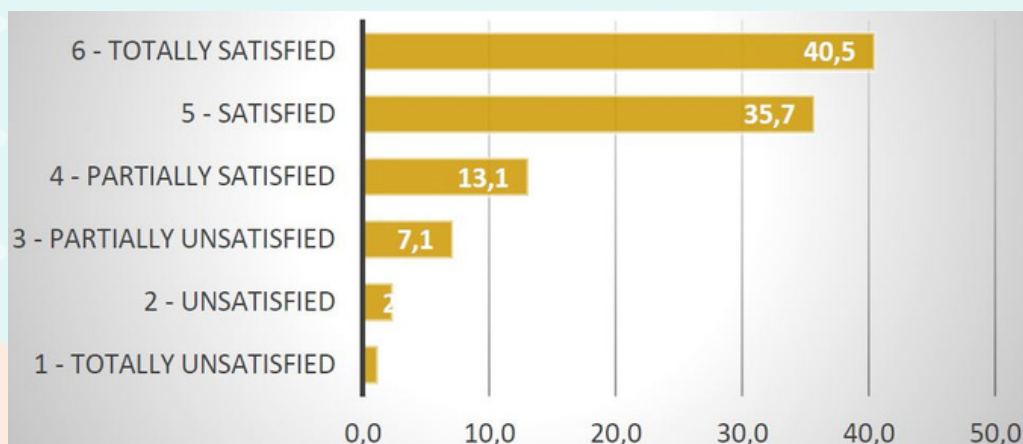


### c) Activități

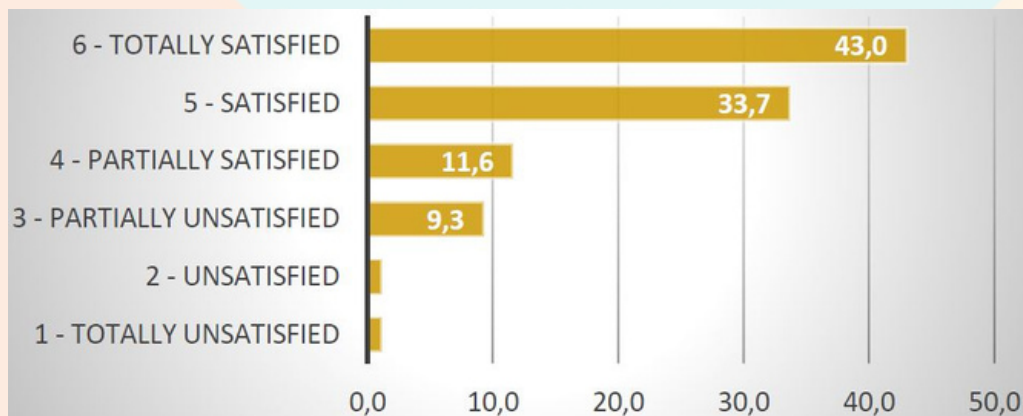




### d) Testul Final



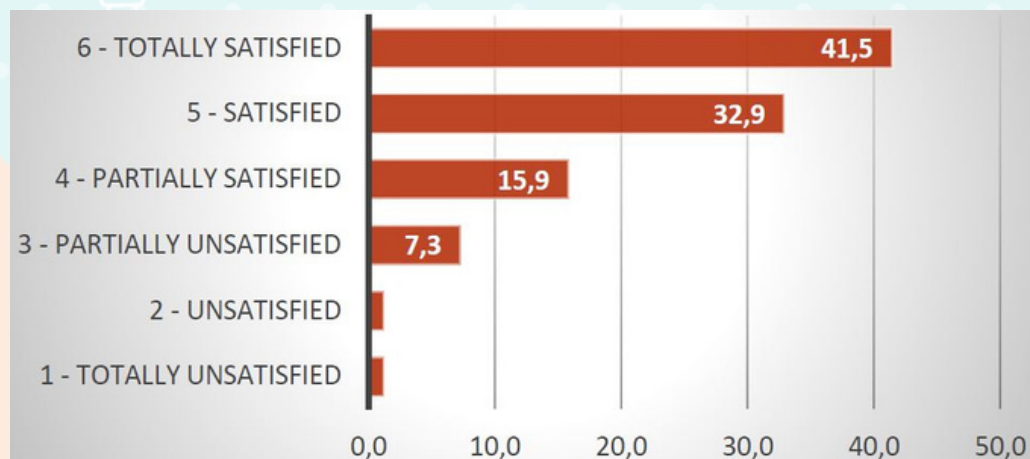
### e) Satisfacția generală



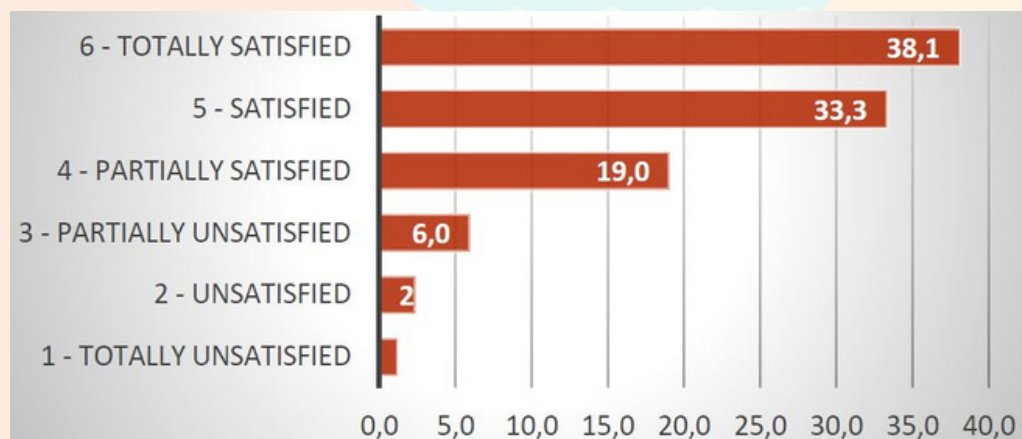


## Satisfacția cu modul de Comunicare Digitală (Digital Communication)

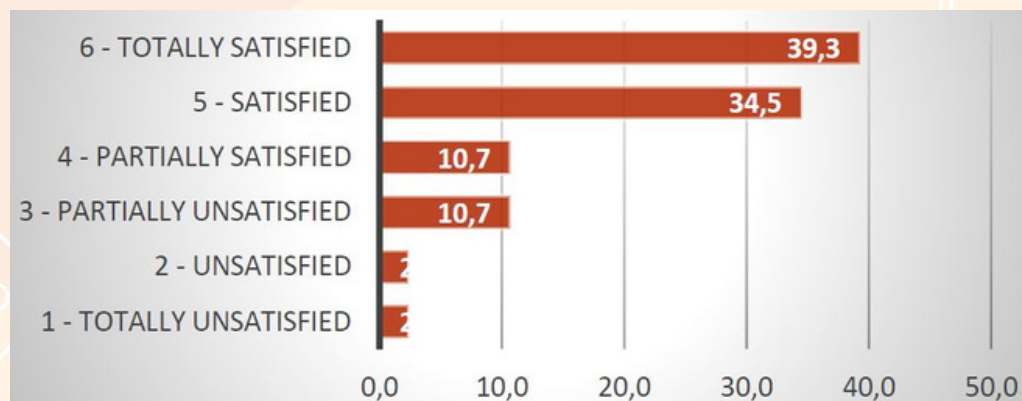
### a) Prezentări



### b) Conținutul pdf și teoretic



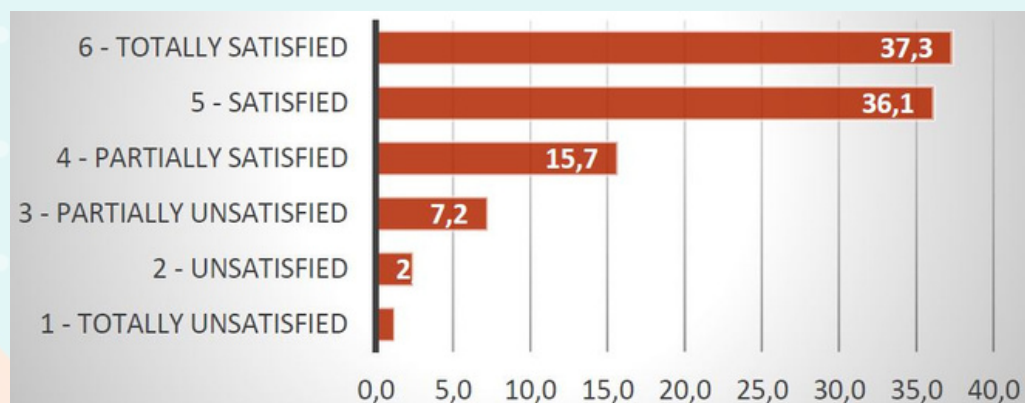
### c) Activități



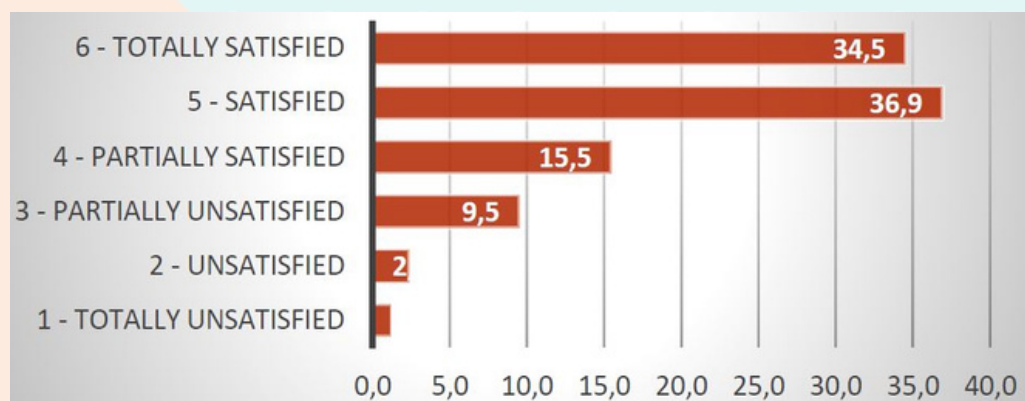




### d) Testul Final



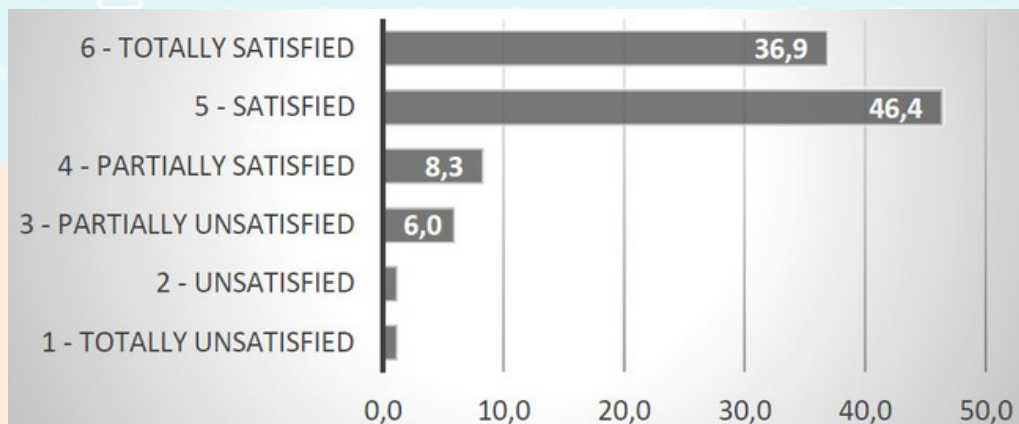
### e) Satisfacția generală





## Satisfacția cu modul de Economie Ambientală și Durabilă (Environmental and sustainable economy)

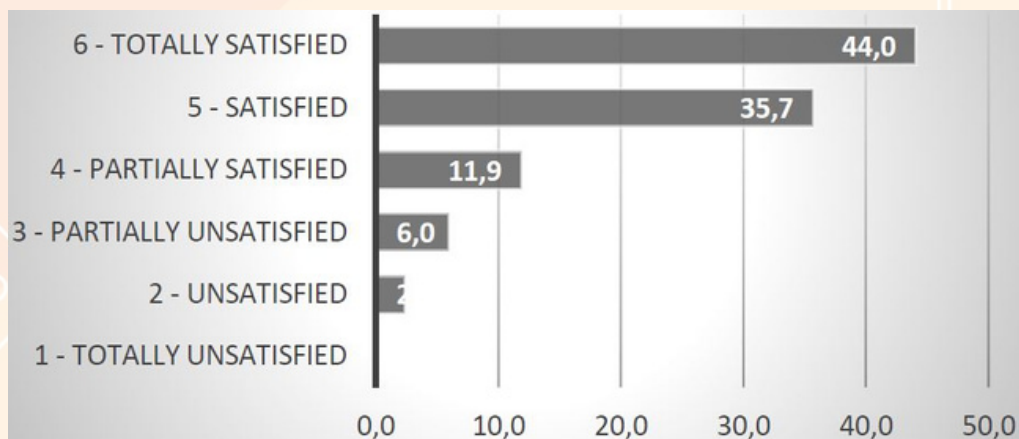
### a) Prezentări



### b) Conținutul pdf și teoretic

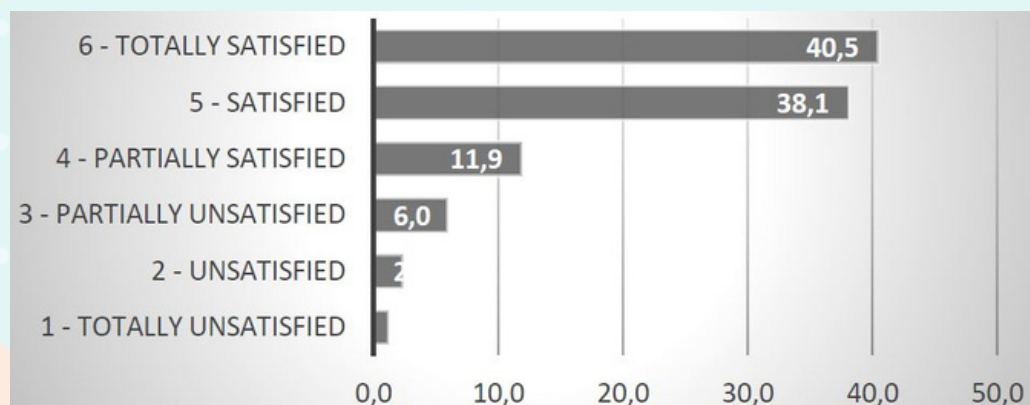


### c) Activități

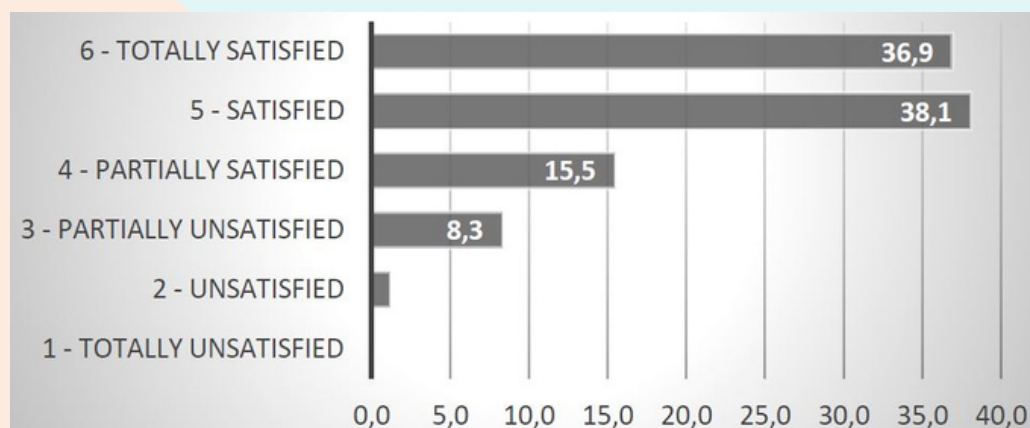




### d) Testul Final



### e) Satisfacția generală











## Alte idei și comentarii despre platformă, curs și module

Participanții au fost rugați să contribuie la îmbunătățirea cursului cu câteva sugestii practice și feedback despre experiența lor.

### Despre platformă

Participanții au oferit câteva păreri despre platforma utilizată.

- Ei au considerat că a fost ușor să faci înregistrarea și să interacționezi cu platforma și, în general, platforma este foarte bine concepută.
- Totuși, au detectat și unele probleme, și anume faptul că platforma este lentă, mai ales în prezentările ppt, se blochează foarte des și a avut unele bug-uri. De asemenea, accesibilitatea site-ului de pe mobil ar trebui îmbunătățită, deoarece era imposibil de accesat.
- Unii participanți au avut unele probleme cu PowerPoint (care se bloca des) și nu au putut trece la alte niveluri, iar pentru alți participanți nu a apărut formularul de feedback final. O sugestie dată a fost că la partea cu „prezentare” să se poată sări sau avansa mai repede diaporitvele.
- O altă sugestie a fost adăugarea unei secțiuni audio, pentru a face platforma cât mai accesibilă pentru persoanele cu deficiențe de vedere severe.



## Despre curs

- Unii participanți au considerat că acest curs a fost perfect și nu ar schimba nimic la el. Ei au considerat cursul a fi destul de cuprinzător și potrivit pentru toate nivelurile. De asemenea, le-au plăcut insignele, elementele de povestire și gamification.
- Cu toate acestea, alți participanți au considerat cursul lung și dens și puțin interactiv. Deși temele au fost foarte interesante și pertinente, ei cred că lipsește un oarecare dinamism în curs. În acest sens, ei au sugerat că mai puțin text și mai multe elemente de interactivitate și gamificare ar îmbunătăți întreaga experiență. O altă sugestie a fost să fie incluse videoclipuri în curs, astfel încât să fie mai atrăgător și mai interactiv.

## Despre module

- În ceea ce privește modulele, în general participanții l-au considerat util și relativ ușor, cu excepția modulului Big Data, care a fost destul de dificil față de celelalte. De fapt, majoritatea participanților au considerat modulul Big Data mult mai lung și mai dificil decât celelalte și uneori utilizatorii nu l-au înțeles.

Participanții au făcut câteva sugestii importante pentru a îmbunătăți conținutul modulelor și interactivitatea:

- Partea teoretică este prea lungă, tinerii au un interval de atenție mai scurt și este posibil să nu fie angajați în finalizarea întregii părți teoretice. Probabil ar trebui să fie mai compact, cu mai puțin text scris și mai multe videoclipuri, imagini, grafică și jocuri.



- Pentru a schimba ordinea materialelor: mai întâi ppt-ul și apoi pdf-ul (pentru cei care vor să experimenteze mai mult conținut).
- Să includă activități interactive în prezentări și să aibă o funcție de rezolvare a problemelor. De asemenea, să adăugați câteva videoclipuri scurte pentru a preda conținutul în locul celor pdf.
- Să fie adăugate broșuri de cumpărare sau kindle, versiune epub și poate videoclipuri, deoarece domeniile tehnice sunt foarte greu de predat pe hârtie. Mai ales cu editare, codare etc.
- În unele exerciții nu era clar ce trebuie să facă, așa că ar putea fi important să clarificăm instrucțiunile.
- În exercițiile care solicită completarea propozițiilor, ar prefera să utilizeze opțiunea „drag and drop”, pentru că uneori o singură literă este incorectă, încât exercițiul apare greșit, deși răspunsul este corect.
- În unele module, evaluarea părea inadecvată și nu a existat niciun feedback cu privire la răspunsurile oferite.





## Concluzii

Analizând rezultatele obținute, putem considera că participanții au fost mulțumiți de itinerarul de formare, întrucât peste 85% dintre aceștia și-au exprimat o satisfacție generală față de curs.

Gamificarea a fost probabil cel mai apreciat aspect, deoarece 97,6% dintre participanți au evaluat acest aspect egal sau peste nivelul 4. De asemenea, narațiunea a fost evaluată foarte pozitiv (93% egal sau peste nivelul 4).

Prezentările, pdf-urile și conținuturile teoretice, activitățile și proba finală au fost la fel de bine evaluate în cele 5 module. Analiza generală a celor cinci itinerarii a fost între medie și extrem de satisfăcătoare, fără nicio cale care să se situeze în mod semnificativ printre celelalte pentru un răspuns negativ.

Materialele teoretice au fost în general apreciate, în ciuda faptului că mai mult de un participant a considerat că partea teoretică este prea lungă și ar putea fi mai eficientă dacă ar fi mai scurtă sau, cel puțin, un instrument educațional mai puțin formal.

Printre cuvintele cheie care ies cel mai mult în evidență și care nu sunt implicate în tema fiecărui bloc sunt: învățare, cunoaștere, creativitate și inovație.

În ceea ce privește gamificarea conținuturilor, aspectele cele mai evidențiate de către participanți au fost: distracție, plăcută, dinamică și interesantă.



Comentariile deschise tindeau să sugereze o cantitate mai mare de gamificare pentru a garanta pozitivitatea experienței; în mai multe cazuri au fost menționate bug-uri și blocări ale platformei, iar în timpul testării au apărut adesea probleme în accesarea platformei de pe dispozitivele mobile.



Aspectul care poate fi luat în considerare pentru viitoarele platforme de e-learning este calibrarea cursului pe interesele grupului țintă, întrucât au existat module considerate mai dificile decât altele.

Având în vedere evaluarea și comentariile primite în perioada de testare, se urmărește acum îmbunătățirea cursului.





Co-funded by  
the European Union



# The Gamification of Employment **II**

## Testimoniale





Co-funded by  
the European Union

# Testimoniarele utilizatorilor platformei

## Spania



## Portugalia







Co-funded by  
the European Union



# Testimonialele utilizatorilor platformei

## Italia



Gamification of Employment II - The Italian Testimonial

Co-funded by the European Union

Share

The Gamification of Employment II

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028595

ITALIAN TESTIMONIAL FOR THE PLATFORM

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.

Watch on YouTube

ISTITUTO LUDIANO fundacion aspaym castilla y león GAMA INSTITUTE CEIPES UEMC

## România

Gamification of Employment II - The Romanian Testim...

Co-funded by the European Union

Copy link

The Gamification of Employment II

Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028595

Romanian testimonial for the platform

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.

Watch on YouTube

ISTITUTO LUDIANO fundacion aspaym castilla y león GAMA INSTITUTE CEIPES UEMC



Co-funded by  
the European Union



## The Gamification of Employment **II**

# Recomandări





## Introducere

Pe piața muncii de astăzi în evoluție rapidă, tinerii se confruntă cu numeroase provocări și incertitudini atunci când vine vorba de asigurarea oportunităților de angajare. Odată cu apariția tehnologiei, era digitală a transformat peisajul ocupării forței de muncă, solicitând un nou set de abilități și competențe. Pentru a naviga cu succes în acest mediu dinamic, tinerii trebuie să dezvolte un set divers de abilități care să includă reziliență, comunicare digitală, abilități de comunicare și date mari. Această pregătire cuprinzătoare este esențială nu numai pentru a le spori capacitatea de angajare, ci și pentru a-i pregăti pentru viitorul muncii.

Acest eseu explorează importanța furnizării de formare în reziliență, comunicare digitală, abilități de comunicare și big data pentru a îmbunătăți oportunitățile de angajare ale tinerilor de astăzi. Vom aprofunda în fiecare dintre aceste aspecte și vom discuta despre modul în care acestea contribuie la dotarea tinerilor cu instrumentele de care au nevoie pentru a reuși pe piața muncii.





# 1 Reziliența: fundamentul succesului

## Înțelegerea Rezilienței

Reziliența este capacitatea de a se adapta și de a reveni din adversitate, stres sau provocări. În contextul angajării, înseamnă capacitatea de a face față eșecurilor, de a învăța din eșecuri și de a continua să-și urmărească obiectivele de carieră. Pentru tineri, care se confruntă adesea cu incertitudini pe piața muncii, reziliența este o trăsătură vitală care poate fi cultivată prin formare.

## De ce contează reziliența

**a) Depășirea eșecurilor:** piața muncii este competitivă și în continuă schimbare. Mulți tineri se confruntă cu respingeri și obstacole în căutarea unui loc de muncă. Reziliența le permite să învețe din aceste experiențe, să se adapteze și să persiste în eforturile lor.

**b) Bunăstare emoțională:** antrenamentul de reziliență contribuie, de asemenea, la o mai bună sănătate mentală. A face față stresului și dezamăgirii este crucial pentru menținerea bunăstării emoționale, care este esențială pentru succesul în carieră pe termen lung.

**c) Adaptabilitate:** Indivizii rezilienți sunt mai adaptabili la circumstanțe în schimbare. Într-o lume în care industriile evoluează și apar noile tehnologii, adaptabilitatea este o trăsătură foarte căutată de angajatori.

## Antrenament în Reziliență

Formarea în reziliență implică dezvoltarea conștiinței de sine, reglarea emoțională, abilitățile de rezolvare a problemelor și o mentalitate de creștere. Programele care pun accent pe managementul stresului, inteligența emoțională și strategiile de coping pot ajuta tinerii să-și dezvolte reziliența.





## Comunicare digitală: Navigarea în lumea digitală

### Era digitală

Apariția erei digitale a revoluționat modul în care comunicăm, lucrăm și interacționăm. Pentru a reuși în această eră, tinerii trebuie să fie competenți în comunicarea digitală.

### Importanța abilităților de comunicare digitală

**a) Comunicarea la locul de muncă:** Locurile de muncă de astăzi se bazează în mare măsură pe instrumente digitale pentru comunicare. E-mailul, aplicațiile de mesagerie și conferințele video sunt obișnuite. Cunoașterea acestor instrumente este esențială pentru o comunicare eficientă la locul de muncă.

**b) Conectivitate globală:** Internetul a permis conectivitatea globală, iar tinerii trebuie să fie echipați pentru a interacționa cu indivizi din medii și culturi diverse. Înțelegerea etichetei de comunicare digitală este vitală în acest context.

**c) Munca la distanță:** Pandemia COVID-19 a accelerat adoptarea muncii la distanță. Chiar dacă restricțiile se reduc, multe companii continuă să ofere opțiuni de lucru la distanță. Abilitățile de comunicare digitală sunt indispensabile pentru productivitatea muncii la distanță.

### Antrenament în Comunicare Digitală

Tinerii ar trebui să primească formare în comunicare digitală pentru a valorifica eficient potențialul instrumentelor online. Această formare poate include stăpânirea etichetei prin e-mail, abilități de conferințe video, platforme de colaborare online și profesionalism în rețelele sociale.



## 3 Abilități de comunicare: Arta de a exprima



### Comunicare eficientă

Comunicarea eficientă este piatra de temelie a succesului personal și profesional. Abilități puternice de comunicare sunt esențiale pentru construirea de relații, transmiterea de idei și rezolvarea problemelor. Tinerii care excelează în comunicare se remarcă pe piața muncii.

### Comunicare profesionala

**a) *Interviuri de angajare:*** capacitatea unui tânăr de a-și articula abilitățile și experiențele într-un interviu poate influența în mare măsură oportunitățile de angajare. Abilitățile puternice de comunicare cresc șansele lor de a face o impresie pozitivă asupra potențialilor angajatori.

**b) *Colaborarea în echipă:*** La locul de muncă, comunicarea eficientă este crucială pentru colaborare. Tinerii cu abilități bune de comunicare pot lucra bine în echipe, ceea ce este un atu valoros în multe industrii.

**c) *Dezvoltarea leadershipului:*** Comunicarea eficientă este un semn distinctiv al conducerii. Tinerii care aspiră să conducă trebuie să fie pricepuți să-și comunice viziunea, să motiveze echipele și să rezolve conflictele.

### Formare în abilități de comunicare

Abilitățile de comunicare pot fi dezvoltate prin instruire și practică. Cursurile de vorbire în public, ascultare activă, soluționarea conflictelor și negociere pot spori capacitatea unui tânăr de a se exprima clar și persuasiv.



## Big Data: navigarea în era informației

### Ascensiunea Big Data

Era informației a inaugurat o era a datelor mari. Abilitatea de a colecta, analiza și interpreta cantități mari de date este o abilitate esențială pentru tinerii care intră pe piața muncii.

### Importanța abilităților Big Data

**a) Luarea deciziilor bazată pe date:** în diverse industrii, datele sunt folosite pentru a informa deciziile. Întreprinderile, guvernele și organizațiile se bazează pe date pentru a face alegeri strategice. Competența în big data permite tinerilor să contribuie la procesele de luare a deciziilor bazate pe date.

**b) Cercetare de piață:** înțelegerea comportamentului consumatorilor și a tendințelor pieței este esențială pentru întreprinderi. Analiza datelor mari poate oferi informații valoroase care conduc strategiile de marketing și de dezvoltare a produselor.

**c) Avantaj competitiv:** Companiile care folosesc date mari obțin un avantaj competitiv. Tinerii instruiți în big data își pot ajuta angajatorii să rămână în fruntea curbei și să se adapteze la condițiile în schimbare ale pieței.

### Antrenament în Big Data

Tinerii pot dobândi abilități de date mari prin cursuri de analiză a datelor, analiză statistică, vizualizare a datelor și extragerea datelor. Aceste abilități sunt foarte transferabile și aplicabile în diverse industrii.



## Intersecția abilităților: crearea de profesioniști bine antrenați

### Sinergia abilităților

Deși fiecare dintre abilitățile discutate - reziliență, comunicare digitală, abilități de comunicare și big data - este valoroasă în sine, ele sunt cele mai eficiente atunci când sunt combinate. Sinergia acestor abilități creează profesioniști complet pregătiți pentru succes.

### O abordare holistică a instruirii

Programele de formare pentru tineri ar trebui să adopte o abordare holistică, încorporând elemente ale fiecărui set de abilități. De exemplu, predarea abilităților de comunicare digitală poate cuprinde și aspecte ale comunicării eficiente. Mai mult, construirea rezilienței este strâns legată de abilitățile de comunicare, deoarece indivizii trebuie să-și exprime în mod eficient nevoile și emoțiile.

### Aplicație în lumea reală

Pentru a sublinia aplicarea practică a acestor abilități, tinerii ar trebui să se angajeze în proiecte și scenarii din lumea reală. De exemplu, un program de formare ar putea implica un proiect în care studenții trebuie să folosească instrumente de comunicare digitală, să aplice analiza datelor unei probleme din lumea reală și să își prezinte constatările folosind abilități puternice de comunicare.





# 6 Pregătirea Tinerilor pentru Viitorul Muncii

## Viitorul Muncii

Piața muncii evoluează, iar competențele solicitate de către angajatori se schimbă. Pregătirea tinerilor pentru viitorul muncii este esențială pentru a ne asigura că nu sunt lăsați în urmă în acest peisaj dinamic.

## Adaptabilitate și Învățare Continuă

Competențele precum reziliența, comunicarea digitală, abilitățile de comunicare și analiza datelor mari nu sunt statice. Ele ar trebui privite ca trăsături dinamice, în continuă evoluție, care necesită dezvoltare constantă. Tinerii trebuie să fie pregătiți să abordeze învățarea pe tot parcursul vieții și să-și adapteze competențele pentru a satisface cerințele unei piețe de muncă în continuă schimbare.

## Avansarea Tehnologică

Pe măsură ce tehnologia continuă să avanseze, tinerii care sunt pregătiți în comunicare digitală și analiza datelor mari sunt mai bine echipați pentru a se adapta la noi instrumente și platforme. Capacitatea lor de adaptare poate reprezenta un avantaj semnificativ într-o eră în care progresele tehnologice sunt rapide și disruptive.



Co-funded by  
the European Union



# 7 Închiderea Golului din lista de Competențe

## Provocarea Golului din lista de Competențe

Una dintre provocările majore pe piața muncii este golul din lista de competențe - decalajul dintre **competențele de care au nevoie angajatorii și cele pe care le dețin potențialii angajați.**





Co-funded by  
the European Union



# The Gamification of Employment **II**

## Bibliografie





## Bibliografie

- Bunchball. (2018). What is gamification? Retrieved from [www.bunchball.com](http://www.bunchball.com)
- Csikszentmihalyi, M. (1990). Flow: The psychology of optimal experience. New York: Harper & Row.
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. y Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". MindTrek '11. Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). New York: ACM. doi:10.1145/2181037.2181040
- Diccionario de Cambridge online. (2019). Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education. San Francisco: Pfeiffer.
- Salto. (2022). Who are we talking about? Retrieved from <https://www.salto-youth.net/rc/inclusion/archive/archive-resources/inclusiongroups/inclusionoffenders/InclusionOffendersWho/>
- Seaborn, K. y Fels, D. I. (2015). Gamification in theory and action. *Int.J.Human-Computer Studies*, 74(C), 14-31. doi:10.1016/j.ijhcs.2014.09.006
- Werbach, K. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia: Wharton Digital Press.





## Bibliografie

- Adaptados al Deporte: Juegos Deportivos POR la inclusion. (2020, March 25). Mr.maboo Ocio Saludable. <https://mrmaboo.es/adaptados-al-deporte/>
- Hernández, M. R. (2012). Manual de educación física adaptada al alumno con discapacidad. Paidotribo.
- Salvador, J. F., Fernández, J. G., Villalobos, J. G., Álvarez, A. G., Restrepo, E. G., Casaubón, C. J., Normand, L. M., & Zúnica, R. R. (2011). Accesibilidad, TIC Y educación. Ministerio de Educación.

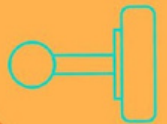




Co-funded by  
the European Union



# The Gamification of Employment **II**



Project number: 2021-1-ES02-KA220-YOU-000028595

