

Titlul: The Growth Game - unlocking a Well-being Power up

Nr. proiect: 2021-2-NL01-KA220-SCH-000048972

Perioada de derulare: 01.03.2022 – 01.03.2024

Valoarea proiectului: 243 348,00 Euro

Bugetul aprobat Direcției: 27 572,00 Euro

Coordonatorul proiectului: 8D Games BV din Olanda

Parteneri:

* Direcţia Generală de Asistenţă Socială şi Protecţia Copilului Harghita, România;
* Fundația Centrul Educațional Spektrum, România;
* Mittetulundusuhing Vitatiim, Estonia;
* Dekaplus Business Services LTD, Cipru;
* Stichting Business Development Friesland, Olanda.

Descrierea proiectului:

În acest proiect intenționăm să dezvoltăm un joc digital destinat adolescenților, care îi va ajuta să-și internalizeze mentalitatea de creștere (growth mindset) și să dezvolte perseverența. Mentalitatea de creștere este adesea luată ca un lucru de sine înțeles, ceva despre care se așteaptă să fie suficient de bine instilat elevilor până la vârsta adolescenței. Principiile mentalității de creștere au devenit mai populare și mai răspândite de când profesorul Carol Dweck a inventat termenul, iar într-un studiu PISA din 2018 s-a arătat că până la 37% dintre elevii din țările OCDE au raportat că ei cred că inteligența nu se poate schimba foarte mult în timp.

Mentalitatea de creștere (growth mindset) este un subiect important de abordat în special în ceea ce privește adolescenții, deoarece le permite să își împlinească întregul potențial și să devină adulți fericiți și rezilienți. În timpul unui scurt sondaj pe care l-am realizat în rândul profesorilor și lucrătorilor de tineret, s-a raportat că mentalitatea părinților joacă un rol important în modul în care copiii simt că își pot dezvolta competențele. Dacă acești părinți se familiarizează cu modalități constructive de a oferi încurajare – concentrându-se pe proces și nu pe talentele native – jocul va avea un impact mai mare.

O altă problemă pe care intenționăm să o abordăm este modul în care internetul influențează rezistența și dorința copiilor de a depune efort în ceva pentru o perioadă mai lungă de timp. În sondajul nostru, diferiți profesori și-au raportat îngrijorările cu privire la modul în care copiii s-au obișnuit foarte mult cu răspunsurile și succesele imediate.

Grupuri țintă: copii între 10 și 14 ani și adulții din jurul lor (profesori, educatori, familie). Vrem să explorăm mecanismele de joc potrivite pentru aceștia. În mod ideal, jocul ar „sărbători” eșecul și faptul de a avea talente diferite. Evaluând împreună, se poate experimenta în mod direct că fiecare are propriile defecte, dar și abilități la care trebuie să muncească mai mult. Formatul jocului este foarte potrivit pentru interiorizarea mentalității de creștere, deoarece oferă un mediu sigur pentru cazul eșecului. Jocul se va baza pe un set de exerciții practice organizate, pe care să le rezolve cu principiile mentalității de creștere (adică: oferirea de complimente colegilor, oferirea de feedback într-un mod util, sugerarea diferitelor strategii de învățare etc.), implementarea stimulentelor și principiilor de gamificare care se încadrează în teoria mentalității de creștere. Jocul va avea o formă „hibridă”: joc digital care poate fi folosit oriunde și oricând și metodă de evaluare offline cu un adult (profesor, educator, părinte) – evaluarea comună normalizează eșecul și va încuraja o durată mai lungă de atenție (adică blocaje pe rețele sociale, cronometre etc.).

Impactul acestui proiect este de a pune accent pe cunoașterea profundă a principiilor mentalității de creștere (growth mindset) în toate domeniile socio-economice, contribuind astfel la o mai mare egalitate de șanse în educație și carieră. Acest lucru va avea ulterior un impact pozitiv asupra inovației în societățile europene și asupra nevoilor economiilor moderne, deoarece mentalitatea de creștere se potrivește foarte bine cu gândirea critică, orientată spre viitor și abilitățile de învățare profundă.

Activitățile proiectului:

* RAPORT DE BUNE PRACTICI – Interviuri și cercetări privind intervențiile actuale privind mentalitatea de creștere și blocajele acestora atât pentru profesori/părinți, cât și pentru copii;
* CURRICULUM – un set de exerciții/mini-jocuri cercetate și testate care stimulează grija și capacitățile de creștere și informații despre neuroplasticitate, funcționarea creierului;
* JOC SERIOS – jocul conectează produsele intelectuale și folosește stimulentele potrivite, mecanismele de joc și stilurile de artă care se adresează unui public format din adolescenți;
* GHID DE UTILIZARE – pentru profesori, educatori, părinți;
* METODA DE EVALUARE – metodă de realizare a unei măsurători zero la începutul proiectului, metodă de măsurare a impactului în diferite etape (teste) ale procesului de dezvoltare și optimizarea metodei de evaluare pentru implementare în Ghidul utilizatorului;
* Patru întâlniri transnaționale de proiect (Olanda, Estonia, România, Cipru);
* Testare deschisă în Olanda și România, eveniment de lansare în toate țările partenere;
* Organizarea evenimentelor locale pentru promovarea rezultatelor proiectului în fiecare țară parteneră.

Projectul a fost cofinanțat prin programul Erasmus+ Activitate cheie KA2. Parteneriate strategice în domeniul Educația școlară (Key Action 2 - KA2 – Strategical partnership in the field of School education).