DeepL
Subscribe to DeepL Pro to translate larger documents.
Visit www.DeepL.com/pro for more information.

"GAMIRIGHT - Gamificarea potrivită pentru combaterea abandonului școlar timpuriu și a dezavantajelor"

"SONDAJ PROFESORI/ELEVI - ANALIZĂ"

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Renunțare de responsabilitate Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru realizarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi considerată responsabilă pentru orice utilizare care ar putea fi dată informațiilor conținute în aceasta.

Notă privind drepturile de autor
© 2020 - 2022 Consorțiul GAMIRIGHT

Index

Sondaj pentru profesori **6**

Concluzii pentru profesori: **24**

Sondaj pentru elevi: **26**

Spania 28

Grecia 34

România 39

Analiza cardului şcolar: **45**

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

INTRODUCERE

Din noiembrie 2021 până în iulie 2022, în cadrul proiectului Erasmus+ nr. 2020-1-ES01- KA201-082223. "Gamiright - The right gamification for tackling early school leaving and disadvantage "au fost implementate propunerea pedagogică în conformitate cu EDR (Educational Design Research).

În această etapă, în care a avut loc faza de pilotare a proiectului legat de gamificare, au fost colectate date despre progresul pilotării și succesul strategiei aplicate în școli.

Trei școli primare din Spania, România și Grecia au participat la această fază de pilotare și au colectat datele:

CENTRO DE EDUCACION INFANTIL Y PRIMARIA CUBA, Spania (Madrid) au participat la această fază:

- Chestionar pentru profesori: 5 profesori înainte de gamificare, 12 profesori după gamificare
- Chestionar pentru studenți: 324 de studenți au răspuns.
- Analiza buletinului școlar: 162-164 de elevi.

SCOALA PROFESIONALA GROPNITA din România (Iași) a participat la această etapă:

- Chestionar pentru profesori: 42 de profesori înainte de gamificare, 61 de profesori după gamificare
- Chestionar pentru elevi: 497 de elevi au răspuns.
- Analiza buletinului școlar: 592 de elevi .

E-SCHOOL din Grecia (Karditsa) a participat la această etapă:
Chestionar pentru profesori: 5 profesori înainte de gamificare, 5 profesori după gamificare.
Chestionar pentru elevi: 56 de elevi au răspuns. Analiza buletinului școlar: 56 de elevi.

Au fost administrate chestionare profesorilor și elevilor înainte și după gamificare, iar notele școlare ale elevilor au fost verificate pentru a vedea dacă aceștia au promovat sau nu disciplinele școlare. Deoarece în fiecare țară se aplică perioade diferite pentru colectarea buletinelor elevilor, mai târziu în analiză veți găsi perioade diferite de colectare a datelor pentru Spania, spre deosebire de România și Grecia. În orice caz, pentru analiza buletinelor școlare, au fost luate ca referință datele privind dacă elevii au promovat sau nu materiile înainte de strategia de gamificare și după strategia de gamificare, la sfârșitul anului. În ceea ce privește Spania, pe de altă parte, pe lângă înainte și după gamificare, există și o evaluare intermediară a
Aceste chestionare au fost puse la dispoziția:

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

- Vedeți impactul asupra elevilor: Verificați dacă nevoile lor au fost reduse prin îmbunătățirea rezultatelor școlare, îmbunătățirea abilităților sociale și a managementului emoțional pentru a îmbunătăți conviețuirea în cadrul centrului și, de asemenea, îmbunătățirea relației cu familia lor.

- Pentru a vedea impactul asupra profesorilor: pentru a monitoriza beneficiile strategiei de gamificare din punctul de vedere al profesorilor în clasele lor. De asemenea, în IO2 o parte importantă a fost crearea unui manual care să le spună profesorilor cum să implementeze această metodologie de gamificare în clasele lor pentru a preda într-un mediu de învățare în care elevul este interesat și motivat să învețe și să urmeze liniile directoare stabilite, putându-se astfel concentra mai mult pe conținutul ariilor decât pe toate acele aspecte care îngreunează predarea, cum ar fi: organizarea disciplinei, menținerea liniștii, monitorizarea sarcinilor, rezolvarea conflictelor, motivarea participării...

- Vedeți impactul asupra echipelor de management (școli) va fi acela de a fi capabili să implementeze această metodologie urmând ghiduri detaliate și complete despre cum să o facă, precum și încrederea necesară pentru a o face, deoarece există dovezi ale rezultatelor.

- Vederea impactului asupra familiilor va permite o mai mare colaborare cu centrul; să participe la activitatea educațională a elevului în coordonare cu profesorul fără ca acesta să investească mai mult timp decât în mod normal; să fie la curent cu evoluția copilului lor; și să dispună de resurse care să le permită să continue activitatea educațională și să se bucure de învățarea care are loc într-un mod sănătos și conștient în compania copiilor lor.

Analiza datelor colectate a arătat că strategia de gamificare aplicată în școală a avut un real succes atât din partea profesorilor, cât și din partea elevilor. De fapt, dacă pe de o parte pentru profesori atenția și participarea elevilor în cadrul orelor de curs s-a îmbunătățit considerabil datorită strategiei de gamificare, pe de altă parte pentru elevi lecțiile au devenit și ele mai interesante și mai active, făcându-i să se simtă mai implicați nu doar în cadrul lecțiilor, ci și în cadrul complexului școlar, îmbunătățind nu doar performanța școlară, ci și relațiile dintre tinerii elevi.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sondaj pentru profesori

Un sondaj de pre-gamificare a fost răspuns de 52 de profesori din Spania (5), Grecia (5) și România (42) înainte de a începe proiectul "Gamiright" în școli și în clasele lor.

Chestionar de final de proiect realizat pe un eșantion de 78 de profesori din Spania (12), Grecia (5) și România (61) care au dezvoltat proiectul Gamiright în școli.

Pentru profesori a fost introdus un formular privind cunoștințele lor despre metodologiile de predare legate de gamificare și cunoștințele lor despre jocurile de societate sau alte tipuri de jocuri care pot îmbunătăți strategiile de predare. Formularul prezentat profesorilor a fost administrat prin intermediul unui simplu formular Google în care aceștia puteau să aleagă liber din diverse opțiuni sau să comenteze liber fiecare răspuns cu gândurile și impresiile lor. Alegerea utilizării unui formular Google s-a bazat pe faptul că colectarea datelor de la profesori prin intermediul formularului Google poate face ca această etapă să fie mai rapidă și mai ușoară pentru faza de colectare și analiză a datelor.
Formularele au fost traduse în fiecare limbă a țărilor participante, pentru a facilita înțelegerea chiar și în cazul în care profesorul nu avea un nivel ridicat de limba engleză sau un vocabular suficient pentru a putea comenta în mod corespunzător răspunsurile.

Feedback-ul pentru profesori este împărțit în 20 de întrebări care corespund la 7 macro arii în care întrebările sunt legate în funcție de subiectul întrebării:

1. Identificare
2. GAMIFICAREA ȘI ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOCURI (GBL)
3. NOI TEHNOLOGII APLICATE LA GAMIFICARE
4. JOCURILE DE SOCIETATE CA RESURSĂ METODOLOGICĂ LA CLASĂ
6. Motivația, participarea și nivelul academic după procesul de gamificare
7. Implicarea familiei

Din datele colectate de la cadrele didactice, a reieșit că posibilitatea de a aduce conținut de gamificare și GBL (Game Base Learning) în școală a îmbunătățit motivația și participarea elevilor la cursuri, implicarea familiilor în școală și, de asemenea, a crescut cunoștințele cadrelor didactice, încurajându-le să folosească metodologia învățată în lecțiile lor și să implice alți colegi din aceeași școală pentru a folosi această nouă abordare și cunoștințe în cadrul lecțiilor lor.

Comparând rezultatele fazei de pre-gamificare și ale celei de post-gamificare se observă că profesorii au observat o schimbare notabilă în comportamentul și atitudinea elevilor.

- Cei 86% dintre profesori au considerat că motivația elevilor pentru învățare în timpul lecțiilor a fost foarte bună (notată cu 9 din 10 de către 58% dintre profesori și cu 10 din 10 de către 29% dintre profesori), spre deosebire de

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

evaluările anterioare, când doar 12% au considerat că elevii erau foarte bine motivați să învețe (9 din 10 - 6%, 10 din 10 - 6%).

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Potrivit profesorilor care au răspuns la chestionarul final, utilizarea jocului de societate se dovedește a fi foarte eficientă pentru motivarea elevilor.

- 79% dintre profesorii intervievați, care au experimentat GBL și Gamification în clasele lor, consideră că jocurile de societate ajută la motivarea elevilor, evaluând utilitatea jocurilor de societate cu 9 la 10 (53,1%) și 10 la 10 (25,9%). Restul profesorilor intervievați își exprimă opinia evaluând utilitatea jocurilor de societate pentru motivație între 7 (2%) și 8 (17,3%). Doar cei 2% dintre profesori consideră că jocurile de societate ajută la motivarea elevilor doar cu 6 pe o scară de 10 (doar suficient).
  Aceste date, dacă sunt comparate cu răspunsul la formularul de dinainte de a aplica gamificarea în școală, arată cum s-a schimbat opinia profesorului cu privire la gamificare.
  De fapt, înainte de gamificare, evaluarea utilității jocurilor de societate pentru a motiva elevii era de 9 la 10 doar pentru 10% dintre profesori și de 10 la 10 doar pentru 2% dintre ei. Pentru cei 14% dintre profesorii intervievați, utilizarea jocurilor de societate pentru a motiva elevii a fost mai mică decât 6 pe 10.

Ca efect pozitiv al introducerii strategiei de gamificare și GBL, profesorii au remarcat o creștere semnificativă a participării elevilor la orele de curs. Conform rezultatelor colectate prin intermediul formularului de către cadrele didactice, utilizarea jocurilor de societate ca elemente de motivare a elevilor a rezultat foarte eficientă și utilă, prezentând un rezultat satisfăcător în ceea ce privește participarea elevilor la clasă.

- Participarea elevilor după gamificare a fost evaluată ca fiind foarte bună (8,9,10 pe 10) de către 93% dintre profesori, față de 15% cât au evaluat profesorii înainte de începerea gamificării.

A fost monitorizată și participarea familiei la viața școlii și la educația elevilor.

- Conform datelor colectate din impresia și experiența profesorilor pe parcursul proiectului, 55% din familie s-a implicat mai mult în educația elevilor după gamificare, spre deosebire de 4% înainte de gamificare.

% Motivația de învățare a elevilor.

	PRE - gamificare	AFTER - Gamificarea
Vot	**%**	**%**
1	**3**	**0**
2	**6**	**0**
3	**4**	**0**
4	**12**	**0**
5	**20**	**0**
6	**18**	**1**
7	**15**	**5**
8	**10**	**7**
9	**6**	**58**
10	**6**	**29**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

% Utilitatea jocurilor de societate în motivarea elevilor.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

	PRE - Gamificare	AFTER - Gamificarea
Vot	**%**	**%**
1	**2**	**0**
2	**2**	**0**
3	**0**	**0**
4	**4**	**0**
5	**21**	**0**
6	**11**	**2**
7	**13**	**2**
8	**22**	**17**
9	**22**	**53**
10	**4**	**26**

% Participarea activă a elevilor la lecții

	PRE - Gamificare	AFTER - Gamificarea
Vot	**%**	**%**
1	**0**	**0**
2	**1**	**0**
3	**0**	**0**
4	**2**	**<1**
5	**9**	**0**
6	**12**	**1**
7	**8**	**5**
8	**9**	**7**
9	**5**	**56**
10	**1**	**30**

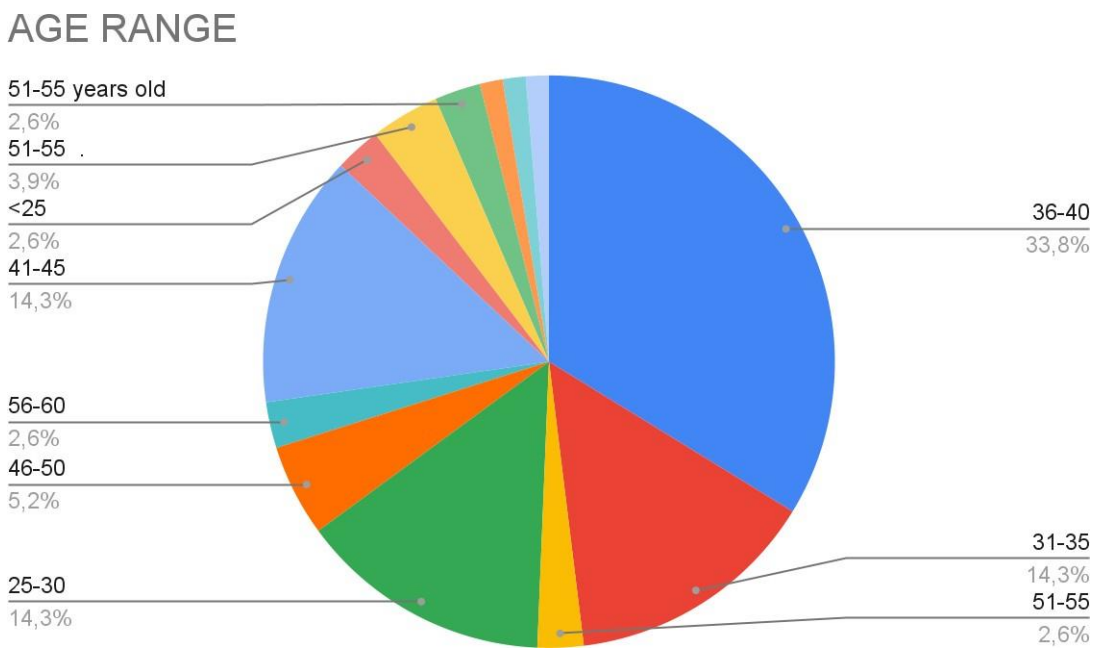
% Implicarea familiei în educația elevilor.

	PRE - gamificare	AFTER - Gamificarea
Vot	**%**	**%**
1	**0**	**0**
2	**3**	**0**
3	**9**	**2**
4	**7**	**3**
5	**7**	**2**
6	**11**	**10**
7	**3**	**7**
8	**2**	**10**
9	**4**	**47**
10	**0**	**18**

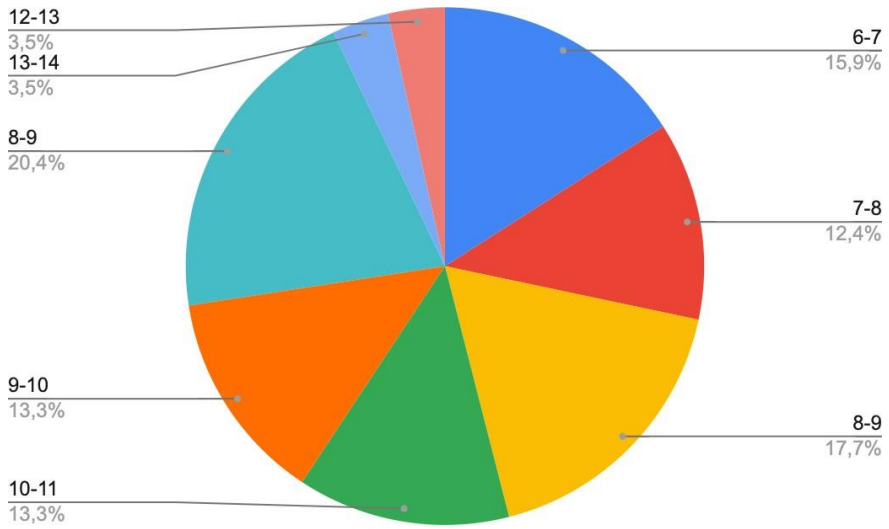
Formularul sumarizat cu răspunsurile aferente din partea profesorilor este următorul:

1. Identificare

Care este intervalul de vârstă?



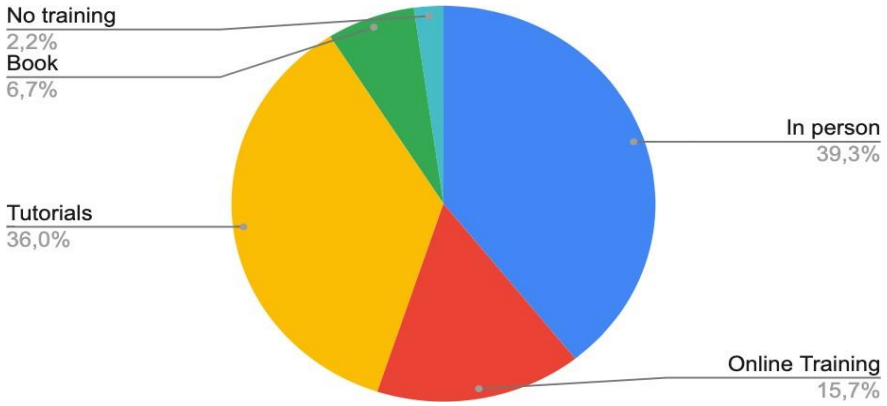
Care este vârsta elevilor pe care îi predați



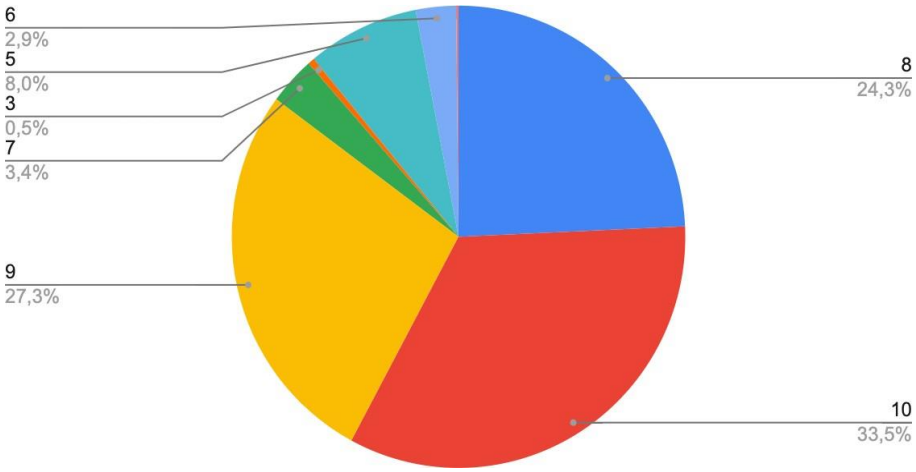
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

2. GAMIFICAREA ȘI ÎNVĂȚAREA BAZATĂ PE JOCURI (GBL)

Am participat la câteva cursuri de formare privind gamificarea și GBL.

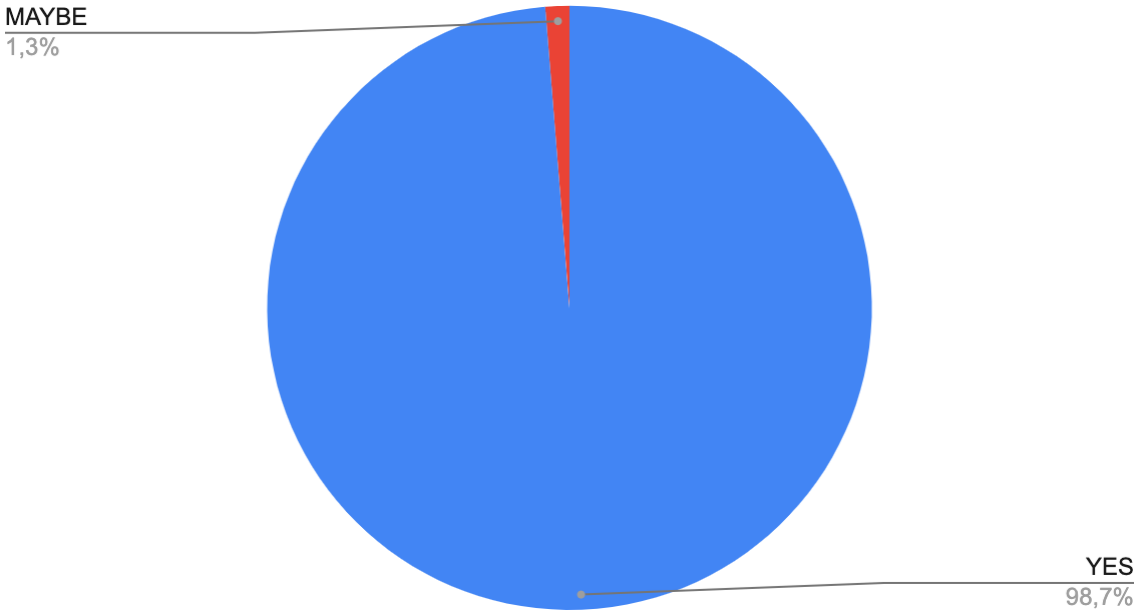


Cuantificați-vă nivelul de cunoștințe despre Gamificare și învățarea bazată pe jocuri (GBL)



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Ați folosi gamificarea în clasa dvs.



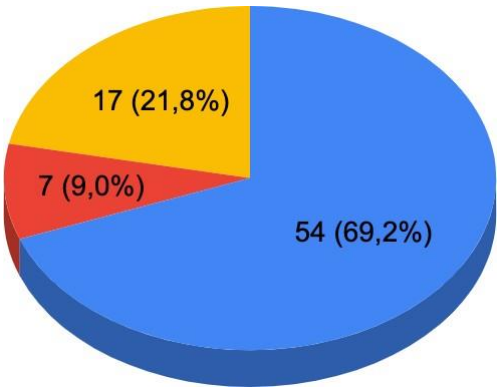
Comentarii:

Da, îl folosesc deja. Este o metodă foarte motivantă pentru elevi.
Gamificarea este foarte utilă.
Original
Da, ar fi interactiv Da, este
foarte util.
Da, am folosit și sunt foarte încântată de această metodă.
Am folosit gamificarea în timpul lecțiilor.
Gamificarea - o metodă modernă, pe care o aplic în clasă.
Este o metodă care este pe placul meu, dar și al elevilor.
Am aplicat gamificarea.
Elevii au devenit mai responsabili, mai conștienți, mai atrași de școală. Elevii
sunt fascinați de tot ceea ce înseamnă joacă!
Mai am încă multe de învățat, dar, atât cât îmi permite timpul, îi bucur pe copii cu jocuri,
puncte și distracție.
Nu a fost folosit
încă Da, este util
Activează și motivează elevii
Ajută foarte mult la gestionarea clasei de elevi. Motivație,
distracție, competiție
O mare schimbare în timpul
lecțiilor Noutate în educație
O metodă utilă, modernă și atractivă, pe care copiii o adoră.
Elevii sunt mai activi în clasă. Faptul că sunt mai activi îi ajută să învețe mai eficient.
Folosesc atât cât îmi permite timpul.
Îl voi folosi anul viitor. Am văzut diferențe în comportamentul
elevilor O metodă foarte bună.
O metodă pe placul copiilor.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Îmi place foarte mult gamificarea.
Da, folosesc gamificarea.
Copiilor le place foarte mult gamificarea.
Îl folosesc în fiecare zi în clasa mea. Îmi place foarte mult această metodă.

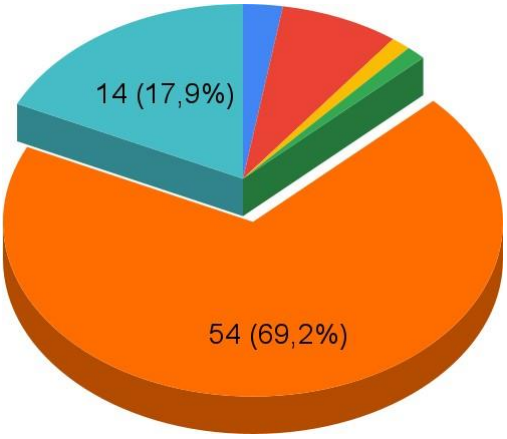
Aș folosi gamificarea în clasele mele pentru că...



RĂSPUNS	
Va crește motivația elevilor față de învățare	
Aceasta va stimula în vreun fel motivația profesorului față de predare.	
Acesta va îmbogăți procesul de predare-învățare prin încurajarea o participare mai activă	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

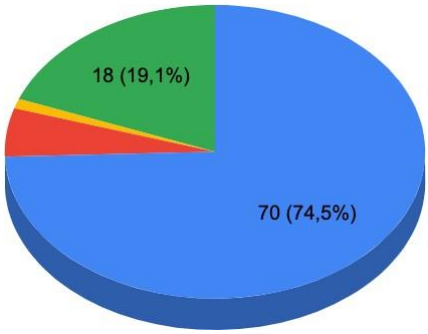
Pe de altă parte, procesul de Gamificare...



Anwser	Nr. răspunsuri	
1 - încetinește învățarea	2	
2 - Implică mai multă muncă pentru profesori	6	
3 - Petrecerea de timp suplimentar pentru probleme non-curriculare	1	
4 - Încurajarea concurenței nesănătoase între studenți	1	
5 - adaugă complezență procesului de predare-învățare	54	
6 - Niciuna dintre cele de mai sus. Va fi nevoie de mai multă muncă la început, dar apoi dinamica va facilita munca	14	

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Am decis să realizez un proces gamifed cu cursul sau cursurile pe care le predau deoarece ...

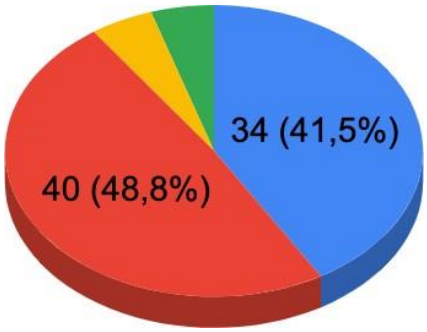


Răspunsuri	Nr. răspunsuri	
1 - gamificarea este o tendință educațională care este "aici pentru a rămâne" în orice tip de nivel educațional	70	
2 - Simt presiune socială din partea colegilor mei dacă nu particip la proiect	5	
3 - Este o decizie a echipei manageriale care a fost impusă la toate nivelurile școlii	1	
4 - cadrele didactice cred cu tărie în proiect, care este suficient de important pentru a diferenția școala	18	

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

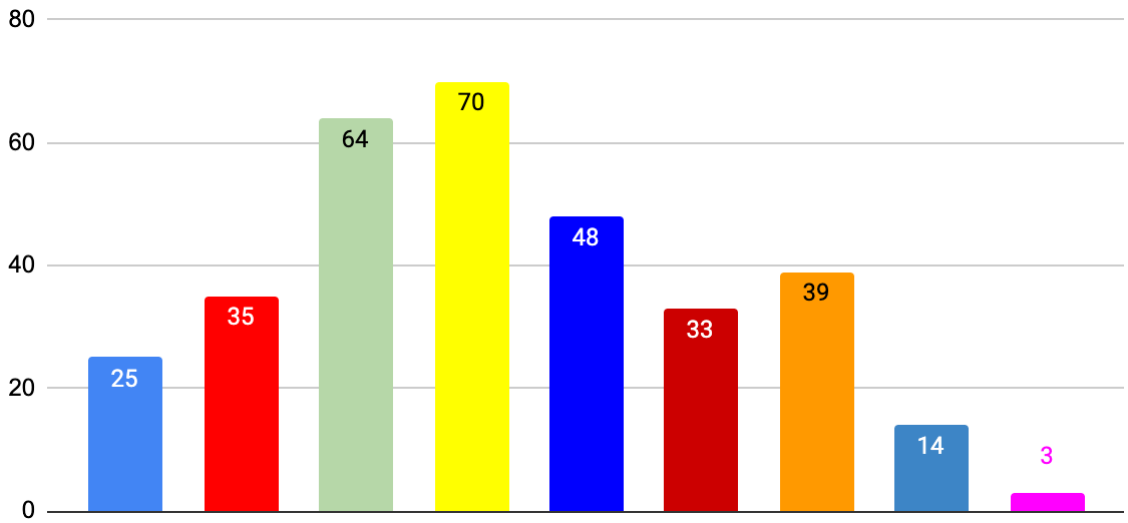
3. NOI TEHNOLOGII APLICATE LA GAMIFICARE

Ați folosit aplicații TIC care ajută la motivarea elevilor pentru a învăța?



Întrebare	Nr. răspunsuri	%	
1 Aplicații educaționale pe dispozitive mobile sau monitoare interactive	34	41	
2 Platforme cu sistem "token economy" (Classdojo,myclassgame,...)	40	48	
3 Site-uri cu jocuri online	4	4	
4 Resurse online editabile	4	4	

Vă rugăm să bifați resursele educaționale pe care le cunoașteți cu cele enumerate mai jos



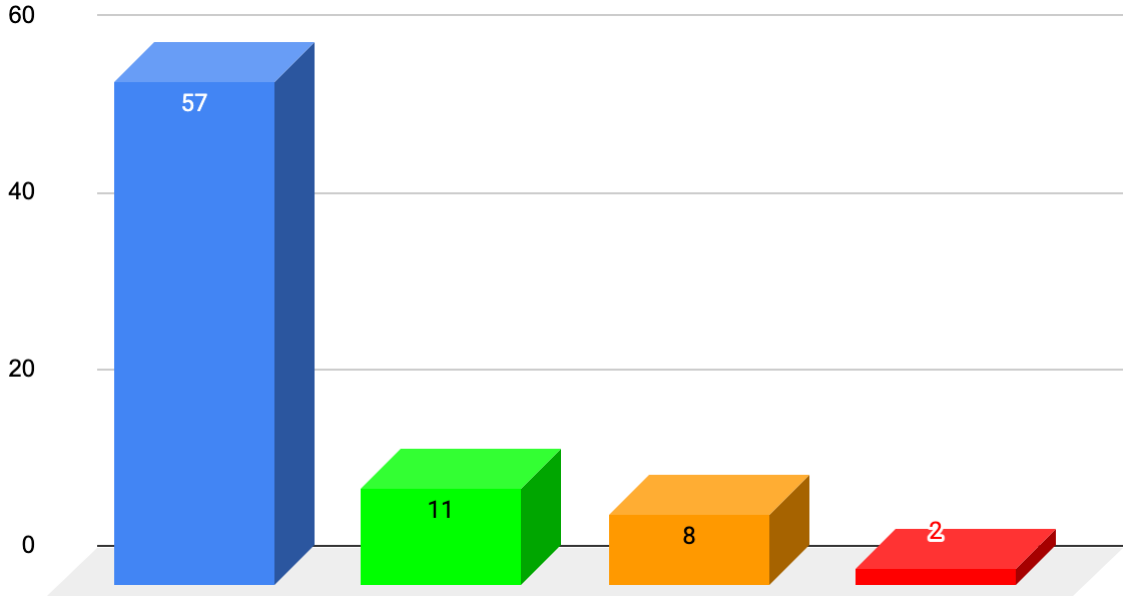
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Resurse	Coloana	N. răspunde	Culori

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

LIVEWORKSHEET	1	25	
PLICKERS	2	35	
QUIZZIZ	3	64	
KAHOOT	4	70	
CLASSCRAFT	5	48	
PADLET	6	33	
MINECRAFT	7	39	
ROBLOX	8	14	
BRAINSCAPE	9	3	

Cât de des folosiți TIC în clasă?

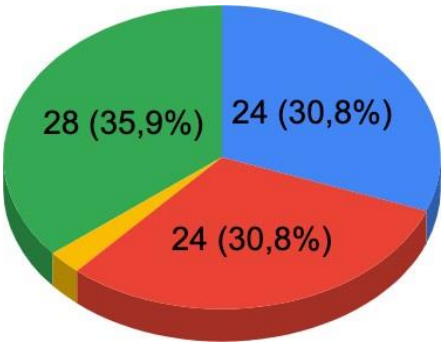


În fiecare zi	57
2-3 pe săptămână	11
1 pe săptămână	8
De obicei, nu folosesc TIC în clasă.	0
Nu dispun de resursele necesare pentru a utiliza TIC în clasă.	2

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3. JOCURILE DE SOCIETATE CA RESURSĂ METODOLOGICĂ ÎN CLASA

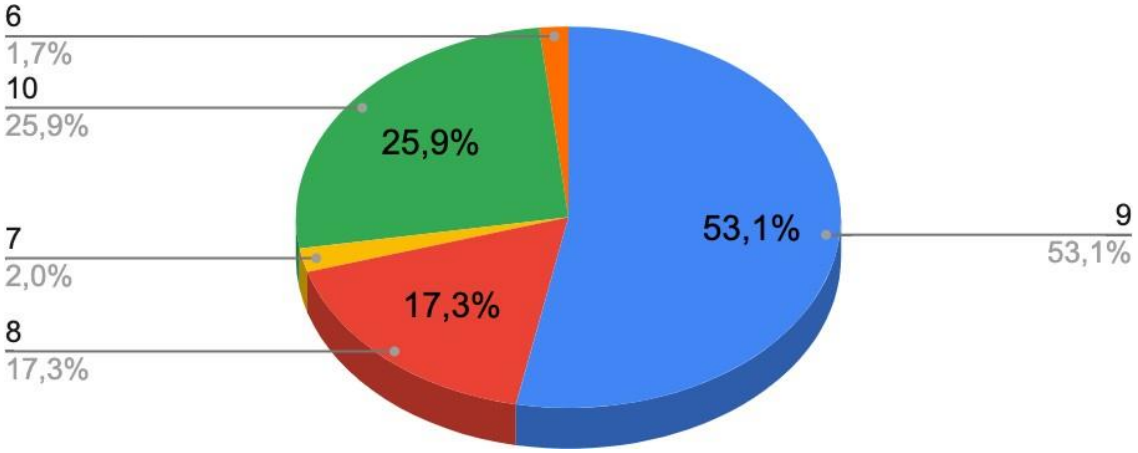
Ați folosi jocuri de societate în clasele dumneavoastră?



Ocazional, în special pentru a-i recompensa pe elevii care sunt mai rapizi în munca lor.	24	
În momentele de relaxare a programei sau a părților finale ale unor cursuri.	24	
Voi folosi numai jocuri cu o componentă educațională clară pentru disciplinele instrumentale.	2	
Voi adapta jocurile existente pentru a le folosi cu grupul de elevi.	28	
Nu este o metodologie pe care să o folosesc în cadrul orelor mele.	0	

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

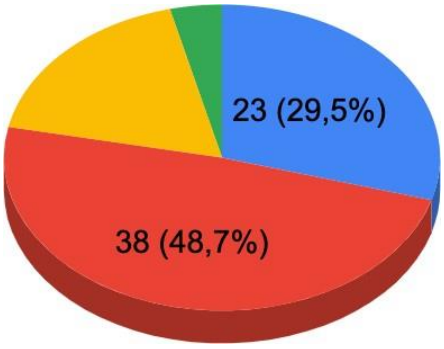
Apreciază utilitatea jocurilor de societate ca element de motivare pentru elev



Folosirea jocurilor de societate se dovedește foarte eficientă pentru a-i motiva pe elevi. 75% dintre profesorii intervievați, care experimentează GBL și Gamification în clasele lor, consideră că jocurile de societate ajută la motivarea elevilor, evaluând utilitatea jocurilor de societate cu 9 la 10 (53,1%) și 10 la 10 (25,9%).
Restul cadrelor didactice intervievate își exprimă opinia cu privire la utilitatea jocurilor de societate pentru motivare între 7 (2%) și 8 (17,3%). Doar cei 2% dintre profesori consideră că jocurile de societate ajută la motivarea elevilor doar cu 6 pe o scară de 10 (doar suficient). Conform rezultatelor colectate prin intermediul formularului de către cadrele didactice, utilizarea jocurilor de societate ca elemente de motivare pentru elevi a rezultat foarte eficientă și utilă, arătând un rezultat satisfăcător.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cunoașteți vreun joc de societate modern?

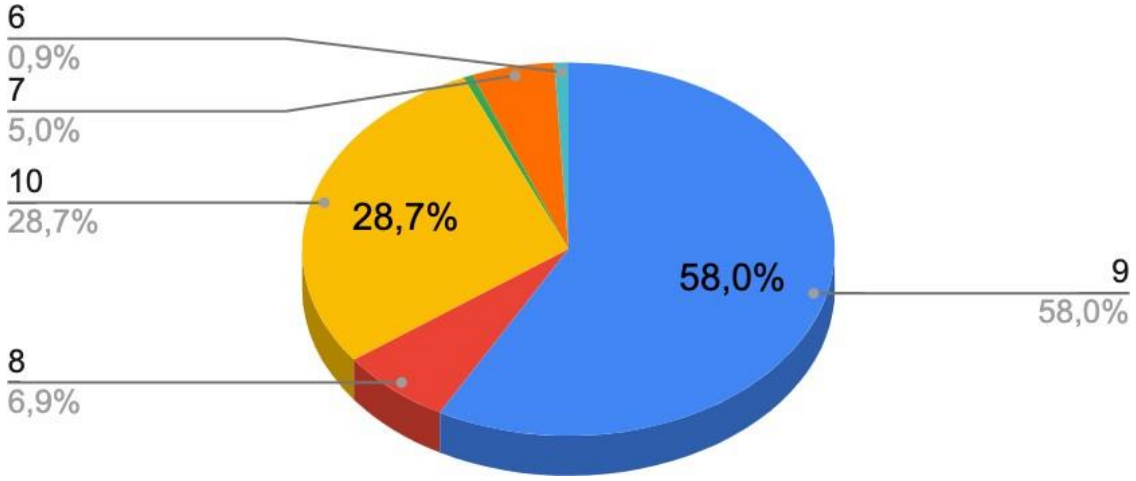


Doar clasicii: Parcheesi, Dominoes, Monopoly, Goose, jocuri de cărți spaniole.	23
În plus față de cele de mai sus, cunosc câteva jocuri de societate, cum ar fi Settlers of Catan, Carcassone, Virus, etc.	38
Cunosc o mare varietate de jocuri de societate moderne, precum și unele dintre mecanismele principale.	14
Mă interesează jocurile de societate moderne la nivel de familie și citesc recenzii, urmăresc canale specializate pe Youtube, bloguri, podcasturi etc.	3
Nu știu niciun joc de societate	0

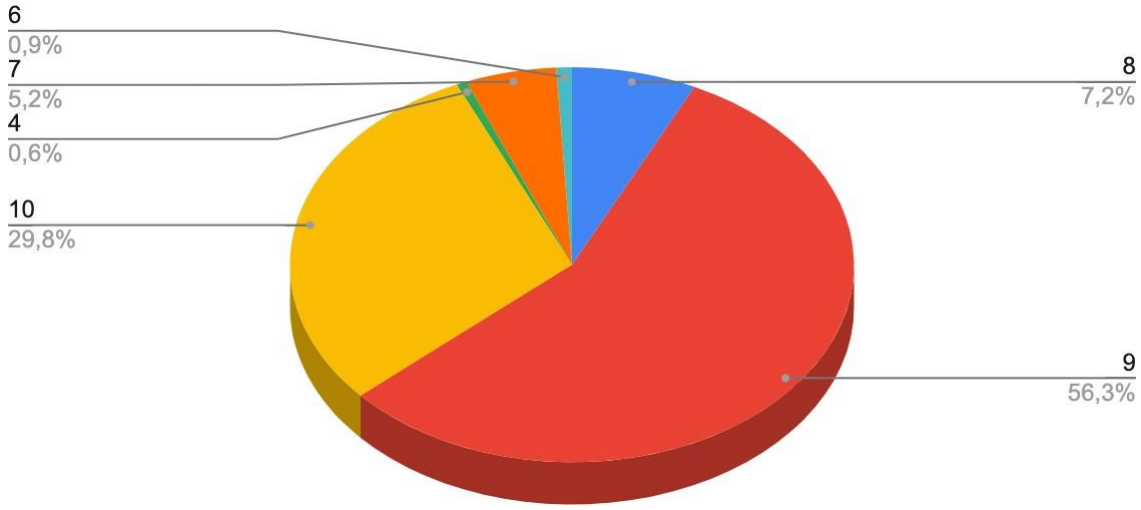
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

6. Motivația, participarea și nivelul academic după procesul de gamificare

Cum ați evalua motivația elevilor dvs. de a învăța?



Cum ați evalua participarea activă a elevilor dumneavoastră la lecții?



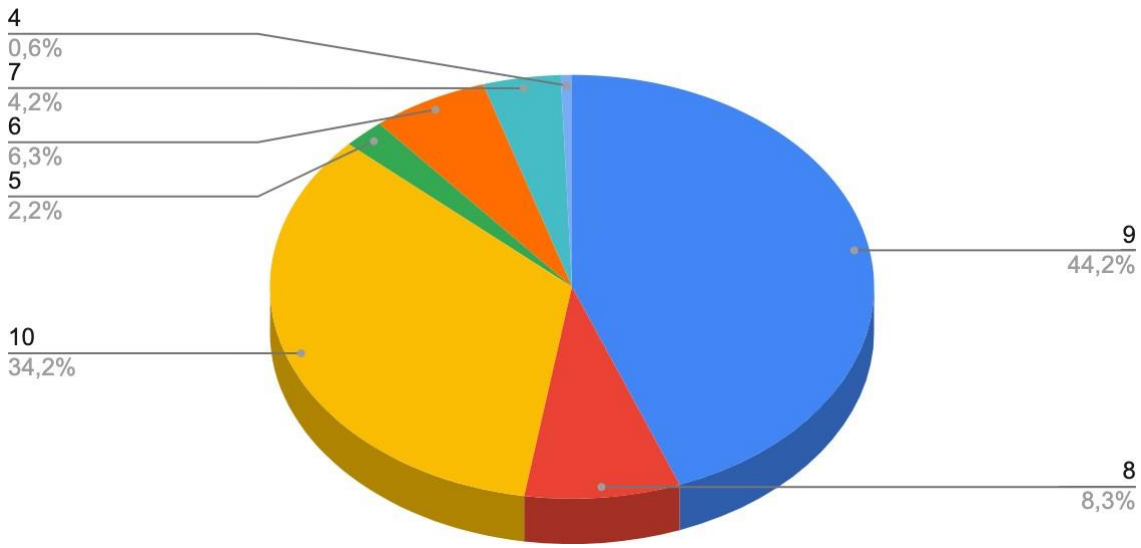
OBSERVAȚII:

Excepțional
Este unul bun, dar ar putea fi îmbunătățit.
Practic, elevii intră într-o competiție dornici să se afirme. Destul de dezinteresat
Gamificarea a îmbunătățit motivația.
Există unii elevi care, din cauza timidității sau a lipsei de cunoștințe, întâmpină dificultăți în a participa.
Unii elevi sunt cu adevărat dependenți de gamificare, iar alții nu prea.
Atunci când folosesc jocurile, ei sunt mult mai motivați.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

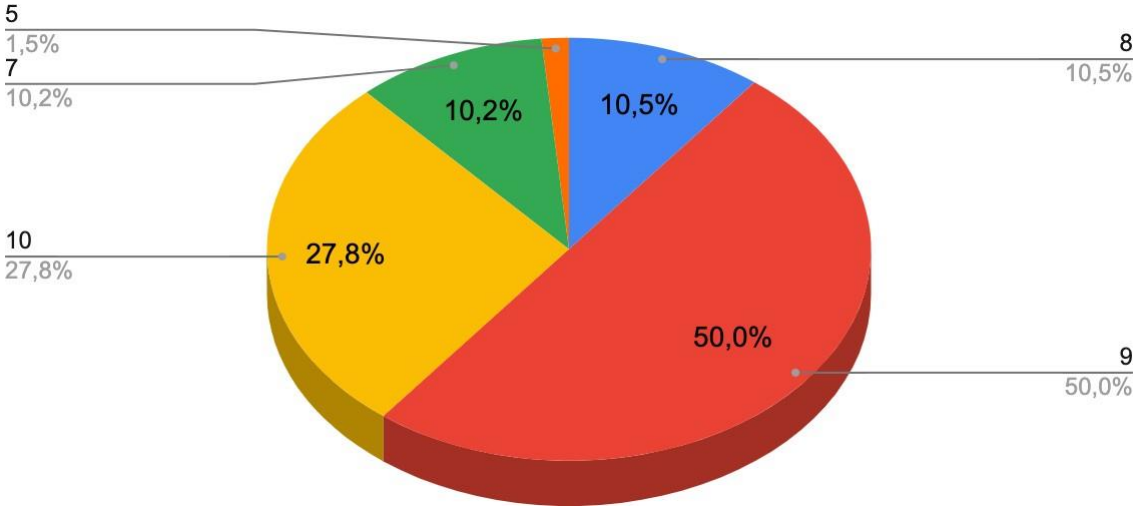
Există două excepții: doi elevi care refuză să participe. Aceștia au răspuns foarte bine la tot ceea ce le-am cerut să facă.
Utilizarea gamificării în procesul educațional a contribuit la creșterea interesului elevilor de a participa la procesul de învățare.
Putem obține rezultate excelente dacă îi facem pe elevi să creadă că se joacă, deoarece acest lucru le stimulează motivația de a învăța, dorința de a explora, curiozitatea și satisfacția interioară.
Gamificarea îmbogățește procesul de predare-învățare prin încurajarea unei participări mai active a elevilor.
Profesorii ar trebui să descopere modalități de a-și implica elevii și de a le îmbunătăți dorința de a învăța, deoarece școala este o instituție obligatorie. Una dintre aceste modalități este gamificarea.
Profesorul de astăzi trebuie să adopte metode de predare acceptabile pentru a stimula interesul elevilor, care, trebuie să recunoaștem, este în declin.

Cum apreciați interesul elevilor pentru programele școlare?



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Cum ați evalua performanțele școlare ale elevilor dumneavoastră?



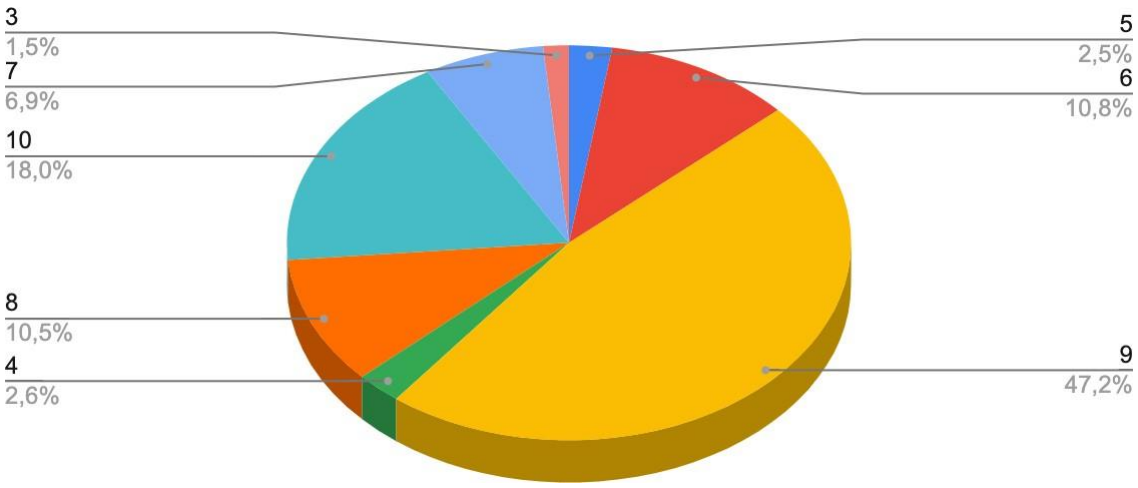
OBSERVAȚII:

Învățarea gamificată a crescut performanța elevilor.
Învățarea gamificată a contribuit la creșterea performanțelor academice ale elevilor.
Învățarea bazată pe jocuri îmbogățește procesul de predare-învățare prin încurajarea unei participări mai active a elevilor. Ca urmare, obținem rezultate mai bune la învățare.
În mod cert, gamificarea a avut un efect semnificativ atât asupra creșterii interesului studenților, cât și asupra performanțelor acestora.
Studenții de astăzi ar trebui să fie pregătiți să trăiască și să lucreze într-o societate cu cerințe sporite în materie de cunoștințe și competențe. Prin urmare, este important să se îmbunătățească performanța elevilor.
Caracteristicile socio-economice și culturale ale elevilor fac ca profilul lor să fie uneori dificil.
Cei care s-au alăturat târziu au întâmpinat dificultăți de adaptare.
Interesul elevilor este legat atât de conținutul în sine, cât și de metodologie. Elevii care nu sunt atrași de un anumit conținut pot fi motivați printr-o metodologie adecvată.
Este dificil pentru că sunt copii cu multe probleme emoționale. Ne-am
atins obiectivele.
Foarte bună
Acest aspect trebuie încă
lucrat. Prin oferirea de
răspunsuri corecte.

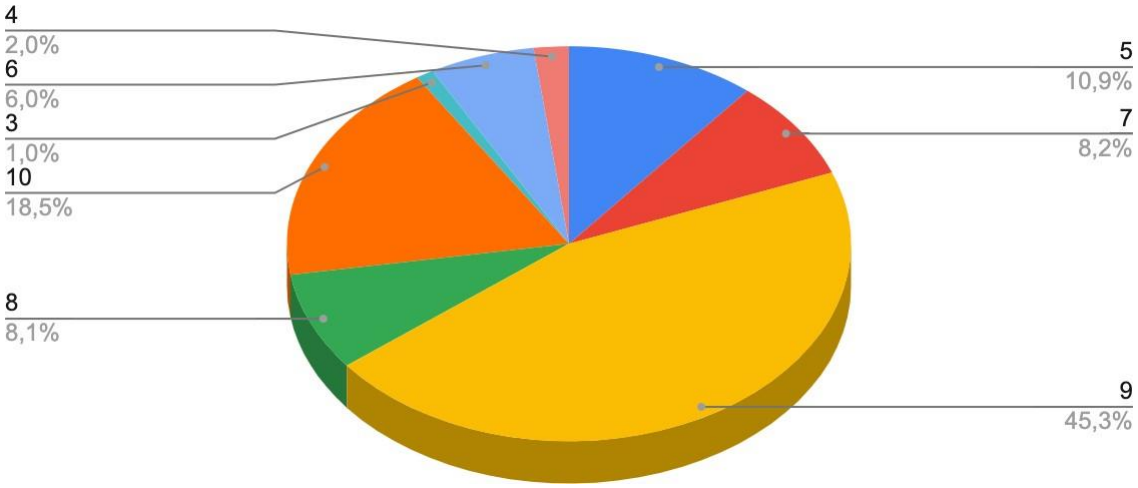
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

7. Implicarea familiei

Evaluați implicarea familiilor în ceea ce privește studiile copiilor lor



Evaluați implicarea familiilor în ceea ce privește alte activități educaționale extraordinare



Comentarii:

Mult noroc!
Are nevoie de mai multă implicare.
Părinții nu colaborează întotdeauna cu
școala. Nu sunt implicați
În general, familiile sunt foarte puțin implicate cu elevii.
Presupun că, în multe cazuri, lipsa de timp îi împiedică să se implice mai mult. Orarul lor este uneori imposibil de conciliat cu viața de familie.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

În centrul în care predau, implicarea familiei este redusă.
Este interesant și cred că va fi foarte necesar în viitor.
Părinții sunt mai puțin implicați în învățarea copiilor lor, astfel încât rolul școlii este mai dificil și mai solicitant.
Implicarea părinților pare să fie reglată mai mult de cerințele de învățare ale elevului decât de orice alt factor. De fapt, aceasta din urmă pare să crească brusc atunci când feedback-ul privind performanțele școlare ale copilului este negativ și să scadă brusc atunci când acesta este pozitiv.

Concluzii pentru profesori:

Datele colectate înainte și după pilotarea proiectului au arătat o creștere generală a interesului profesorilor pentru aplicarea metodelor de gamificare în cadrul activităților lor.

Chestionarul arată că vârsta medie a profesorilor care au participat la proiectul "Gamiright" este în mare parte între 36 și 40 de ani (33%), urmată de grupa de vârstă 31-35 de ani (14,5%), ceea ce evidențiază un grup relativ tânăr de profesori. După faza de pilotare a proiectului Gamiright, marea majoritate a acestora consideră că au atins un nivel bun de cunoștințe în ceea ce privește gamificarea și GBL (învățarea bazată pe jocuri) pe o scară de la 1 (cunoștințe minime) la 10 (cunoștințe excelente): 33% consideră că au cunoștințe de 10, 27% cunoștințe de 9, 24% cunoștințe de 8 și restul de 17,5% cunoștințe de la 3 la 7, doar 0,5% considerând că au cunoștințe de 3 din 10.

În cadrul sondajului de pre-gamificare, rezultatele au arătat că nimeni nu avea cunoștințe de 10/10 despre subiect, doar 6% aveau cunoștințe de 9/10, 17% cunoștințe de 8/10, iar 48,93% considerau că au cunoștințe "insuficiente" (note între 1 și 5).

Cunoașterea Gamificării de către profesori a reprezentat, de asemenea, experiența anterioară a acestora cu gamificări în cadrul cursurilor. Cine nu a marcat un vot ridicat a arătat, de asemenea, o lipsă de experiență practică în practica Gamificării. În sondajul final, la întrebarea dacă ar folosi în viitor gamificarea în clasele lor, 98,7% au răspuns afirmativ, subliniind modul în care metodologia poate aduce mai multă dinamică în lecții și modul în care elevii se simt mai absorbiți de cursuri și mai participativi. Pe de altă parte, însă, deși gamificarea este o metodologie inovatoare și de mare succes în timpul lecțiilor, profesorii au subliniat, de asemenea, că este un proces care: adaugă complexitate procesului de predare-învățare (69,2%), presupune mai multă muncă pentru profesor (17,9%) și va necesita mai mult timp la început, dar după aceea va facilita procesul de predare.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Una dintre cele mai semnificative date din chestionarele realizate înainte și după gamificare este modul în care este percepută participarea și interesul elevilor. În timp ce înainte doar 57% dintre studenți erau considerați suficient de participativi și

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

interesați de lecții, în urma activităților desfășurate cu Gamiright 97% dintre elevi este considerat suficient de participativ de către profesori.
Potrivit profesorilor, performanțele și interesul elevilor pentru cursuri au crescut datorită proiectului.
Chestionarul a arătat, de asemenea, cât de des folosesc profesorii TIC în clasele lor. 73% dintre ei spun că le folosesc zilnic în timpul orelor, 14% doar de 2 sau 3 ori pe an.
săptămână. Procentul rămas consideră că nu utilizează TIC în timpul orelor de curs.
În ceea ce privește utilizarea TIC, platformele cele mai utilizate de profesori pentru a face lecțiile mai interesante pentru elevi sunt "Liveworksheet", "Plickers", "Quizziz" și "Kahoot".
Un aspect important care a fost observat pe parcursul pilotării gamificării este că elevii care au intrat în clasă după începerea pilotării au întâmpinat dificultăți în a înțelege cum funcționează sistemul de gamificare.

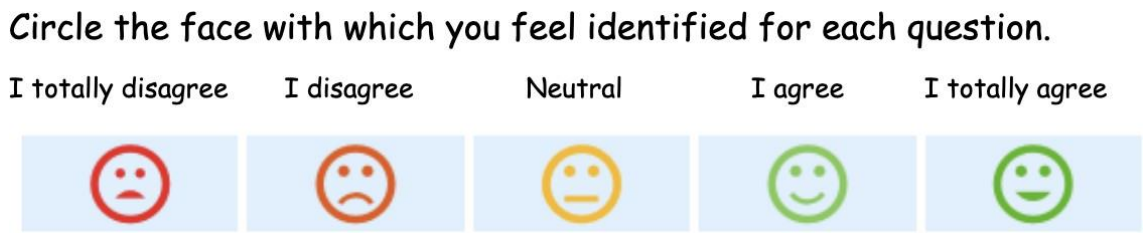
Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sondaj pentru elevi:

Chestionarul final pentru elevi a fost aplicat unui număr total de 877 de elevi: În Spania: În Spania: chestionarul a fost realizat la școala primară locală pentru 324 de elevi, În România: chestionarul a fost realizat pentru 497 de elevi.
În Grecia: Sondajul a fost realizat într-o școală primară locală, unde elevii au avut ocazia să încerce materialele proiectului în clasă. În total, au fost chestionați 56 de elevi.

Pentru elevi, a fost administrat un formular privind dorința lor de a învăța și întrebări legate de introducerea conceptelor de gamificare în timpul orelor de curs.

Pentru a face chestionarul mai accesibil pentru ei, având în vedere vârsta lor fragedă, a fost inclus un sistem de rating cu 5 "emote", în care fiecare emote reprezenta un tip diferit de apreciere: "Nu sunt deloc de acord", "Nu sunt de acord", "Neutru", "Sunt de acord" și "Sunt total de acord" au fost opțiunile scalei de rating care le-au fost oferite, iar pentru fiecare dintre acestea a existat un emote corespunzător reprezentat după cum urmează



Pentru a-și exprima satisfacția, ar fi fost suficient să încercuiască sau să evidențieze Emote care reprezintă cel mai bine gândurile lor cu privire la întrebarea pusă.

Toate chestionarele au fost traduse în limba fiecărei țări participante la faza pilot, apoi au fost tipărite și administrate în clase, cu instrucțiunea ca acestea să fie completate la școală și cu eventuala asistență a unui profesor în cazul în care întrebările erau neclare sau suficient de neclare.

Întrebările puse elevilor sunt următoarele:

1. Sunt motivat să învăț conținut nou în clasă.
2. Sunt motivat de utilizarea noilor tehnologii în clasă (calculator, monitor interactiv, tablete etc.).
3. Lecțiile sunt monotone și plictisitoare.
4. Profesorul acordă atenție altor elevi în locul meu.
5. Sunt ușor de distras gândindu-mă la lucrurile mele.
6. Învăț și îmi termin temele în cel mai scurt timp posibil, chiar dacă uneori conțin greșeli.
7. Sunt mai motivat la lecții atunci când profesorul folosește cu noi un sistem de puncte.
8. Familia mea mă ajută cu temele și cu studiile.

9. Încercuiește numărul copiilor din clasa ta cu care nu ai chef să te joci niciodată.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

10. Colegii mei de clasă se joacă deseori între ei, iar eu nu sunt ales în echipele lor. Petrec mult timp singur pe terenul de joacă.

Conform datelor colectate, studenții au arătat că, după gamificare, au fost mai interesați de cursuri și mai motivați să studieze datorită GBL, gamificării și utilizării noilor tehnologii în clasă.

- Comparând datele înainte și după gamificare, dacă înainte doar 39% dintre elevi se simțeau puternic motivați să învețe conținuturi noi în clasă, după gamificare, 52% dintre ei se simt mai motivați.
- 85% dintre elevi, după gamificare, au recunoscut că utilizarea jocurilor la cursuri îi ajută să fie mai motivați, în contrast total cu cei de dinaintea gamificării, unde doar 70% dintre ei credeau că utilizarea jocurilor la cursuri ar putea fi benefică pentru motivația lor.

Pe parcursul derulării proiectului și familia se implică mai mult în viața școlii și îi ajută pe copii și la temele de acasă, arătând :

- O variație în creștere de 14% între înainte și după.

Un alt aspect care a fost influențat de procedeele de gamificare în viața școlară a elevilor au fost relațiile sociale. De fapt, relațiile sociale dintre ei se îmbunătățesc, reducând excluderile dintre ei:

Dacă înainte doar 74% dintre elevi nu erau de acord cu propoziția "Colegii mei de clasă se joacă adesea între ei, iar eu nu sunt ales în echipele lor. Petrec mult timp singur în locul de joacă." În sondajul final, 80% nu au fost de acord cu propoziția, ceea ce arată mai multe incluziuni între ei.

1. % Elevi motivați să învețe conținuturi noi în clasă

	Pre - Gamificare	După - Gamificare
Vot	**%**	**%**
1 - Nu sunt deloc de acord	**3**	**2**
2 - Nu sunt de acord	**2**	**3**
3 - Neutru	**8**	**3**
4 - Sunt de acord	**48**	**44**
5 - Sunt total de acord	**39**	**52**

7. % Elevii sunt mai motivați să studieze și să învețe atunci când profesorii folosesc anumite jocuri cu ei

	Pre - Gamificare	După - Gamificare
Vot	**%**	**%**
1 - Nu sunt deloc de acord	**13**	**1**
2 - Nu sunt de acord	**11**	**1**
3 - Neutru	**6**	**13**
4 - Sunt de acord	**55**	**32**
5 - Sunt total de acord	**15**	**53**

8. % Familiile ajută la teme și studii

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	Pre - Gamificare	După - Gamificare
Vot	**%**	**%**
1 - Nu sunt deloc de acord	**40**	**40**
2 - Nu sunt de acord	**18**	**8**
3 - Neutru	**22**	**18**
4 - Sunt de acord	**6**	**18**
5 - Sunt total de acord	**14**	**16**

10. % Elevi care petrec timp singuri în locul de joacă

	Pre - Gamificare	După - Gamificare
Vot	**%**	**%**
1 - Nu sunt deloc de acord	**50**	**57**
2 - Nu sunt de acord	**24**	**23**
3 - Neutru	**19**	**14**
4 - Sunt de acord	**4**	**3**
5 - Sunt total de acord	**3**	**3**

Acest tabel contra-intuitiv arată că gamificarea a adus îmbunătățiri și în relațiile personale ale tinerilor elevi. după gamificare, procentul elevilor care nu au fost de acord cu propoziția a crescut, ceea ce indică impactul pozitiv obținut

După care se va face o analiză pe țări în funcție de analiza răspunsurilor elevilor

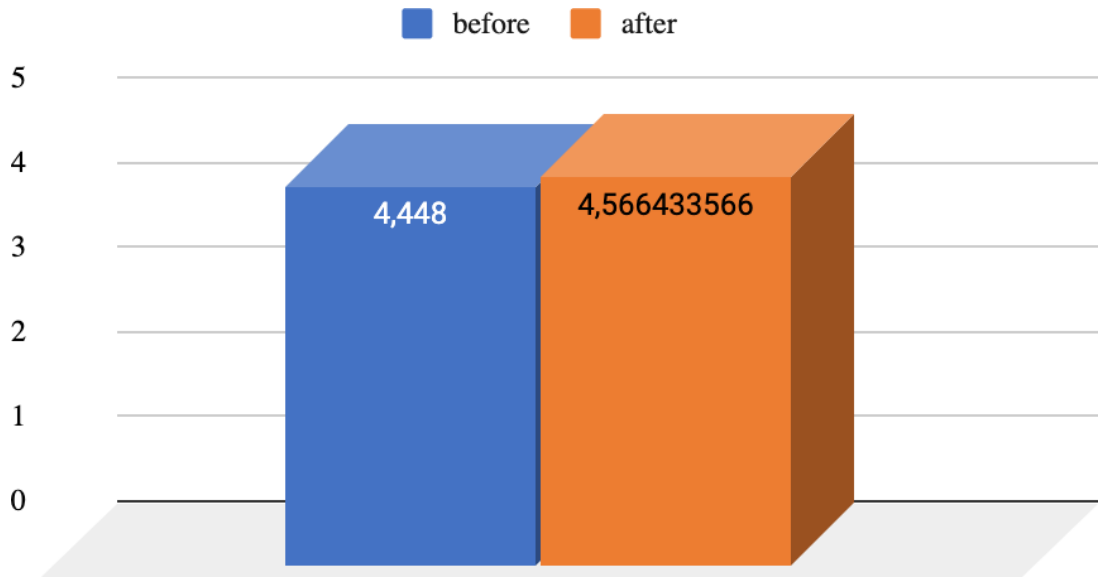
Spania

În răspunsul elevilor spanioli:
Câteva note despre acest chestionar: acest mod de colectare a datelor pentru copiii mici pare a fi fundamental defectuos, din cauza lipsei de onestitate și de înțelegere a întrebărilor și a răspunsurilor posibile și a existenței simultane a numeroase distrageri (culori, fețe în evaluare, alți copii din jur), în special pentru cei mai mici, de 6-8 ani. În acest caz particular, în jur de 5 copii nu au înțeles cea de-a 3-a întrebare, deoarece au scris mai jos "no lo entendí". În plus, în multe cazuri (peste 50) copiii au încercuit mai multe răspunsuri simultan, așa că am convenit să punem media (fără zecimale) sau cel mai mare răspuns. Atunci când nu s-a răspuns la o întrebare, am pus "3", dar nu este cazul tuturor "3"-urilor din acest studiu (de aproximativ 15 ori). Recomandarea noastră pentru un viitor studiu de acest gen privind feedback-ul de la copii ar fi o supraveghere mai strictă asupra chestionarelor la care s-a răspuns (ca toate întrebările să fie răspuns de către copil), cu un minim de distragere a atenției în jur (alți copii, modul de evaluare greu de înțeles, culori) și să se facă într-un interval de timp care, de asemenea, să nu distragă atenția (pauză, după școală etc.), astfel încât copiii să se gândească în primul rând la întrebările din fața lor. De asemenea, considerăm că

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

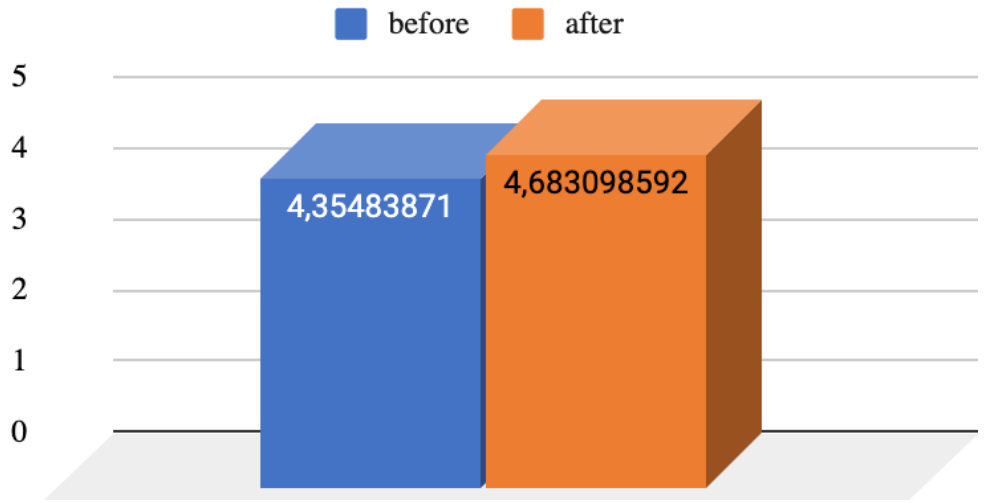
foarte important ca semnificația chestionarului și întrebările să fie explicate în mod clar și complet, astfel încât copiii să depună efort pentru a fi sinceri (nu că o fac intenționat, ci mai degrabă pentru a fi atenți).
Din acest motiv, pentru a analiza datele primite de la elevii spanioli, am decis să asociem un număr de valoare pentru fiecare față pe care o selectau, de la 1 (nu sunt deloc de acord - față roșie tristă) la 5 (sunt total de acord - față verde fericită), iar pentru a compara datele colectate, am calculat media răspunsurilor înainte și după gamificare.
Următoarele rezultate sunt prezentate în două coloane: "Înainte", care reprezintă media calculată a răspunsului înainte de aplicarea procesului de gamificare și "După", care reprezintă media calculată a răspunsului analizat după procesul de gamificare.

1. Sunt motivat să învăț conținut nou în clasă.

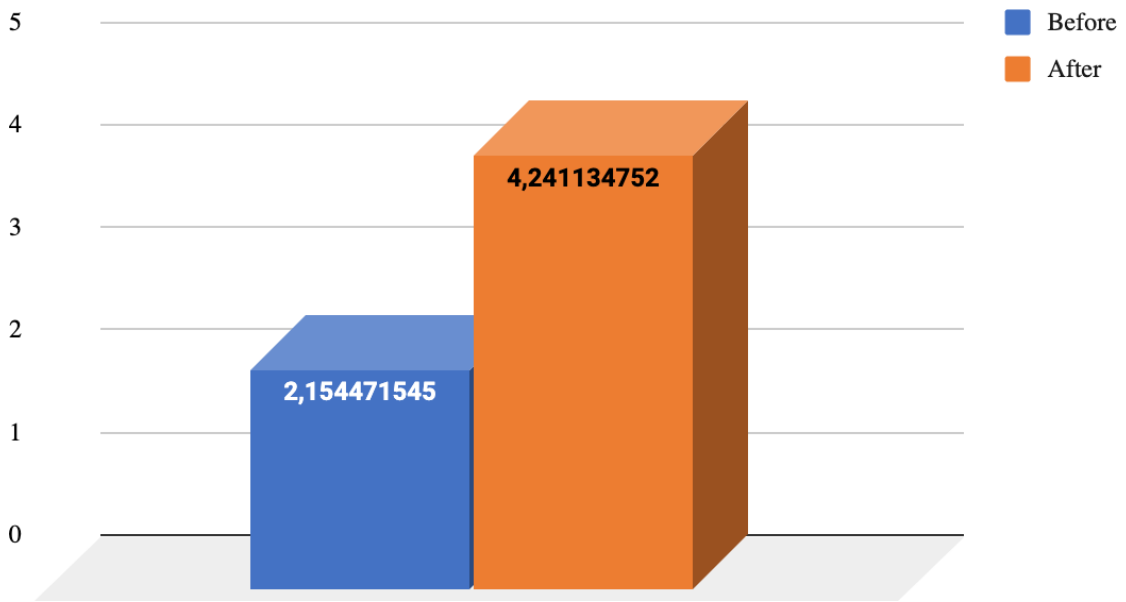


2. Sunt motivat de utilizarea noilor tehnologii în clasă (calculator, monitor interactiv, tablete etc.).

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



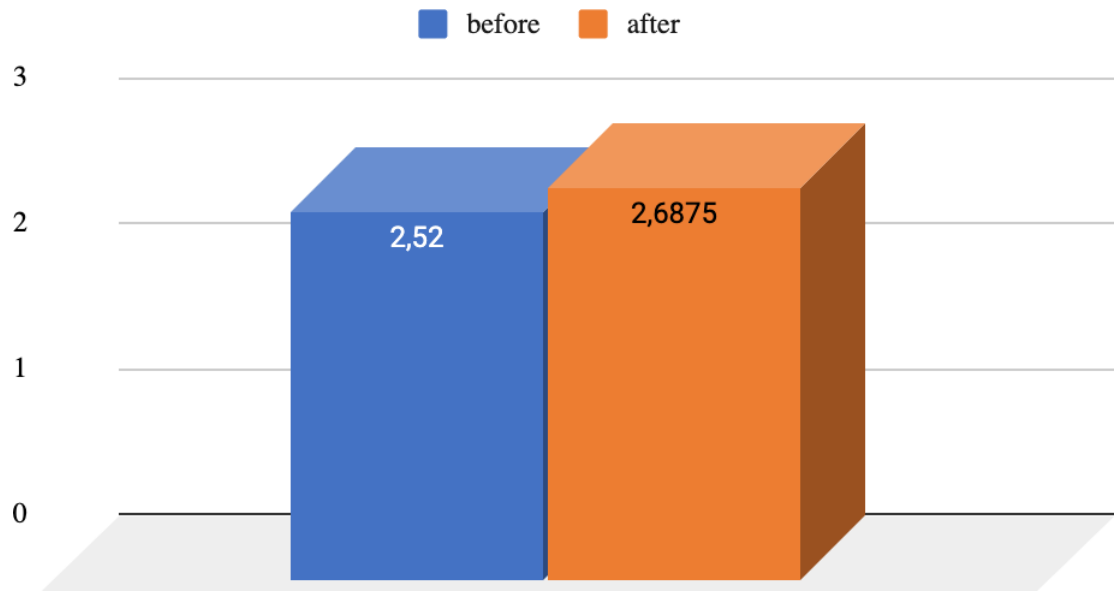
3. Lecțiile sunt monotone și plictisitoare.



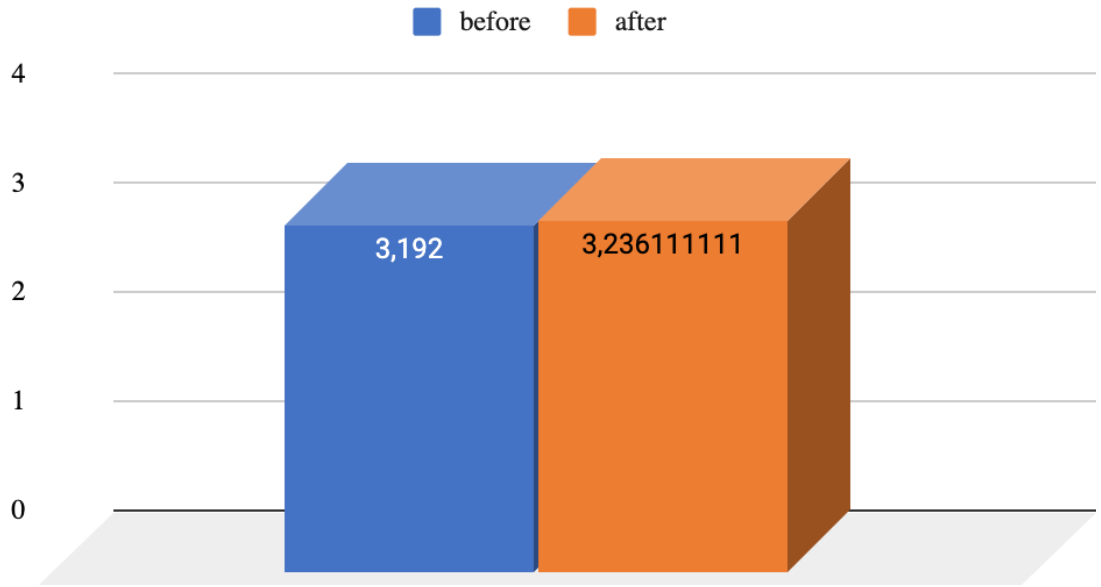
(În acest caz, răspunsul 1 a însemnat că lecțiile au fost monotone și plictisitoare, iar 5 că nu au fost plictisitoare și monotone).

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

4. Profesorul acordă atenție altor elevi în locul meu.

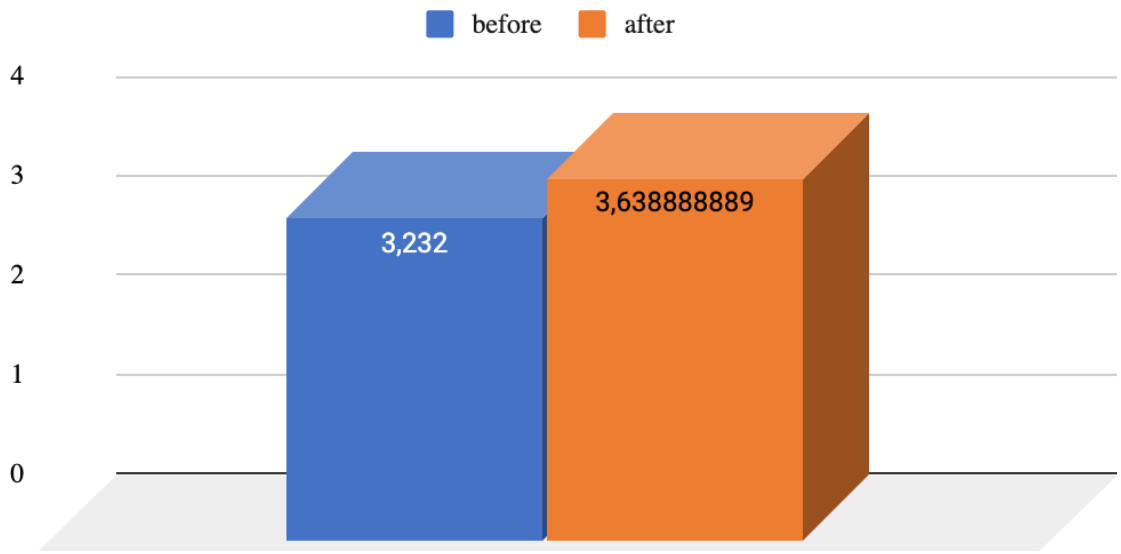


5. Sunt ușor de distras gândindu-mă la lucrurile mele.

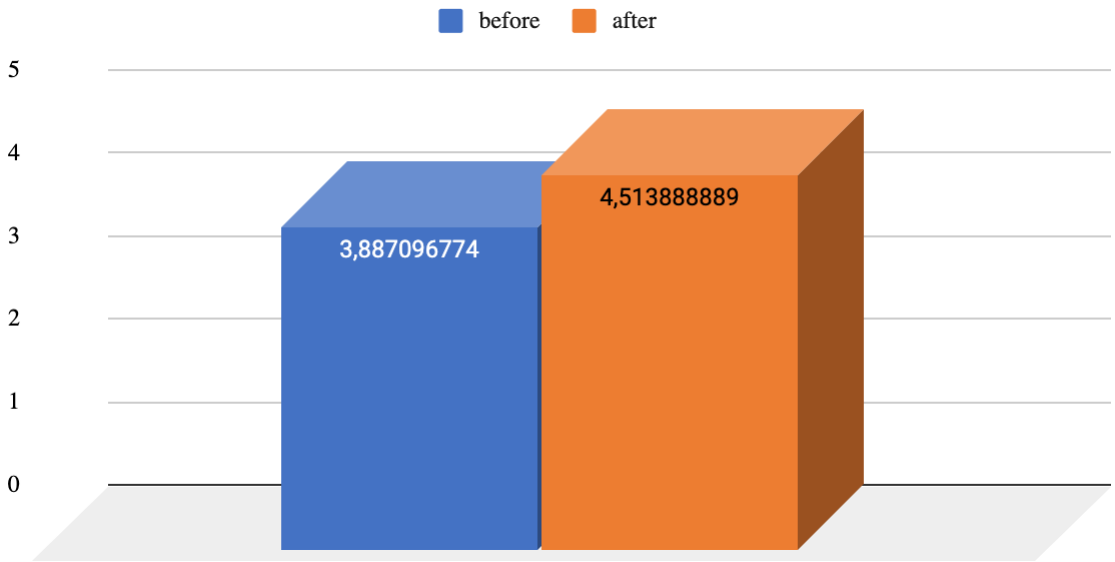


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

6. Învăț și îmi termin temele în cel mai scurt timp posibil, chiar dacă uneori conțin greșeli.

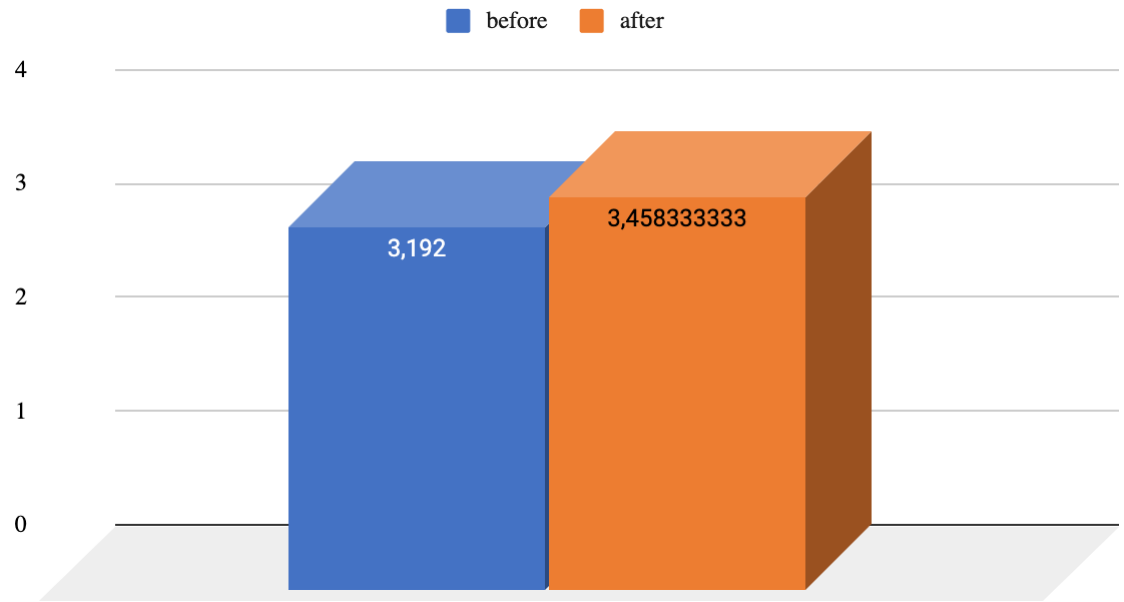


7. Sunt mai motivat la lecții atunci când profesorul folosește cu noi un sistem de puncte.

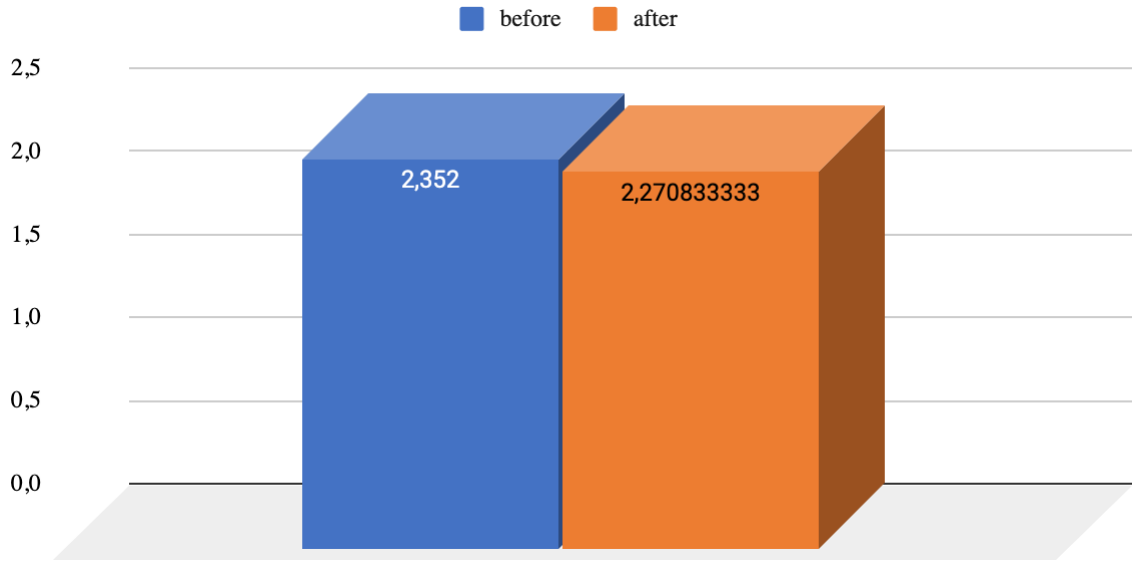


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

8. Familia mea mă ajută cu temele și cu studiile.



9. Încercuiește numărul copiilor din clasa ta cu care nu ai chef să te joci niciodată.



Datele arată impactul pozitiv pe care strategia de gamificare l-a avut asupra tinerilor elevi. Motivația, atenția și interesul lor pentru cursuri au crescut după gamificare, ceea ce arată cât de benefică a fost strategia pentru ei. Una dintre cele mai interesante întrebări care arată acest fapt este: "Sunt mai motivat să învăț și să studiez atunci când profesorii folosesc jocuri cu noi". De asemenea, înainte de gamificare, studenții credeau că utilizarea jocurilor nu le-ar îmbunătăți motivația de a învăța (media de 3,88 la 5), dar după ce au încercat strategia de gamificare cu elemente GBL, opinia lor s-a schimbat, evaluând utilizarea jocurilor pentru a-i

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

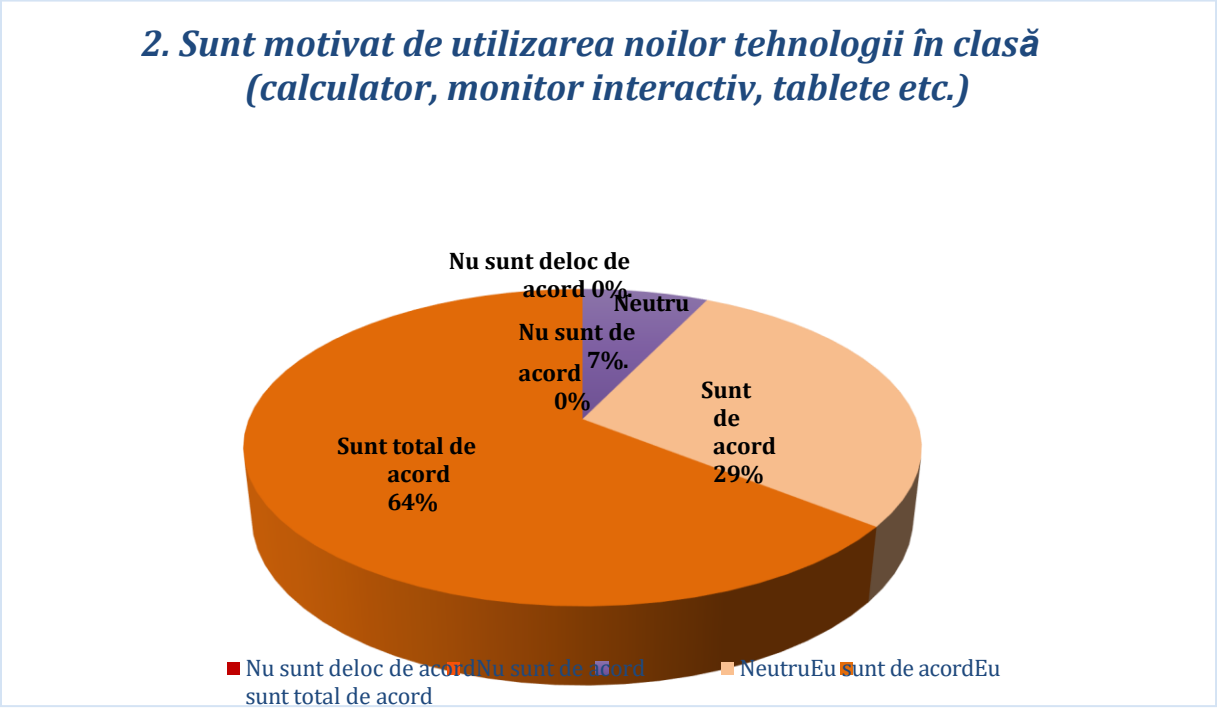
motiva în studiu la 4,51 la 5.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

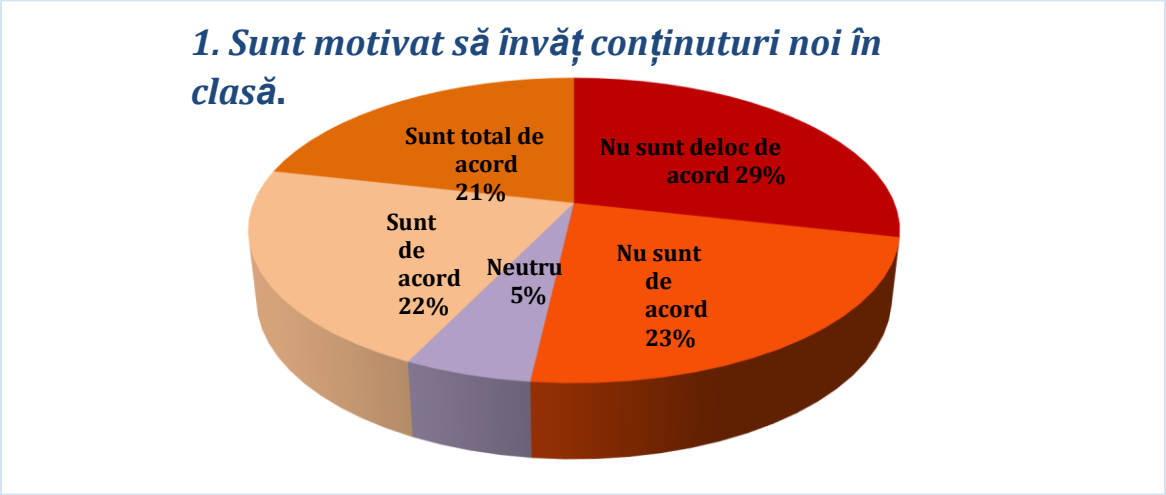
Conform datelor colectate, elevii sunt afectați pozitiv de strategie și în alte aspecte legate de școală, cum ar fi, de exemplu, aspectul social în interiorul școlii cu alți elevi și, de asemenea, un interes mai mare din partea familiilor pentru viața școlii.

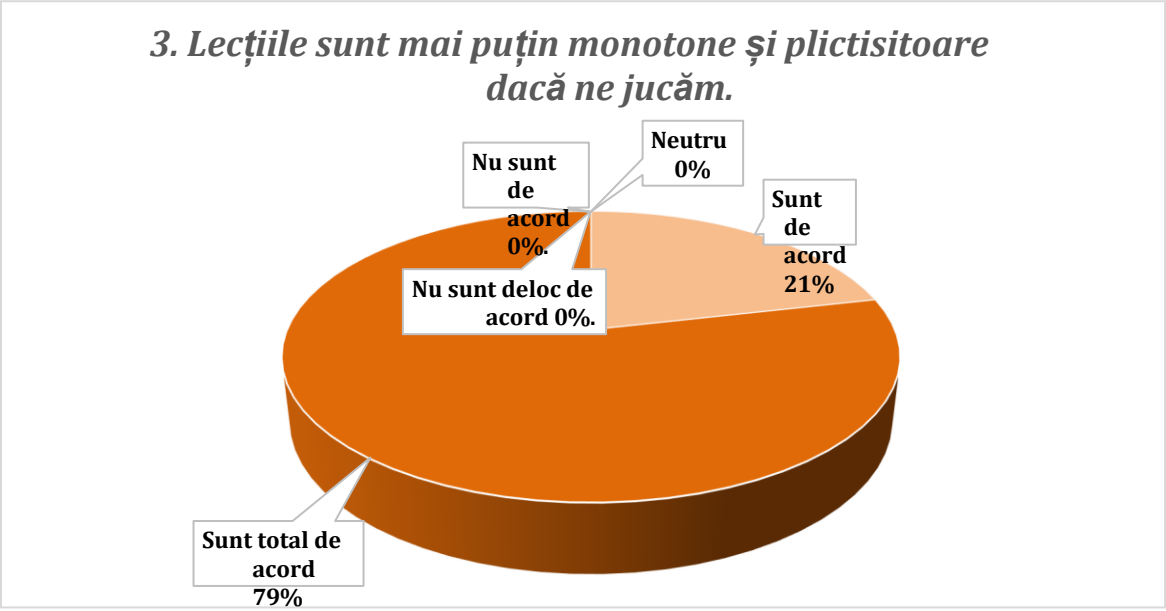
Grecia

În Grecia, pentru sondajul realizat în rândul elevilor, a fost dificil să le cerem elevilor să completeze chestionarele, deoarece aceștia aveau activități sportive și jocuri în curte în ultimele zile de școală. Răspunsul elevilor a arătat că aceștia au apreciat foarte mult utilizarea strategiei de gamificare în clasă și au considerat că îi motivează într-o măsură mai mare atunci când profesorul folosește un sistem de puncte ca parte a procesului de învățare. Marea majoritate a acestora (50 din totalul de 56 de elevi) au fost de acord cu faptul că lecția a fost monotonă și o majoritate covârșitoare a răspuns că sunt motivați de utilizarea strategiei de gamificare în clasă (56 din 56 de elevi)



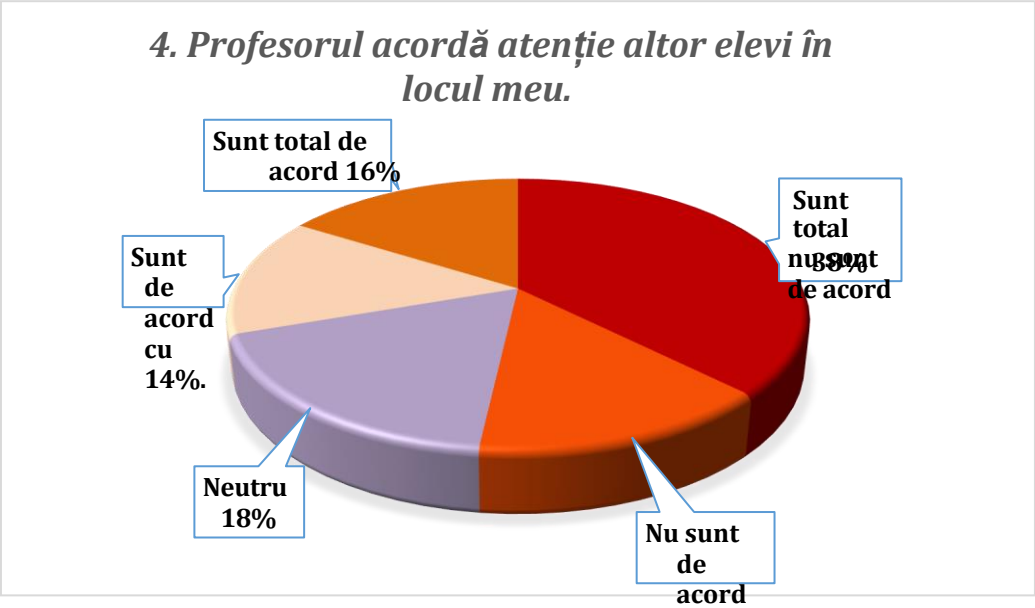
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

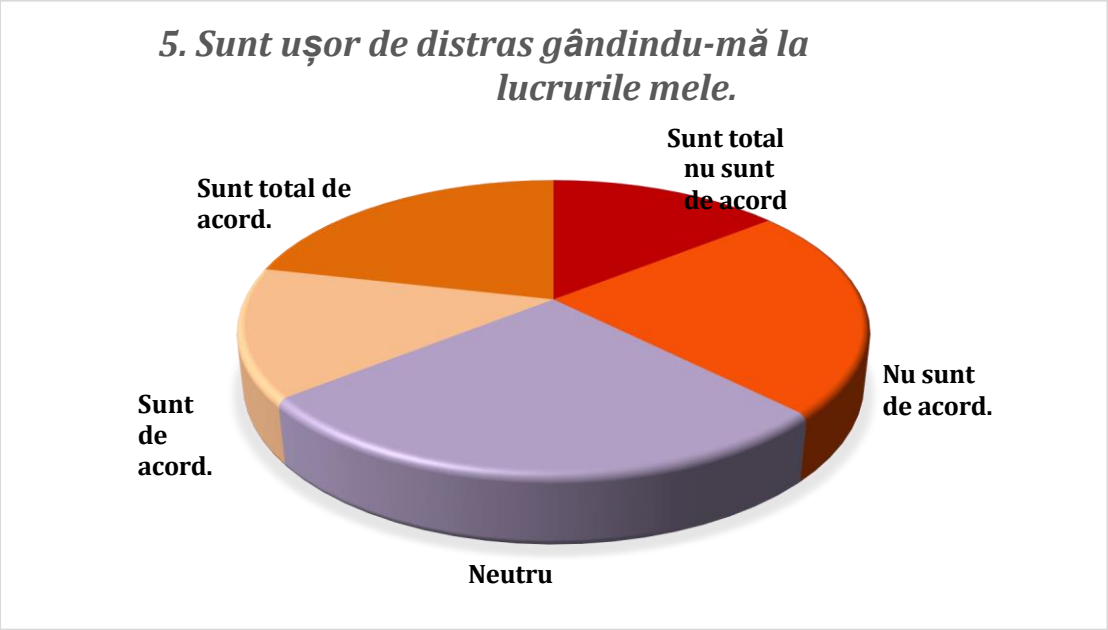




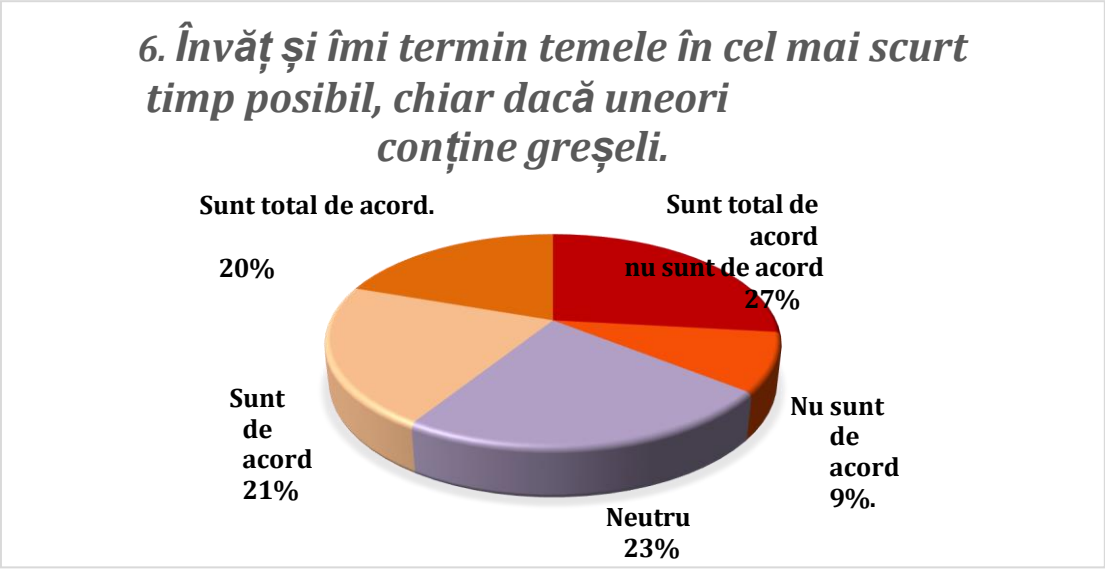
Conform răspunsurilor elevilor, majoritatea dintre ei sunt mai motivați să învețe și să participe la activitățile din lecții atunci când profesorii folosesc tehnologii și jocuri inovatoare în clasă. Este binecunoscut faptul că acestea îi inspiră pe cursanți să își exprime creativitatea și permit introducerea diferitelor stiluri de învățare în curriculum.

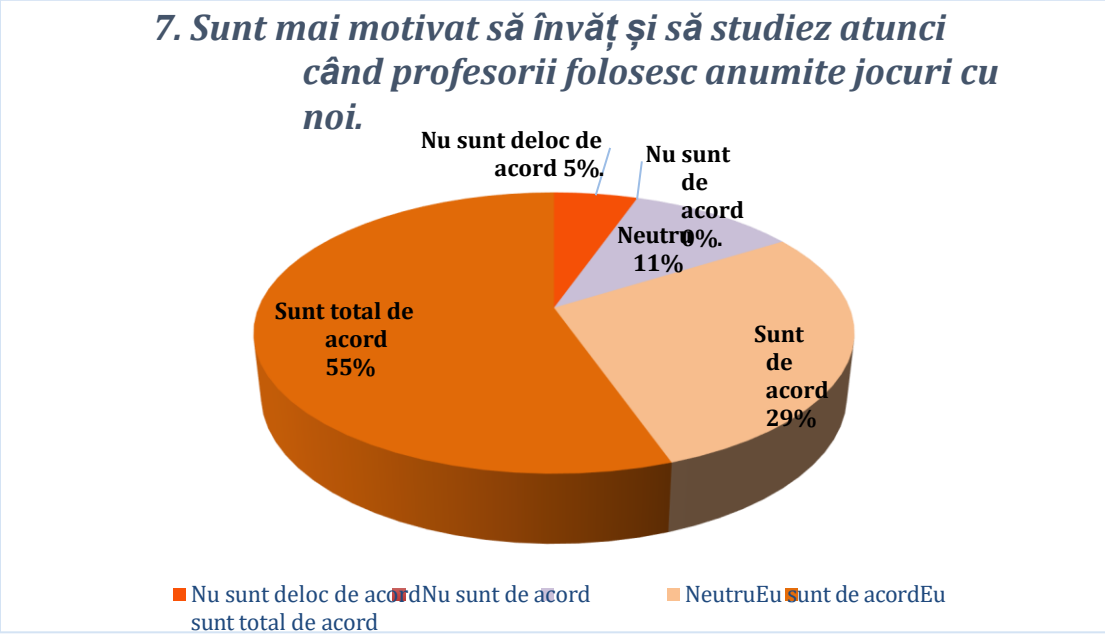
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union





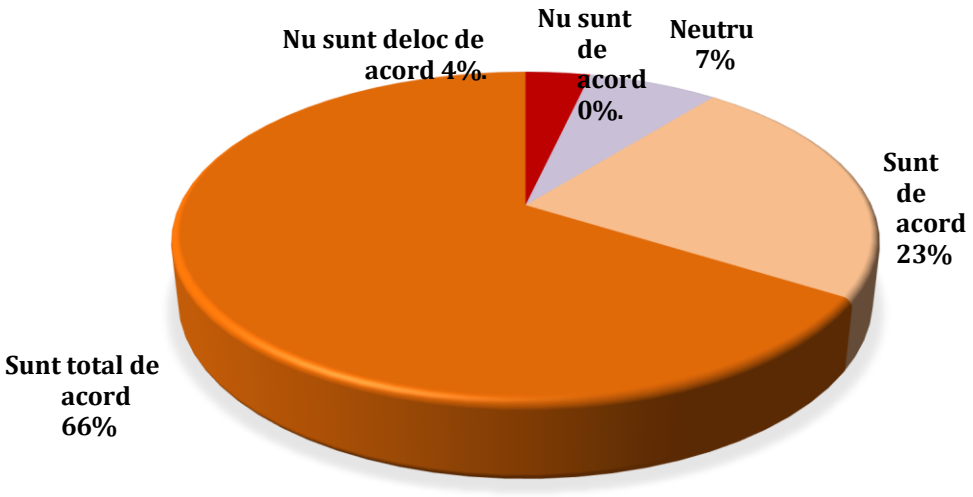
Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



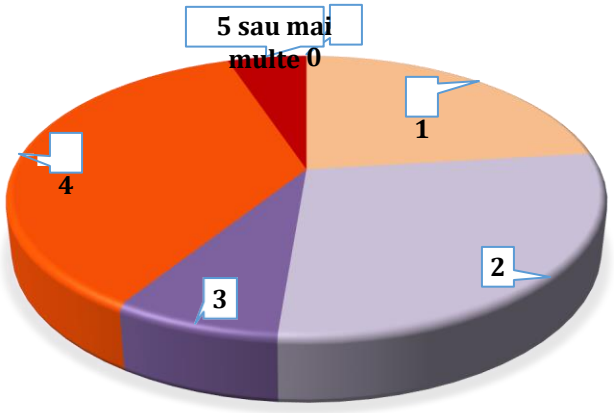


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

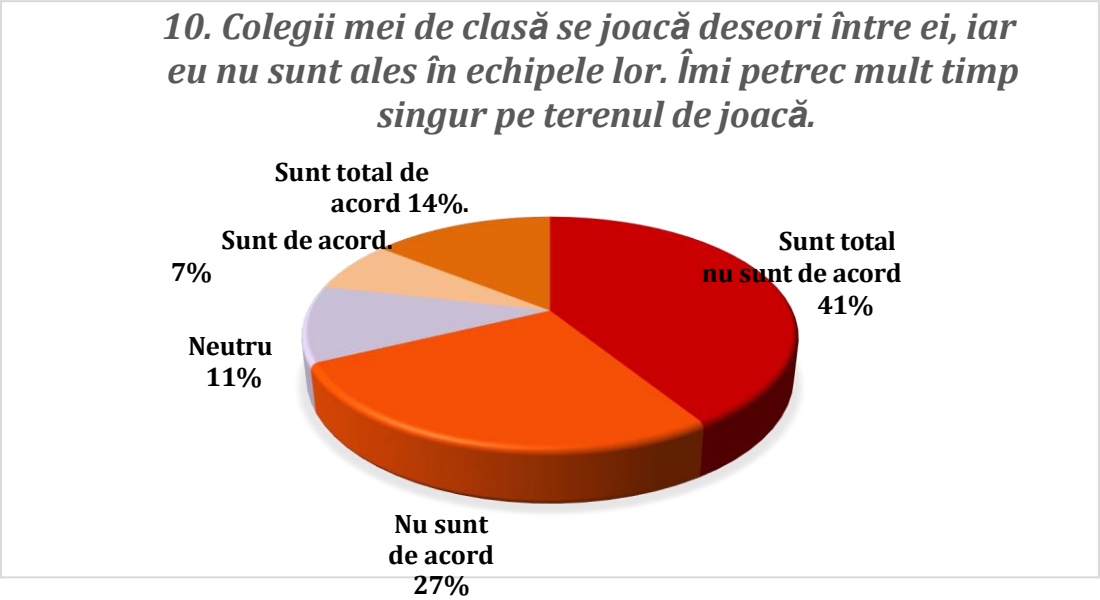
8. Familia mea mă ajută cu temele și cu studiile.



9. Încercuiește numărul copiilor din clasa ta cu care nu ai niciodată chef să te joci.

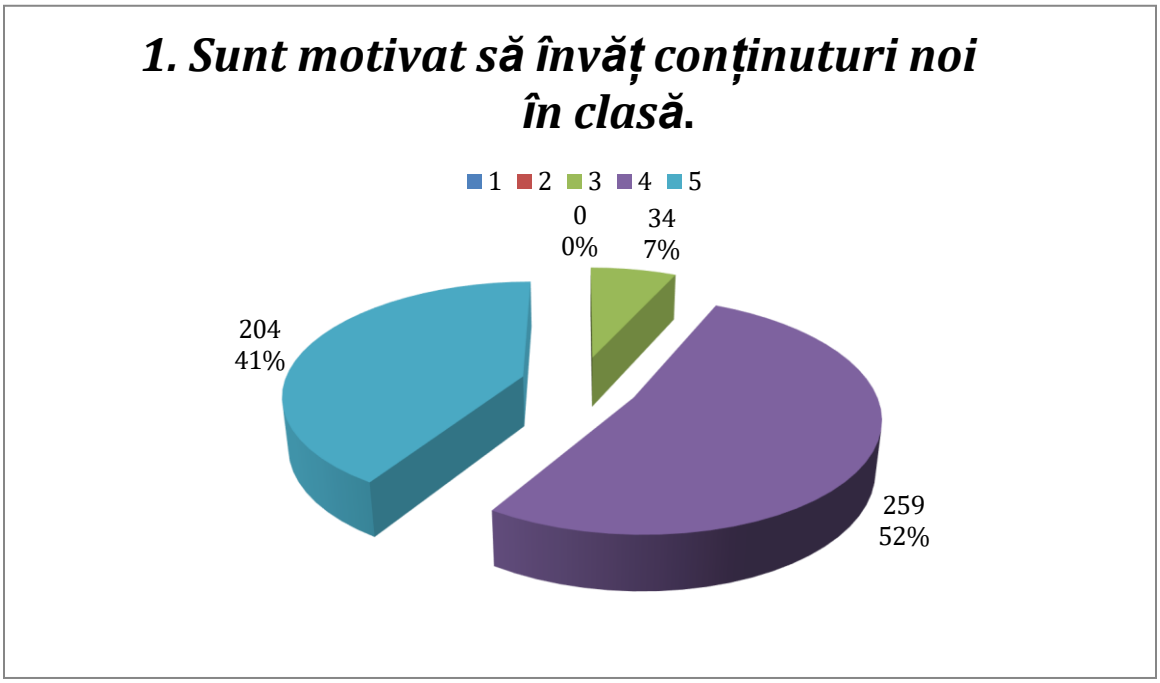


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



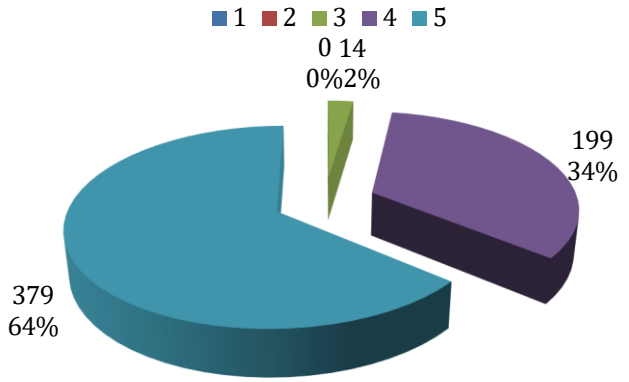
În timp ce analizam rezultatele sondajului, a devenit evident faptul că utilizarea jocurilor și activităților din cadrul proiectului i-a ajutat pe elevi să se adapteze la mediul școlar și a creat o atmosferă prietenoasă, deoarece acestea au creat o legătură între profesori și elevi și între elevi și colegii lor și au promovat dobândirea de noi competențe.
Luând în considerare toate aceste aspecte, este evident că implementarea tehnicilor și metodologiilor corecte poate avea un mare impact asupra elevilor și a vieții lor școlare.

România

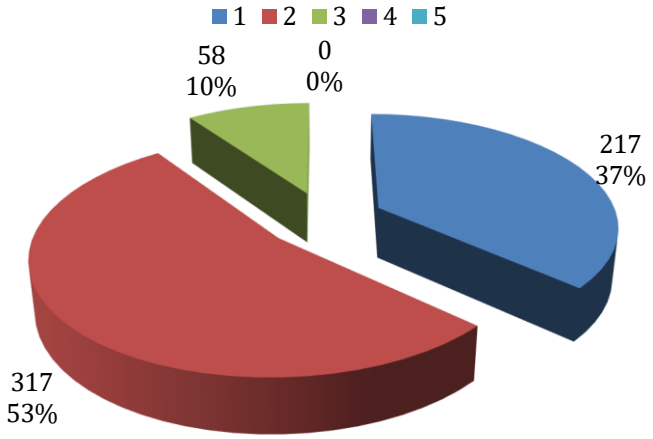


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

2. Sunt motivat de utilizarea noilor tehnologii în clasă (calculator, monitor interactiv, tablete etc.)

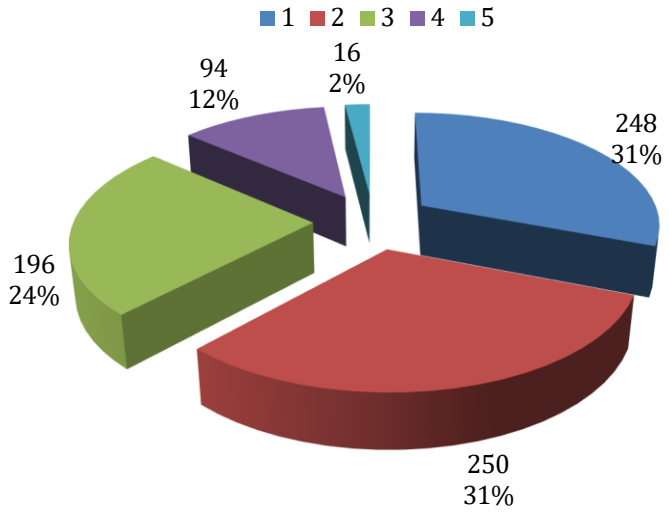


3. Lecțiile sunt mai puțin monotone și plictisitoare dacă ne jucăm.

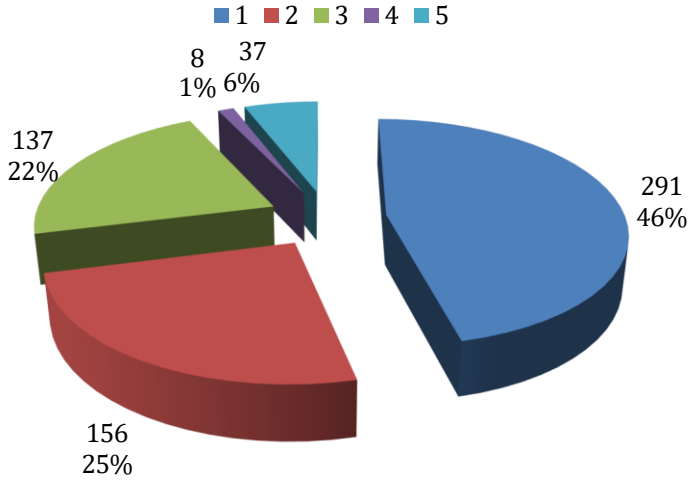


Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

4. Profesorul acordă atenție altor elevi în locul meu.

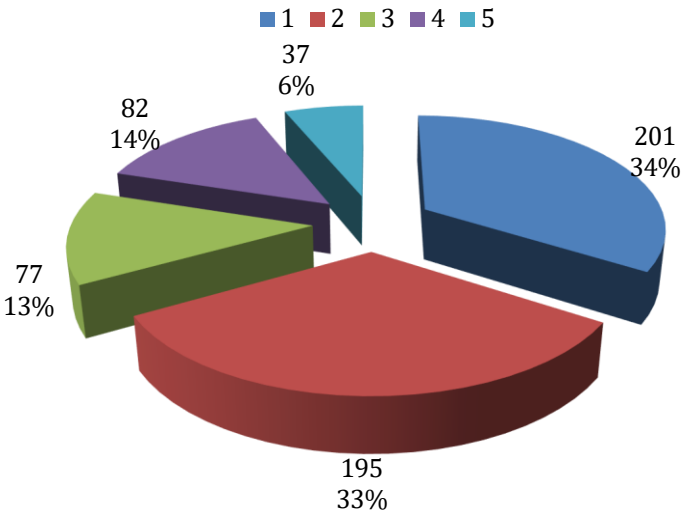


5. Sunt ușor de distras gândindu-mă la lucrurile mele.

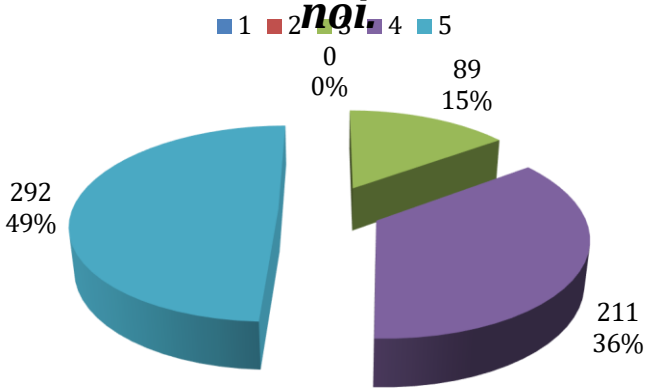


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

6. ÎNVĂȚ ȘI ÎMI FAC TEMELE ÎN CEL MAI SCURT TIMP POSIBIL, CHIAR DACĂ UNEORI CONȚIN GREȘELI.

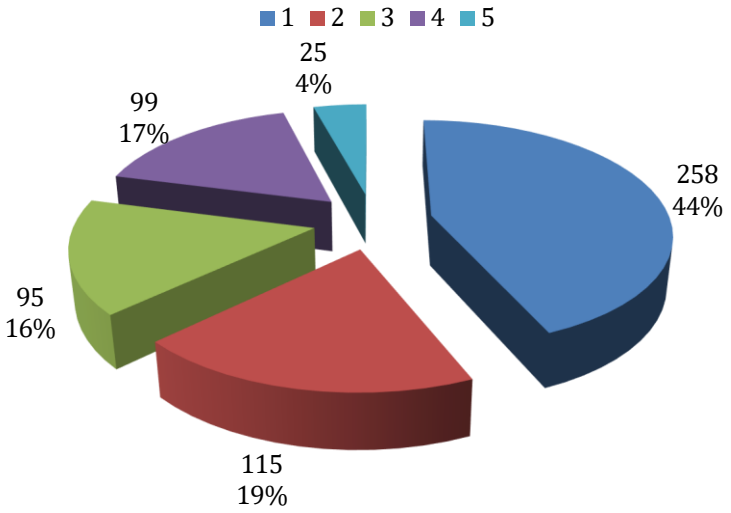


7. Sunt mai motivat să învăț și să studiez atunci când profesorii folosesc unele jocuri cu noi.

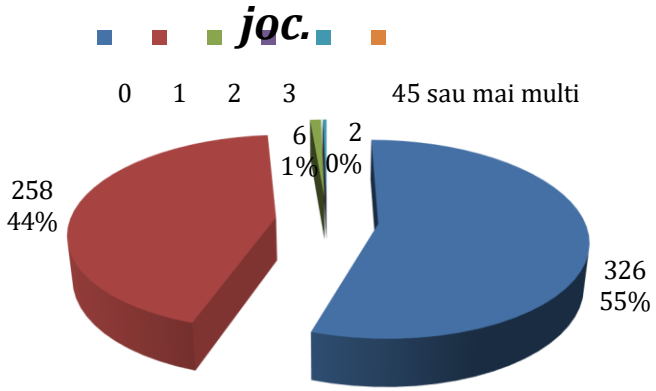


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

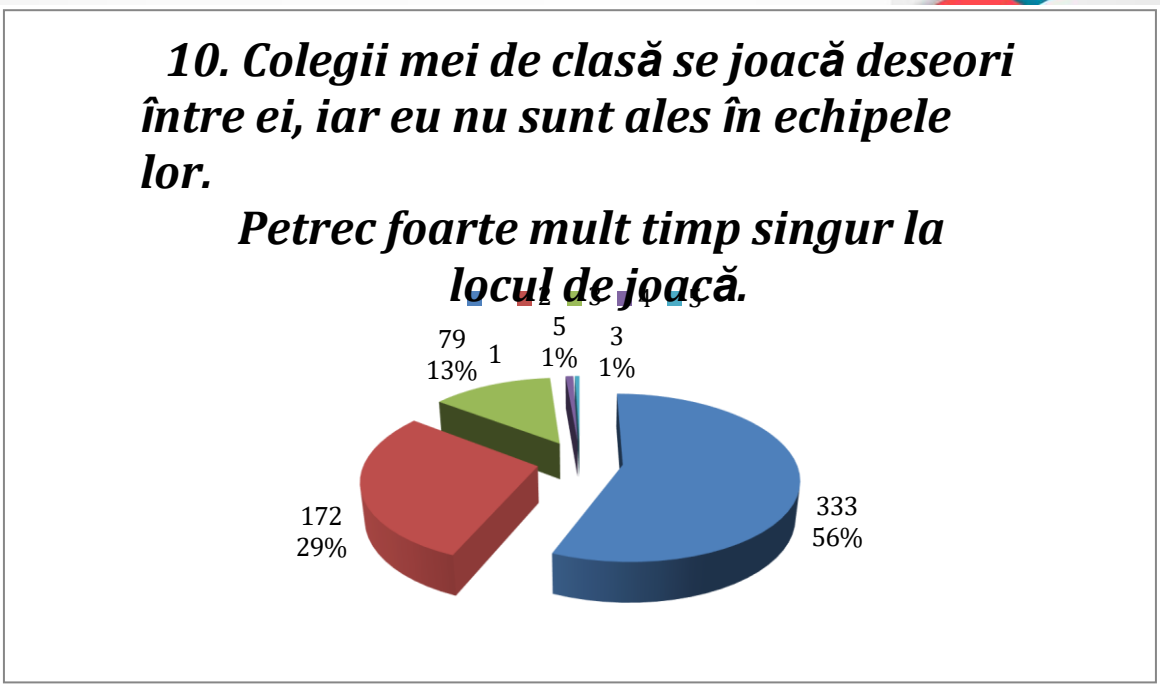
8. Familia mea mă ajută cu temele și cu studiile.



9. Încercuiește numărul de copii din clasa ta cu care nu te simți niciodată ca și cum ai fi joc.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Așa cum am arătat deja în țara anterioară, și în România tinerii elevi au considerat foarte importantă gamificarea/ GBL pentru a-i motiva să învețe, să aibă o relație socială mai bună și să implice mai mult familiile în viața școlii.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Carte școlară analiză:

La finalul proiectului pilot, am cerut fiecărei școli care a participat la proiect să compare rapoartele școlare (sau buletinele de note) ale elevilor implicați în procesul de gamificare în legătură cu semnăturile principale. Această solicitare a fost făcută pentru a verifica, de asemenea, dacă beneficiile utilizării unei gamificări în cadrul unei clase aduc beneficii și la nivelul semnăturilor.
În total au fost analizate 797 de rapoarte școlare înainte de aplicarea gamificării și 810 rapoarte școlare după aplicarea gamificării.

ȚARA	N. STUDENȚII ÎNAINTE DE GAMIFICARE	N. STUDENȚI DUPĂ GAMIFICARE
SPANIA	149	162
ROMÂNIA	592	592
GRECIA	56	56
TOTAL	797	810

ÎNAINTE DE GAMIFICARE					
	Nu a trecut		A trecut		TOTAL
	NR.	**%**	**NR.**	**%**	**NR.**
	260	12	1904	88	2164

DUPĂ GAMIFICARE					
	Nu a trecut		A trecut		TOTAL
	NR.	**%**	**NR.**	**%**	**NR.**
	218	7	2751	93	2969

Înainte de gamificare au fost analizate un total de 2164 de semnături, cu 12% de eșecuri din partea elevilor.
După ce au fost analizate un număr total de 2969 de semnături (datorită numărului crescut de studenți), iar rata de eșec s-a redus la 7%, ceea ce evidențiază succesul strategiei de gamificare și la nivelul academic al studenților.
După aceea vor fi prezentate rapoartele de țară pentru fiecare școală care a participat la proiect.

SPANIA
Proiectul pilot a început după cea de-a doua evaluare a anului și a folosit "Classdojo" (1st -2nd - 3rd clasa) și "Myclassgame" (5th -6th clasa) ca sistem de gamificare.
Școala a prezentat rapoartele școlare ale elevilor din 2nd (înainte de gamificare) , 3rd

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

(în timpul gamificării) și a 4-a evaluare (după gamificare).

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Semnătura utilizată pentru evaluare este:
CN (Ciencias Naturales) - Științe naturale
CS (Ciencias Sociales) - Științe sociale
LENGUA - Spaniolă (limba maternă)
MATEMATICA (Mates)- Matematică
INGLES - Engleză (limbă străină)

Insuf (Insuficiente): Nu a trecut
Aprobados: A trecut

2ª EVALUARE					
	Nu a trecut		A trecut		TOTAL
	NR.	**%**	**NR.**	**%**	**NR.**
	81	11	664	89	745

În timpul raportului școlar 2nd , am colectat rapoartele a 149 de elevi din clasele 1st - 6th , ceea ce corespunde unui număr de 745 de semnături de analizat.
Situația de plecare înainte de aplicarea strategiei de gamificare în cadrul școlii a arătat că 11% din semnături au fost "Nepromovate" de către elevi.

3ª EVALUARE					
	Nu a trecut		A trecut		TOTAL
	NR.	**%**	**NR.**	**%**	**NR.**
	67	8	753	92	820

În cadrul Gamification au fost realizate cele 3rd rapoarte școlare ale anului, unde au fost colectate 164 de rapoarte școlare ale elevilor (de la 1st la 6th) și 820 de semnături pentru analiză.
În acest moment, doar 8% dintre semnături au avut ca rezultat "nepromovat", ceea ce arată deja mai mult interes și atenție din partea elevilor față de cursuri.

EVALUARE FINALĂ 21/22					
	Nu a trecut		A trecut		TOTAL
	NR.	**%**	**NR.**	**%**	**NR.**

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

	74	9	736	91	810

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

După ce Gamification a fost colectat, pentru cele 4th ,și raportul final al anului, 162 de elevi au fost analizați, ceea ce corespunde la 810 semnături.
Procentul de "NU a trecut" a crescut cu doar 1% față de rapoartele școlare anterioare (3rd) și se menține departe de primul raport școlar analizat, unde procentul de semnături "NU a trecut" a fost de 11%.
Aceste rezultate colectate arată cum strategia de gamificare adoptată în cadrul școlii primare din Spania a fost eficientă și impactul bun pe care l-a avut asupra elevilor.

Clasa I:

Sistemul de gamificare utilizat: CLASSDOJO

Înainte de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	21	100	21
CS	0	0	21	100	21
LENGUA	3	14	18	86	21
MATES	2	10	19	90	21
INGLES	0	0	21	100	21

În timpul GamificăriiDupă Gamificare

3ª EVALUACIÓN					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	1	5	21	95	22
LENGUA	4	18	18	82	22
MATES	3	14	19	86	22
INGLES	1	5	21	95	22

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
1ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	1	5	21	95	22
LENGUA	4	18	18	82	22
MATES	4	18	18	82	22
INGLES	1	5	21	95	22

Clasa a II-a:

Sistemul de gamificare utilizat:

Classdojo Înainte de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	1	4	23	96	24

În timpul GamificăriiDupă Gamificare

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3ª EVALUACIÓN					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	0	0	24	100	24
LENGUA	3	13	21	88	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	1	4	23	96	24

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
2ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	22	100	22
CS	0	0	22	100	22
LENGUA	3	14	19	86	22
MATES	1	5	21	95	22
INGLES	1	5	21	95	22

Clasa a III-a:

Sistemul de gamificare utilizat: Myclassgame (Fără narațiune, doar avatare) Înainte de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	20	95	21
CS	4	19	17	81	21
LENGUA	2	10	19	90	21
MATES	2	10	19	90	21
INGLES	1	5	20	95	21

În timpul GamificăriiDupă Gamificare

3ª EVALUACIÓN					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	3	14	19	86	22
LENGUA	1	5	21	95	22
MATES	1	5	21	95	22
INGLES	1	5	21	95	22

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
3ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	5	21	95	22
CS	3	14	19	86	22
LENGUA	2	9	20	91	22
MATES	2	9	20	91	22
INGLES	1	5	21	95	22

Clasa a 4-a:

Sistemul de gamificare utilizat: Myclassgame - (narațiune cu carte audio)

Înainte de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	3	13	20	87	23
CS	3	13	20	87	23
LENGUA	4	17	19	83	23
MATES	5	22	18	78	23
INGLES	2	9	21	91	23

În timpul GamificăriiDupă Gamificare

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

3ª EVALUACIÓN					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	0	0	24	100	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	1	4	23	96	24

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
4ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	2	8	22	92	24

Clasa a V-a:

În clasa a V-a, două clase diferite au implementat activitatea "Gamiright".

Sistemul de gamificare utilizat: Myclassgame (narațiune cu carte audio)

Înainte de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	6	17	94	18
CS	0	0	18	100	18
LENGUA	5	28	13	72	18
MATES	2	11	16	89	18
INGLES	4	22	14	78	18

În timpul GamificăriiDupă Gamificare

3ª EVALUACIÓN					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	0	0	24	100	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
5ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	1	4	23	96	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	1	4	23	96	24
INGLES	2	8	22	92	24

A doua clasă de clasa a V-a care a implementat sistemul de gamificare: Înainte

de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	11	16	89	18
CS	3	17	15	83	18
LENGUA	2	11	16	89	18
MATES	2	11	16	89	18
INGLES	3	17	15	83	18

În timpul gamificăriiDupă Gamificare

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

3ª EVALUACIÓN					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	2	8	22	92	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
5ºB	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	2	8	22	92	24
LENGUA	2	8	22	92	24
MATES	2	8	22	92	24
INGLES	2	8	22	92	24

Clasa a 6-a:

Sistemul de gamificare: Myclassgame (narațiune citită)

Înainte de Gamificare

2ª EVALUACIÓN					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	2	8	22	92	24
CS	4	17	20	83	24
LENGUA	5	21	19	79	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

În timpul GamificăriiDupă Gamificare

3ª EVALUACIÓN					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	3	13	21	88	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

EVALUACIÓN FINAL 21/22					
6ºA	INSUFIC.		APROBADOS		TOTAL
ASIGNATURA	Nº	%	Nº	%	Nº
CN	1	4	23	96	24
CS	4	17	20	83	24
LENGUA	4	17	20	83	24
MATES	4	17	20	83	24
INGLES	3	13	21	88	24

CONCLUZIE: În general, în timpul pilotării în Spania, se poate observa că notele la toate clasele s-au îmbunătățit și au fost mai multe note de trecere de la introducerea gamificării în cadrul claselor și au rămas așa până la sfârșitul pilotării.

ROMÂNIA

În ROMÂNIA, au fost efectuate 2 evaluări, deoarece buletinele de evaluare sunt administrate la fiecare șase luni. Subiectele selectate sunt:
- Evaluarea de la nivel național:

Română - (Limba maternă)
Matematică
Englez
ă
France
ză

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

Istorie
Biologi
e

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sistemul de gamificare: Clasa Dojo

Un total de 592 de studenți au fost analizați în timpul acestei testări pilot.

Deoarece nu toate au avut semnături comune, cu excepția limbii române, în tabelele următoare totalul pentru fiecare semnătură va fi diferit de celelalte.

Înainte de Gamificare

1st EVALUATION - 1st semester (before Gamification)					
Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Romanian Language	48	8	544	92	592
Math	77	18	346	82	423
English	19	6	319	94	338
French	19	7	235	93	254
History	8	6	133	94	141
Biology	8	10	72	90	80

După Gamificare

FINAL EVALUATION					
Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Romanian Language	39	7	553	93	592
Math	58	14	365	86	423
English	17	5	321	95	338
French	19	7	235	93	254
History	7	5	134	95	141
Biology	4	5	76	95	80

CONCLUZII: pe baza datelor colectate, beneficiile proiectului sunt evidențiate de notele elevilor care, după gamificare, au aprobat mai multe semnături, crescând procentul de "TRECUT" în fiecare semnătură.

GRECIA

Înainte de GamificareDupă Gamificare

1ª EVALUATION					
3rd-4th-5th Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Greek Language	0	0	56	100	56
Maths	0	0	56	100	56
History	0	0	56	100	56
Science	0	0	56	100	56
English	0	0	56	100	56

2ª EVALUATION					
3rd-4th-5th Class	NOT PASSED		PASSED		TOTAL
Subject	Nº	%	Nº	%	Nº
Greek Language	0	0	56	100	56
Maths	0	0	56	100	56
History	0	0	56	100	56
Science	0	0	56	100	56
English	0	0	56	100	56

Oficial, rata de abandon școlar în Grecia este foarte scăzută (3,8%), dar acest lucru nu se datorează faptului că elevilor noștri le place atât de mult școala încât nu o părăsesc; mai degrabă, acest lucru se datorează politicii Ministerului Educației. Aceștia consideră că, dacă un elev repetă aceeași clasă, nu se va îmbunătăți în

Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union

anul următor. Din acest motiv analizează școala

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

raportul pe elevi din Grecia nu poate fi util în scopul cercetării noastre, deoarece sistemul școlar lasă să treacă toți elevii.
Există o proporție mică (3,8%), formată în principal din elevi romi care frecventează școli specifice. Acești copii sunt aduși la școală de către părinți, deoarece există un program al UE care le oferă o alocație în această situație. Cu toate acestea, odată ce primesc alocația, ei părăsesc școala.

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union