

mGBL- mobile Game-Based Learning (Učenje putem igara na mobilnim uređajima)

Razvojnim i inovativnim modelima učenja, koji se temelje na mobilnim igrama, žele se ponuditi nove mogućnosti u svrhu poboljšanja djelotvornosti i efikasnosti učenja. Mobile Game-Based Learning (mGBL) je STREP (Specific Targeted Research Project) projekt, financiran od strane Europske Komisije, unutar 6. okvirnog programa (Sixth Framework Programme - FP6). mGBL projekt pripada području istraživanja pod nazivom „Tehnologije informacijskog društva – IST“ čiji su glavni ciljevi jačanje europske konkurentnosti i tehnološke baze te gradnja društva temeljenog na informacijama i znanju.

Unutar projekta mobile Game-Based Learning (mGBL) udružilo se deset partnerskih organizacija iz Velike Britanije, Italije, Hrvatske, Austrije i Slovenije kako bi razvili konzolu za prezentaciju razigranog, emocionalnog i edukativnog sadržaja na mobilnim napravama. Specifični ciljevi projekta su dizajn, razvoj i testiranje prototipa igraće konzole koja bi se mogla koristiti za efikasan razvoj igara za mobilno učenje, gdje je fokus na održavanju odlučivanja u kritičnim situacijama, ne samo na kognitivnom već i na emotivnom planu. Te igre će direktno podupirati učenje pružajući mogućnosti za razvoj znanja i kognitivnih vještina na uzbuđujući i inspirirajući, stoga i na vrlo emocionalan način te će, indirektno, motivirati korisnike da potraže druge medije (npr. „klasične“ knjižnice, tisak, itd.) u svrhu učenja.

Najveći izazov unutar ovog projekta je ideja o prijenosu sadržaja iz područja upravljanja karijerom, e-zdravlja i e-trgovine koji bi uključivao različitu ciljanu publiku i na emocionalan način. Na temelju inovativnih metoda iz područja m-učenja (mobilno učenje) i najnovijih rezultata istraživanja iz područja didaktike, razvit će se novi oblici učenja putem igre (game-based learning) na mobilnim uređajima.