



UNIVERSITATEA „VASILE ALECSANDRI” DIN  
BACĂU



**Proiectul transnațional *GameIT* a fost finalizat cu succes  
la Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău**

**Comunicat de presă**

În intervalul 2017-2020, Universitatea „Vasile Alecsandri” din Bacău, reprezentată prin Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic, a fost parteneră alături de alte două instituții internaționale de învățământ superior: Western Norway University of Applied Sciences (HVL), Norvegia și University of Ljubljana (UL), Slovenia, în proiectul de tip Erasmus +, GameIT, coordonat de Philological School of Higher Education in Wrocław, Polonia.

Proiectul Gamestorming for Innovative Teaching (GameIT) a avut ca obiective specifice: îmbogățirea resurselor de soluții didactice din cele 4 instituții de învățământ superior, prin implementarea unui joc comun de tip board game și a 4 jocuri de rol care dezvoltă, în principal, competențe necesare secolului XXI: gândire critică, creativitate, colaborare, comunicare și formarea conștiinței interculturale; creșterea potențialului celor 4 instituții de învățământ superior de a implementa metode de predare inovatoare prin dezvoltarea unei metodologii de creare și aplicare a jocurilor de rol; creșterea competenței didactice a cadrelor didactice în implementarea de metode de predare inovatoare.

Noutatea proiectului a constat aducerea în prim-plan a acestor categorii de jocuri care să ofere o alternativă față de jocurile digitale, care au căpătat o amploare foarte mare în societatea actuală.

Printre activitățile, rezultatele și produsele realizate în cadrul proiectului, amintim: proiectarea, testarea și implementarea unui joc de societate cu piese hexagonale; dezvoltarea metodologiei de elaborare a jocurilor de rol; proiectarea, testarea și implementarea a 4 jocuri de rol (fiecare partener a elaborat un joc de rol cu o puternică amprentă culturală și națională); elaborarea unei cărți în format electronic intitulată GameIT: Gamestorming for innovative

teaching; elaborarea unui ghid video cu observații metodologice asupra jocurilor dezvoltate în cadrul proiectului; organizarea unui program intensiv de studiu pentru 10 cadre didactice și 40 de studenți din cele 4 universități partenere, în septembrie 2019, în Wrocław, Polonia; diseminarea rezultatelor și a bunelor practici dezvoltate în cadrul proiectului prin intermediul unei conferințe internaționale (Wrocław, Polonia), a website-ului proiectului (<http://hrast.pef.uni-lj.si/game-it/index.html>), a paginii de Facebook a proiectului (<https://www.facebook.com/Game-IT-Gamestorming-for-Innovative-Teaching-151636319124270/>) și a paginii proiectului afiliată instituției coordonatoare <https://www.wsf.edu.pl/wspolpraca-z-zagranica,gameit.xml> .

După finalizarea proiectului, în vederea diseminării rezultatelor proiectului, Departamentul pentru Pregătirea Personalului Didactic intenționează organizarea unor sesiuni de jocuri didactice cu participarea studenților universității, la care să fie testate atât jocurile dezvoltate în cadrul proiectului, cât și alte jocuri de dezvoltare personală.

Prorector pentru etica și imaginea universității,  
Conf. univ. dr. Cristina CÎRTIȚĂ-BUZOIANU