

A pályázat címe: The Growth Game – Unlocking well-being Power-up

Pályázatazonosító: 2021-2-NL01-KA220-SCH-000048972

A projekt futamideje: 2022. március 1. – 2024. március 24.

A projekt összértéke 243 348 euró, ebből az vezérigazgatóság számára jóváhagyott költségvetés

27 572 euró

A projekt koordinátora: a holland 8D Games

A projekt további partnerei: a holland Bussiness Developement Friesland, a ciprusi DEKAPLUS, az észtországi VitaTiim, a Spektrum Educational Center és a Hargita Megye Tanácsa alintézményeként működő Hargita Megyei Szociális és Gyermekvédelmi Vezérigazgatóság.

A pályázat leírása

Ebben a projektben olyan digitális játékot szeretnénk kifejleszteni tinédzserek számára, amely segíti a fejlődési szemléletmód elsajátítását és a kitartás fejlesztését. A fejlődési szemléletmódot gyakran természetesnek veszik, és elvárják, hogy a diákok tizenéves korukra már kellőképpen elsajátítsák azt. Bár ennek a módszernek az elvei egyre népszerűbbé és szélesebb körben elterjedtebbé váltak, mióta Carol Dweck professzor előállt ezzel a módszerrel, egy 2018-as PISA-felmérés szerint a diákok 37%-a is arról számolt be, hogy szerintük az intelligencia nem nagyon változhat az idő múlásával.

A növekedési szemléletmód egy fontos téma, amellyel különösen a tizenévesek esetében kell foglalkozni, mivel lehetővé teszi számukra, hogy kiaknázzák a bennük rejlő lehetőségeket, és boldog, rugalmas felnőttekké váljanak. Egy rövid felmérés során, amelyet tanárok és ifjúsági dolgozók körében végeztek, arról számoltak be, hogy a szülők gondolkodásmódja fontos szerepet játszik abban, hogy a gyerekek hogyan érzik, hogyan fejleszthetik képességeiket. Ha ezek a szülők megismerkednek a bátorítás konstruktív módjaival – a folyamatra, és nem a „veleszületett" tehetségekre összpontosítva – a játéknak nagyobb hatása lesz.

Egy másik kérdés, amellyel foglalkozni kívánunk, az internet hatása a gyermekek ellenálló képességére és arra, hogy hosszabb ideig hajlandók legyenek erőfeszítéseket tenni egy cél elérése érdekében. Felmérésünkben több tanár is aggodalmáról számolt be azzal kapcsolatban, hogy a gyerekek nagyon hozzászoktak az azonal elérhető válaszokhoz és sikerekhez.

A célcsoport: a 10 és 14 év közötti gyermekek és azok tanárai, nevelői, családjuk. A korosztályuknak megfelelő játékmechanizmusokat szeretnénk biztosítani számukra. Ideális esetben a játék által „megünnepelnék" a kudarcot és azt, hogy mindenki másban tehetséges. A közös értékelés során első kézből tapasztalhatják meg, hogy mindenkinek megvannak a maga hibái, de vannak olyan készségeik is, amelyeken még keményebben kell dolgozniuk. A játék formája nagyon alkalmas a növekedési szemléletmód megértésében, mivel biztonságos környezetet biztosít kudarcok esetén. A játék alapja egy sor szervezett gyakorlati feladat, amelyek a növekedési szemléletmód alapelveinek gyakorlására szolgálnak, (pl.: társaik dicsérete, hasznos visszajelzések adása, különböző tanulási stratégiák javaslata stb.) a növekedési szemléletmód elméletéhez illeszkedő ösztönzők és játékosítási elvek alkalmazása. A játéknak „hibrid" formája lesz: digitális játék, amely bárhol, bármikor használható + offline értékelési módszer egy felnőttel (tanárral, pedagógussal, szülővel) – a közös értékelés normalizálja a kudarcot, és hosszabb figyelemre ösztönzi őket (pl. a közösségi médian való függés megakadályozása, időmérők stb.).

A projekt várható hatása: a növekedési szemléletmód elveivel kapcsolatos ismeretek elmélyítésére összpontosít minden társadalmi-gazdasági háttérrel rendelkező csoportban, ezáltal hozzájárulva az esélyegyenlőség javításához az oktatásban és a karrierben. Ez később pozitív hatással lesz az európai társadalmak innovációjára és a modern gazdaságok igényeire, mivel a növekedési szemléletmód jól illeszkedik a kritikus, jövőorientált gondolkodáshoz és az elmélyült tanulási készségekhez.

A pályázat tervékenységei:

JÓ GYAKORLATOK JELENTÉS – interjúk és kutatások a jelenlegi növekedési szemléletmóddal kapcsolatos beavatkozásokról mind a tanárok/szülők, mind a gyermekek számára;

KÉPZÉSI KÉZIKÖNYV – gyakorlatok és játékok gyűjteménye, amelyek ösztönzik a törődést és a növekedési szemléletmód készségeit + információkat tartalmaz a neuroplaszticitásról, az agy működéséről;

KOMOLY JÁTÉK – fejlődési személetmódon alapuló képességfejlesztő játék, amely összekapcsolja a pályázatban létrejövő szellemi termékeket;

HASZNÁLATI ÚTMUTATÓ – tanárok, pedagógusok, szülők számára;

ÉRTÉKELÉSI MÓDSZER – módszerek kidolgozása a projekt kezdetén a nullpontmérés elvégzésére, a hatás mérésére a fejlesztési folyamat különböző szakaszaiban (teszteken keresztül), és az értékelési módszer optimalizálása a használati útmutatóval együtt használva;

- négy transznacionális projekttalálkozó (Hollandia, Észtország, Románia, Ciprus);

- nyílt tesztelés Hollandiában és Romániában, bemutató esemény minden partnerországban

- Helyi rendezvények szervezése a projekt eredményeinek népszerűsítésére a partnerországokban

A pályázatot az Erasmus+ program támogatja a 2. kulcsintézkedés, Stratégiai partnerség Iskolai oktatás területén (Key Action 2 - KA2 – Strategical partnership in the field of School education) keretében.