

Madrid 29.04.2024 – 04.05.2024.

Europass Teacher Academy

Introducing sustainability through Game-Based Learning and Gamification

Kurzus összefoglalása: Játékalapú tanulás és gamification a fenntarthatóságért

A Miskolci Szakképzési Centrum három oktatója vett részt a Madridban megrendezett **Játékalapú tanulás és gamifikáció a fenntarthatóságért** kurzuson, amely innovatív stratégiákat nyújtott a pedagógusoknak a fenntarthatósági koncepciók tantermi bevezetéséhez. Az oktatók interaktív foglalkozásokon keresztül fedezték fel a játékalapú tanulást (GBL) és a gamifikációt, mint olyan módszereket, amelyekkel a tanulókat bevonhatják a környezeti kérdések, a fenntarthatóság 3 pillére és az ENSZ 17 globális céljainak megértésébe.

A résztvevők megtanulták, hogyan tervezzenek játékos tevékenységeket, és hogyan használjanak digitális eszközöket a fenntarthatóságra összpontosító, vonzó óravázlatok készítéséhez. Közösén dolgoztak a játékok és tevékenységek létrehozásában is, és visszajelzést kaptak a tananyagtervezés javításához. A tanfolyam végére a pedagógusok olyan gyakorlati gamifikációs technikákat sajátítottak el, amelyekkel elősegíthetik a diákok fenntarthatósággal kapcsolatos tudatosságát, kritikus gondolkodásra ösztönözhetik őket, és aktivizálhatják a 21. század alapvető készségeit az osztálytermeikben.

Course Summary: Game-Based Learning and Gamification for Sustainability

The **Game-Based Learning and Gamification for Sustainability** course, held in Madrid, provided educators with innovative strategies to introduce sustainability concepts into the classroom. Through interactive sessions, teachers explored game-based learning (GBL) and gamification as methods to engage students in understanding environmental issues, the 3 Pillars of Sustainability, and the UN's 17 Global Goals.

Participants learned how to design gamified activities and incorporate digital tools to create engaging lesson plans focused on sustainability. They also collaborated in creating games and activities, receiving feedback to enhance their instructional design. By the end of the course, educators were equipped with practical gamification techniques to promote student awareness of sustainability, inspire critical thinking, and activate essential 21st-century skills in their classrooms.