

LEVEL UP

DIGITAL GAMIFICATION FOR YOUTH WORKERS

Toolbox of Gamified Educational Resources
& Best Digital Practices

EN HU RO

Innovative non-formal tools for
environmental awareness, local heritage &
youth inclusion



Funded by
the European Union

2025-1-HU01-KA153-YOU-000298658

EN: DIGITAL GAMIFICATION FOR YOUTH WORKERS

Toolbox of Gamified Educational Resources &
Best Digital Practices

Innovative non-formal tools for environmental
awareness, local heritage & youth inclusion

HU: DIGITÁLIS GAMIFIKÁCIÓ AZ IFJÚSÁGI MUNKÁBAN

Módszertani eszköztár és bevált digitális
gyakorlatok

Nem-formális oktatási módszerek a
környezettudatosság, a helyi örökség és az
inklúzió szolgálatában

RO: GAMIFICARE DIGITALĂ PENTRU LUCRĂTORII DE TINERET

Ghid practic și colecție de bune practici
educaționale gamificate

Metodologii non-formale pentru conștientizarea
mediului, valorificarea patrimoniului local și
incluziunea tinerilor



"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."

„Az Európai Bizottság támogatása e kiadvány elkészítéséhez nem jelenti a tartalom jóváhagyását, amely kizárólag a szerzők álláspontját tükrözi, és a Bizottság nem tehető felelőssé az abban foglalt információk bárminemű felhasználásáért.”

„Sprijinul acordat de Comisia Europeană pentru elaborarea acestei publicații nu constituie o aprobare a conținutului, care reflectă doar opiniile autorilor, iar Comisia nu poate fi trasă la răspundere pentru orice utilizare a informațiilor conținute în aceasta.”



Funded by
the European Union

Ab Ovo Közművelődési Egyesület (Hungary)
Asociația Academică Orbán Balázs (Romania)

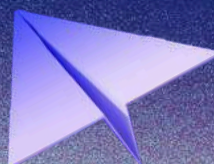
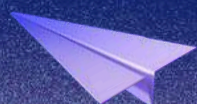
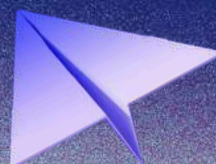
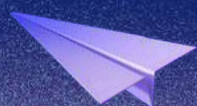


TABLE OF CONTENTS

- 1. Introduction
 - 1.1 About the Project: Level Up
 - 1.2 The Partnership: Ab Ovo & Orbán Balázs Academy
 - 1.3 Target Groups and Educational Objectives
- 2. Gamification & Inclusion in Youth Work
 - 2.1 The Psychology of Gamification: Reducing Anxiety & Boosting Motivation
 - 2.2 Tailoring Methods for Disadvantaged Youth & Attention Deficits
 - 2.3 Digital Ethics, Data Privacy (GDPR), and Online Well-being
- 3. The Digital Toolkit for Youth Workers
 - 3.1 Real-time Engagement & Quizzing: Mentimeter, Slido, Kahoot!
 - 3.2 Geolocation & Outdoor Exploration: Actionbound, ClueKeeper
 - 3.3 Gamified Learning & Storytelling: Classcraft, Powtoon, Quizlet
- 4. Field-Tested Activities & Game Prototypes
 - 4.1 Local History & Cultural Heritage Module (4 Activities)
 - 4.2 Environmental Awareness & Green Skills Module (4 Activities)
 - 4.3 Overcoming Social/Performance Anxiety & Building Focus (3 Workshops)
 - 4.4 Creative Problem-Solving & Critical Thinking (3 Workshops)
- 5. Training Highlights & Practical Outcomes
 - 5.1 Course Flow and Methodological Best Practices
 - 5.2 Participant Insights and Testimonials
- 6. Dissemination, Recognition & Resources
 - 6.1 Step-by-Step Guide for Local Multiplier Events
 - 6.2 Recognition of Competences via Youthpass
 - 6.3 Resource Links, Digital Assets & Contact Details

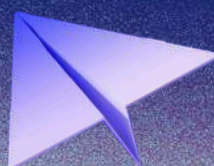


TARTALOMJEGYZÉK

- 1. Bevezetés
 - 1.1 A projektről: Level Up
 - 1.2 A partnerség bemutatása: Ab Ovo és Orbán Balázs Akadémia
 - 1.3 Célkitűzések és célcsoportok
- 2. Gamifikáció és inklúzió az ifjúsági munkában
 - 2.1 A játékosítás pszichológiája: szorongáscsökkentés és motiváció
 - 2.2 Módszertan sajátos nevelési igények és figyelemhiány esetén
 - 2.3 Digitális biztonság, adatvédelem (GDPR) és jóllét
- 3. Digitális eszköztár youth workereknek
 - 3.1 Interakció és szavazás: Mentimeter, Slido, Kahoot!
 - 3.2 Helyalapú és kültéri játékok: Actionbound, ClueKeeper
 - 3.3 Történetmesélés és szerepjáték: Classcraft, Powtoon, Quizlet
- 4. Gyakorlati módszertani gyűjtemény és prototípusok
 - 4.1 Helyi történelem és kulturális örökség modul (4 tevékenység)
 - 4.2 Környezettudatosság és zöld készségek modul (4 tevékenység)
 - 4.3 Teljesítményszorongás csökkentése és figyelemfejlesztés (3 műhely)
 - 4.4 Kreativitás és kritikai gondolkodás fejlesztése (3 műhely)
- 5. A képzés pillanatai és eredményei
 - 5.1 A képzés menetrendje és jó gyakorlatai
 - 5.2 Résztevői reflexiók és visszajelzések
- 6. Disszemináció, hatás és elismerés
 - 6.1 Útmutató helyi disszeminációs műhelyek szervezéséhez
 - 6.2 Tanulási eredmények dokumentálása a Youthpass rendszerben
 - 6.3 Hasznos források, linkek és elérhetőségek

CUPRINS

- 1. Introducere
 - 1.1 Despre proiect: Level Up
 - 1.2 Parteneriatul: Ab Ovo și Academia Orbán Balázs
 - 1.3 Grupuri țintă și obiective educaționale
- 2. Gamificarea și incluziunea în lucrul de tineret
 - 2.1 Psihologia gamificării: reducerea anxietății și stimularea motivației
 - 2.2 Adaptarea metodelor pentru tineri defavorizați și deficit de atenție
 - 2.3 Etică digitală, confidențialitatea datelor (GDPR) și siguranță online
- 3. Instrumentarul digital pentru lucrătorii de tineret
 - 3.1 Interacțiuni și chestionare în timp real: Mentimeter, Slido, Kahoot!
 - 3.2 Explorare în aer liber și geolocalizare: Actionbound, ClueKeeper
 - 3.3 Învățare bazată pe jocuri și povestire digitală: Classcraft, Powtoon, Quizlet
- 4. Colecție practică de activități și prototipuri de jocuri
 - 4.1 Modul: Istorie locală și patrimoniu cultural (4 activități)
 - 4.2 Modul: Conștientizarea mediului și competențe verzi (4 activități)
 - 4.3 Reducerea anxietății sociale și îmbunătățirea concentrării (3 ateliere)
 - 4.4 Gândire critică și creativitate (3 ateliere)
- 5. Rezultate și repere din cursul de formare
 - 5.1 Desfășurarea mobilității și bune practici
 - 5.2 Reflecții și evaluări din partea participanților
- 6. Diseminare, recunoaștere și resurse
 - 6.1 Ghid pas cu pas pentru organizarea evenimentelor locale de diseminare
 - 6.2 Validarea și recunoașterea competențelor prin Youthpass
 - 6.3 Linkuri utile, materiale descărcabile și date de contact



1.1 About the Project: Level Up – Digital Gamification for Youth Workers
"Level Up: Digital Gamification for Youth Workers" is an Erasmus+ (KA153-YOU) mobility project comprising an intensive 7-day training course and 2 travel days held in Balatonboglár, Hungary. The initiative addresses the crucial need for youth workers and volunteers to upgrade their educational methodologies by integrating digital skills and gamification into non-formal learning environments.



1.2 The Partnership

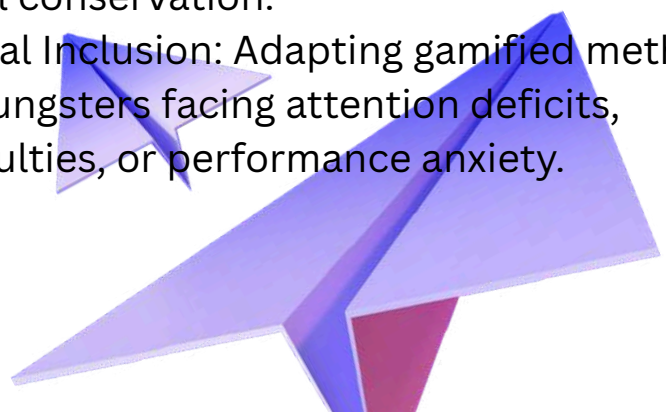
The project is built on years of solid transnational cooperation between two civic organizations with shared visions in community building, ecology, and youth empowerment



1.3 Objectives and Target Groups

Key Objectives:

1. Building Digital & Game Design Competence: Equipping youth workers with the skills to implement modern software, platforms, and interactive game mechanics in non-formal education.
2. Connecting Heritage and Green Awareness: Designing blended outdoor-digital activities (such as geocaching and interactive quests) that explore local history and environmental conservation.
3. Fostering Social Inclusion: Adapting gamified methods to support youngsters facing attention deficits, learning difficulties, or performance anxiety.



1.1 A projektről: Level Up – Digitális gamifikáció az ifjúsági munkában
A „Level Up: Digital Gamification for Youth Workers” egy Erasmus+ (KA153-YOU) mobilitási projekt, amely egy 7 napos intenzív képzési kurzust és 2 utazási napot foglalt magában a magyarországi Balatonbogláron. A projekt célja az ifjúsági területen dolgozó szakemberek és önkéntesek digitális, valamint módszertani kompetenciáinak bővítése a nem-formális oktatás eszköztárán keresztül.



1.2 A partnerség bemutatása

A projekt a magyarországi és romániai ifjúsági közösségek szoros együttműködésének eredménye, amely korábbi sikeres Erasmus+ ifjúsági cserékre (pl. Hike & Sustain, Travel & Babble) épülve lépett a szakmai képzés szintjére.



1.3 Célkitűzések és célcsoportok

Fő célkitűzések:

1. Digitális és gamifikációs kompetenciák fejlesztése: Megismertetni az ifjúsági szakemberekkel azokat az applikációkat, platformokat és játékmechanizmusokat, amelyekkel a hagyományos fizikai tevékenységek digitális elemekkel bővíthetők.
2. Környezettudatosság és helyi történelem integrációja: Olyan élményalapú, kevert (digitális-szabadtéri) játékok megalkotása, amelyek ösztönzik a helyi kulturális örökség és az ökológiai értékek felfedezését.
3. Inklúzió és hozzáférhetőség biztosítása: Nem-formális módszerek adaptálása a csökkent figyelemkoncentrációval vagy teljesítményszorongással küzdő fiatalok bevonására.



1.1 Despre proiect: Level Up – Gamificare digitală pentru lucrătorii de tineret
„Level Up: Digital Gamification for Youth Workers” este un proiect de mobilitate Erasmus+ (KA153-YOU) ce a constat într-un curs intensiv de formare de 7 zile (plus 2 zile de călătorie), desfășurat în Balatonboglár, Ungaria. Scopul principal al proiectului este consolidarea competențelor digitale și a metodologiilor non-formale ale lucrătorilor de tineret și voluntarilor prin utilizarea practicilor de gamificare (jocuri educative interactive).

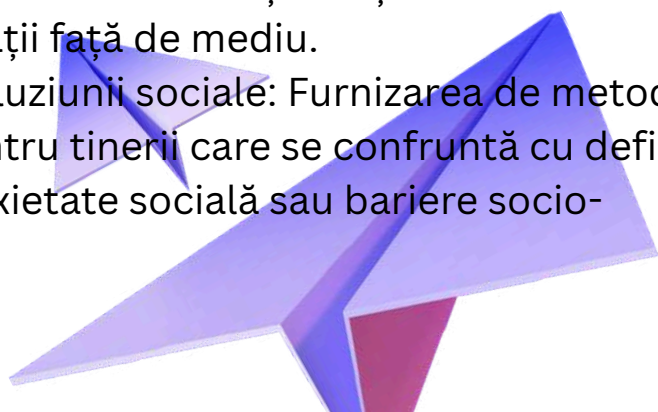


1.2 Prezentarea parteneriatului
Succesul proiectului se bazează pe cooperarea transfrontalieră solidă dintre două asociații dedicate dezvoltării comunitare și sprijinirii tinerilor:



1.3 Obiective și grupuri țintă
Obiective specifice:

1. Dezvoltarea abilităților digitale și de game design:
Însușirea de către lucrătorii de tineret a unor platforme și instrumente software capabile să transforme activitățile educative în experiențe interactive.
2. Promovarea patrimoniului și a educației ecologice:
Crearea de jocuri mixte (digitale și în aer liber) ce pun în valoare istoria locală și conștientizarea responsabilității față de mediu.
3. Sprijinirea incluziunii sociale: Furnizarea de metode accesibile pentru tinerii care se confruntă cu deficit de atenție, anxietate socială sau bariere socio-economice.



1.1 Despre proiect: Level Up – Gamificare digitală pentru lucrătorii de tineret

„Level Up: Digital Gamification for Youth Workers” este un proiect de mobilitate Erasmus+ (KA153-YOU) ce a constat într-un curs intensiv de formare de 7 zile (plus 2 zile de călătorie), desfășurat în Balatonboglár, Ungaria. Scopul principal al proiectului este consolidarea competențelor digitale și a metodologiilor non-formale ale lucrătorilor de tineret și voluntarilor prin utilizarea practicilor de gamificare (jocuri educative interactive).

1.2 Prezentarea parteneriatului

Succesul proiectului se bazează pe cooperarea transfrontalieră solidă dintre două asociații dedicate dezvoltării comunitare și sprijinirii tinerilor:

1.3 Obiective și grupuri țintă

Obiective specifice:

1. Dezvoltarea abilităților digitale și de game design:
Însușirea de către lucrătorii de tineret a unor platforme și instrumente software capabile să transforme activitățile educative în experiențe interactive.
2. Promovarea patrimoniului și a educației ecologice:
Crearea de jocuri mixte (digitale și în aer liber) ce pun în valoare istoria locală și conștientizarea responsabilității față de mediu.
3. Sprijinirea incluziunii sociale: Furnizarea de metode accesibile pentru tinerii care se confruntă cu deficit de atenție, anxietate socială sau bariere socio-economice.





2. GAMIFICATION & INCLUSION IN YOUTH WORK

2.1 The Psychology of Gamification: Reducing Anxiety & Boosting Intrinsic Motivation

Gamification is defined not as simply playing games, but as the integration of game mechanics and design dynamics into non-game contexts, such as non-formal education. A large proportion of youth today experience elevated levels of performance anxiety and social stress stemming from traditional educational expectations. In formal classrooms, errors are frequently penalized, causing disengagement and low self-esteem.

Game-based psychology fundamentally transforms this learning environment:

- **Reframing Failure as Growth:** In gamified spaces, losing a round or making a mistake is not an ultimate failure; it is simply a feedback loop inviting the player to try again (respawning). This instantly lowers anxiety thresholds.
- **Fostering Intrinsic Motivation (Self-Determination Theory):** Educational gamification fulfills three essential psychological needs: autonomy (freedom of choice in pathways and actions), competence (visible progress, mastery of levels), and relatedness (shared teamwork and collaboration).
- **Immediate Feedback Loops:** Instant feedback via badges, experience points (XP), and progress bars activates dopamine pathways, keeping attention sharp and learners actively engaged.



2.2 Methodological Adaptation for Inclusion and Attention Deficits

Engaging young people with fewer opportunities—especially those dealing with attention deficit disorders (ADHD), specific learning difficulties, or socio-economic marginalization—demands intentional pedagogical structuring. Gamified digital tools provide powerful pathways for inclusive facilitation:

- **Micro-Quests and Chunking:** Breaking lengthy learning modules into short, 5- to 10-minute distinct challenges keeps attention deficits from triggering fatigue or withdrawal.
- **Multimodal Sensory Engagement:** Moving beyond heavy text by incorporating audio cues, infographics, visual storytelling, and tactile puzzles.
- **Cooperative vs. Competitive Mechanics:** Prioritizing team quests and collective scoring over individual rivalries ensures that marginalized or self-conscious youth feel valued without fear of being ranked last.
- **Anonymous Contribution Portals:** Utilizing tools like Mentimeter or Slido allows participants to share opinions, questions, or ideas anonymously, dismantling the fear of public speaking.



2.3 Digital Ethics, Data Privacy (GDPR), and Online Well-being

Harnessing digital innovation requires strict safeguarding measures. In youth work practice, digital tools must be implemented with strict ethical standards:

- **GDPR Compliance and Data Minimization:** Facilitators should favor digital platforms that do not collect personally identifiable data (such as phone numbers or birthdates) from minors, utilizing PIN-based or guest login modes instead.
- **Digital Equity and Accessibility:** Never assume universal ownership of high-end smartphones or data packages. Activities should be designed around shared group devices, peer lending, or organization-provided hardware.
- **Screen-Time Balance:** Digital screens serve as catalysts, not replacements for human interaction. Screen-based tasks should always be paired with physical exploration, active dialogue, and direct outdoor connection with nature and heritage.



2. FEJEZET: GAMIFIKÁCIÓ ÉS INKLÚZIÓ AZ IFJÚSÁGI MUNKÁBAN

2.1 A játékosítás pszichológiája: szorongáscsökkentés és belső motiváció

A gamifikáció (játékosítás) nem egyszerűen játékok játszását jelenti, hanem a játékkervezési elemek és mechanizmusok alkalmazását nem-játékos környezetben, például a nem-formális oktatásban. A mai fiatalok jelentős része küzd az iskolai vagy társadalmi elvárásokból fakadó teljesítmény- és szociális szorongással. A hagyományos tanulási környezetben a hiba gyakran kudarcként jelenik meg, ami elidegenedéshez vagy passzivitáshoz vezet.

A játékok pszichológiája alapvetően írja át ezt a dinamikát:

- A hiba mint természetes visszacsatolás: Egy játékosított környezetben a „vesztés” nem személyes kudarc, hanem egy újabb próbálkozásra ösztönző tapasztalat (újrapróbálkozás / respawn). Ez azonnal csökkenti a szorongást.
- Belső motiváció felébresztése (Öndeterminációs elmélet): A gamifikáció három alapvető pszichológiai szükségletre épít: az autonómiára (a játékos maga választ utat vagy döntést), a kompetenciára (látható fejlődés, szintek elérése) és a kapcsolódásra (együttműködés a csapattársakkal).
- Azonnali visszacsatolás: A pontok, jelvények és szintlépések valós idejű elismerést nyújtanak, ami fenntartja a dopaminszintet és a részvételi kedvet.



2.2 Módszertani adaptáció sajátos nevelési igények és figyelemhiány esetén

A kevesebb lehetőséggel rendelkező, illetve figyelemkoncentrációs nehézségekkel (ADHD), tanulási nehézségekkel vagy kulturális és gazdasági hátrányokkal élő fiatalok bevonása különleges pedagógiai megközelítést igényel. A digitális eszközökkel támogatott gamifikáció az alábbi adaptációs technikákkal teszi inkluzívvá a foglalkozásokat:

- Mikro-küldetések (Chunking módszer): A hosszabb, monoton feladatokat 5–10 perces interaktív kihívásokra bontjuk. Ez megelőzi a mentális kimerülést és segíti a fókusz fenntartását.
- Többcsatornás ingerek (Multimodális tanulás): A pusztán szöveges magyarázatok helyett audiovizuális elemek, képek, animációk, hangok és digitális kártyák kombinációját alkalmazzuk.
- Kooperatív játékmechanizmusok: A romboló verseny helyett a közös pontgyűjtésre és csoportos küldetésekre helyezzük a hangsúlyt. Így a gyengébb képességű vagy gátlásos fiatalok is megtapasztalják, hogy a csapat nélkülözhetetlen tagjai.
- Anonim részvételi lehetőségek: Olyan digitális felületek használatával (pl. Mentimeter vagy Slido), ahol a fiatalok név nélkül szavazhatnak vagy válaszolhatnak, kiküszöbölhető a nyilvános megszólalástól való félelem



2.3 Digitális biztonság, adatvédelem (GDPR) és jóllét az ifjúsági munkában

Bár a digitális eszközök hatalmas lehetőséget jelentenek, alkalmazásuk felelősséggel jár. Az ifjúsági munka során kiemelt prioritás a fiatalok biztonsága és mentális egyensúlya:

- **GDPR és adatminimalizálás:** Az ifjúsági foglalkozásokon olyan applikációkat és platformokat részesítünk előnyben, amelyek nem követelik meg a fiatalok személyes adatainak (pl. teljes név, e-mail cím, telefonszám) megadását, vagy lehetővé teszik a vendégként / PIN-kóddal történő belépést (pl. Kahoot, Slido, Actionbound).
- **Eszköz-hozzáférés és egyenlőség:** Nem feltételezzük, hogy minden fiatal saját modern okostelefonnal vagy mobilnettel rendelkezik. A feladatokat kiscsoportos munkára tervezzük, ahol csoportonként egyetlen eszköz is elegendő, vagy a szervezők biztosítanak kölcsönözhető eszközöket.
- **Képernyőidő-egyensúly és mozgás:** A digitális eszköz a projekt filozófiájában csupán eszköz, nem végcél. A képernyőhasználatot mindig kültéri felfedezéssel, fizikai sétával, párbeszéddel és természeti élményekkel kombináljuk.



2: GAMIFICAREA ȘI INCLUZIUNEA ÎN LUCRUL DE TINERET

2.1 Psihologia gamificării: reducerea anxietății și stimularea motivației intrinseci

Gamificarea nu înseamnă simpla joacă, ci utilizarea mecanismelor, dinamicii și elementelor de design de joc în contexte non-formale și educaționale. Mulți tineri se confruntă în prezent cu un nivel ridicat de anxietate socială și de performanță cauzat de metodele formale de învățare. În mod tradițional, greșeala este asociată cu sancțiunea sau eșecul, ceea ce duce adesea la demotivare și izolare.

Psihologia jocurilor transformă radical această perspectivă:

- Eșecul privit ca oportunitate de învățare: Într-un mediu gamificat, o greșeală nu este o sentință, ci o etapă firească ce invită la o nouă încercare („restart / respawn”). Această abordare elimină presiunea psihologică și teama de judecată.
- Motivația intrinsecă (Teoria Autodeterminării): Jocurile răspund nevoilor fundamentale ale tinerilor: autonomia (libertatea de a alege strategii), competența (sentimentul clar de progres și depășire a provocărilor) și apartenența (lucrul în echipă).
- Feedback imediat: Recompensele vizuale, punctele și avansarea în niveluri oferă o confirmare instantanee a efortului depus, menținând vie curiozitatea și atenția.



2.2 Adaptarea metodologică pentru tineri cu oportunități reduse și deficit de atenție

Lucrul cu tinerii proveniți din medii vulnerabile sau cu cei care prezintă dificultăți de concentrare (ADHD), anxietate sau bariere socio-economice necesită strategii didactice flexibile:

- Micro-misiuni (Segmentarea sarcinilor): Împărțirea activităților complexe în provocări scurte de 5–10 minute previne oboseala mintală și facilitează menținerea concentrării.
- Învățare multisenzorială: Înlocuirea blocurilor mari de text prin infografice, indicii audio, imagini interactive și chestionare vizuale.
- Mecanici bazate pe cooperare: Înlocuirea competiției agresive cu provocări de echipă, unde succesul depinde de contribuția unică a fiecărui membru, indiferent de abilitățile sale inițiale.
- Interacțiune anonimă: Instrumentele precum Mentimeter sau Slido permit exprimarea opiniilor fără expunere publică, protejându-i pe tinerii timizi sau anxioși.



2.3 Etică digitală, protecția datelor (GDPR) și starea de bine

Integrarea tehnologiei în sectorul de tineret presupune responsabilitate și respectarea strictă a normelor de siguranță:

- Conformitate GDPR și minimizarea datelor: Utilizarea cu precădere a aplicațiilor care permit accesul pe bază de cod PIN sau mod oaspete, fără a solicita crearea de conturi individuale sau colectarea datelor cu caracter personal ale tinerilor.
- Echitate digitală și accesibilitate: Evitarea excluderii tinerilor care nu dețin telefoane performante sau conexiune la internet. Sarcinile se realizează în echipe mici pe un singur dispozitiv comun sau prin echipamente puse la dispoziție de organizatori.
- Echilibrul dintre ecran și realitate: Tehnologia este un facilitator, nu un scop în sine. Fiecare secvență pe ecran trebuie ancorată în mișcare în aer liber, descoperirea naturii, explorarea monumentelor istorice și dialog uman autentic.

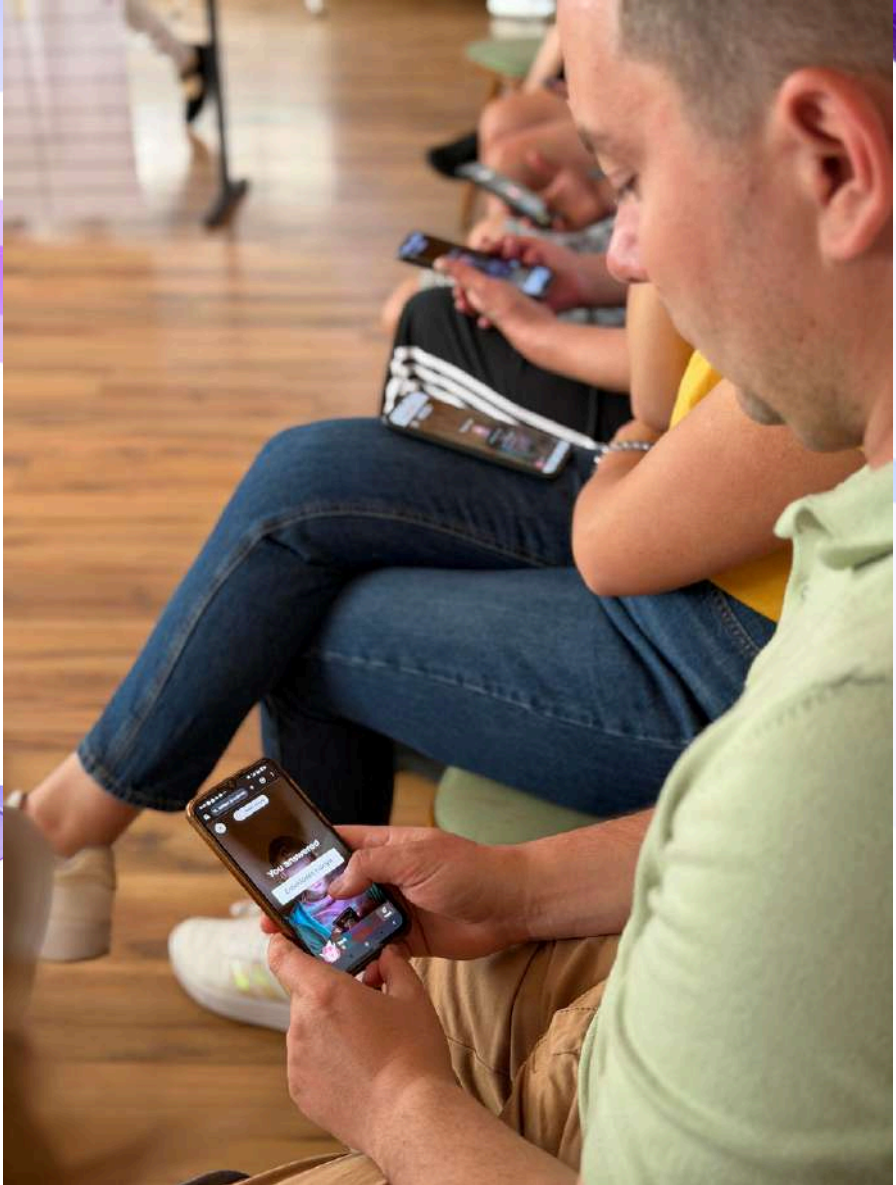


3: DIGITAL TOOLKIT & APPS

3.1 Real-time Engagement, Quizzing & Polling Kahoot!

- Purpose: Fast-paced, music-driven competitive quiz challenges.
- Access: <https://kahoot.com> (App: Google Play / App Store)
- Step-by-Step Flow:
 - a. Facilitator displays questions and color options on the main screen.
 - b. Youth navigate to kahoot.it on mobile, entering the Game PIN and nickname.
 - c. Questions run on a timer; players tap the corresponding color shapes.
 - d. Real-time podium and scoreboards update after each question.





Mentimeter

- Purpose: Anonymous word clouds, pulse checks, and anxiety-free sharing.
- Access: <https://www.mentimeter.com>
- Step-by-Step Flow:
 - a. Facilitator opens a slide (e.g., "Describe nature in one word").
 - b. Participants visit menti.com and type the entry code.
 - c. Participants input 1–3 responses anonymously.
 - d. A dynamic word cloud forms in real-time on the shared display.



3.2 Geolocation & Outdoor Quests

Actionbound

- Purpose: Outdoor treasure hunts, GPS navigation tasks, and multimedia trails.
- Access: <https://actionbound.com> (App: Google Play / App Store)
- Step-by-Step Flow:
 - a. Youth worker creates the trail ("Bound") on the web manager with map pins and tasks.
 - b. Teams download the Actionbound app and scan the starting QR code.
 - c. The app directs teams to coordinates where they complete photo/video tasks, solve riddles, and scan target codes.
 - d. The platform compiles final scores and photo albums automatically upon completion.



ClueKeeper

- Purpose: Outdoor digital escape games and puzzle trail execution.
- Access: <https://www.cluekeeper.com> (App: Google Play / App Store)
- Step-by-Step Flow:
 - a. Participants install the app and enter the hunt code.
 - b. The app issues clue #1 linked to a physical local landmark.
 - c. The team examines physical clues and inputs the secret password into the app.
 - d. A correct answer unlocks coordinates and story snippets for the next station.



Slido

- Purpose: Silent Q&A streams and crowd-sourced discussion points.
- Access: <https://www.slido.com>
- Step-by-Step Flow:
 - a. Facilitator creates a session event code.
 - b. Participants join via sli.do and submit thoughts or questions without displaying names.
 - c. The group upvotes favorite questions to prioritize group discussion topics.



3.3 Role-Play, Flashcards & Visual Media

Classcraft

- Purpose: RPG-style classroom and behavior gamification for team cohesion.
- Access: <https://www.classcraft.com>
- Step-by-Step Flow:
 - a. Youth pick character classes: Warrior, Healer, or Mage.
 - b. Groups take on non-formal community quests (e.g., zero-waste actions).
 - c. Cooperative accomplishments grant XP and unlock special powers to support team members.



Quizlet

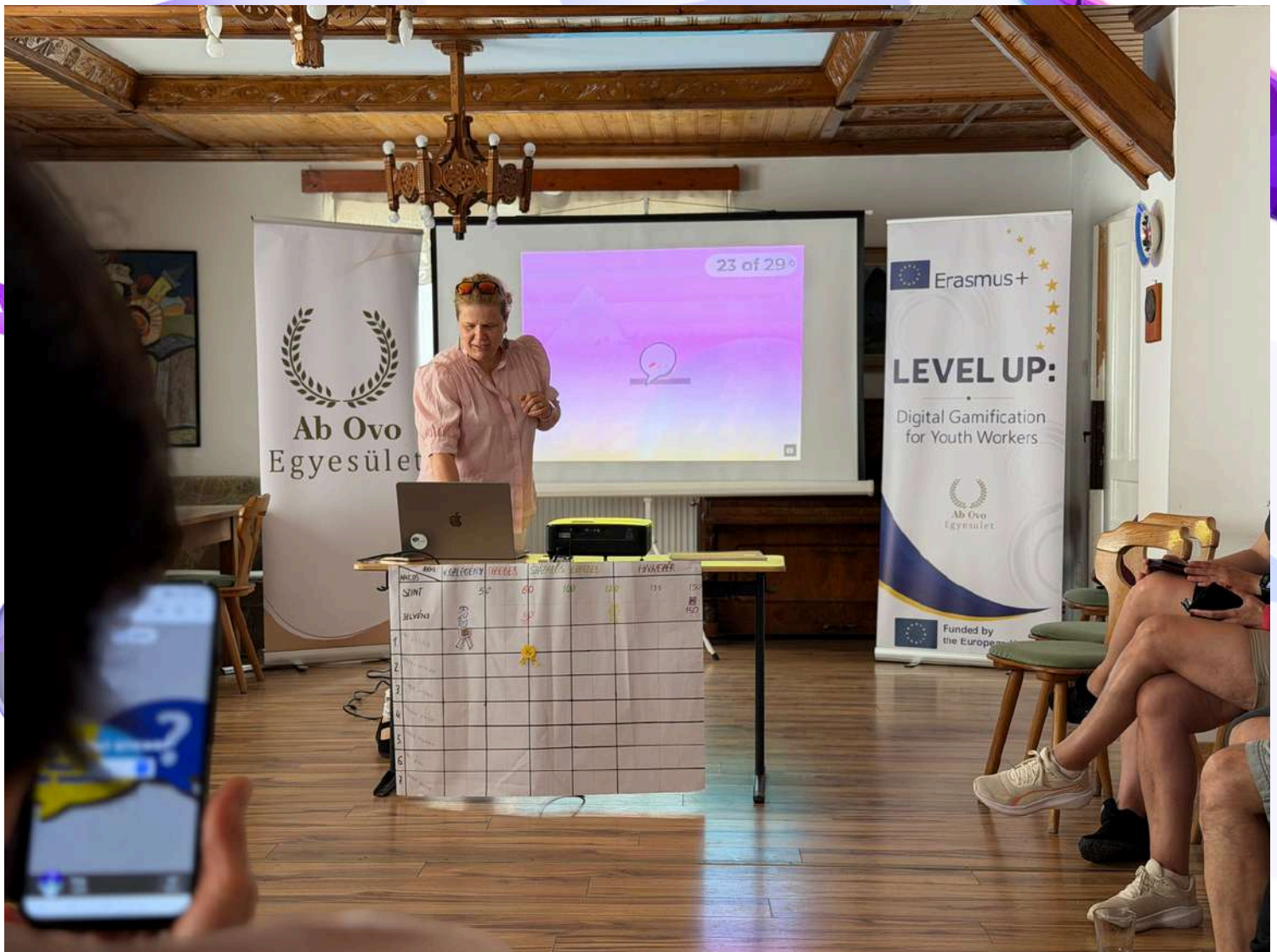
- Purpose: Interactive flashcard decks and cooperative team sprints.
- Access: <https://quizlet.com>
- Step-by-Step Flow:
 - a. Facilitator creates term/image decks (e.g., local biodiversity terms).
 - b. Facilitator launches Quizlet Live; participants are assigned to random mixed groups.
 - c. All team members see the question, but only one member holds the correct answer on their screen.
 - d. Teams must talk aloud to verify who holds the match before submitting.



3. FEJEZET: DIGITÁLIS ESZKÖZTÁR ÉS ALKALMAZÁSOK

3.1 Interakció, szavazás és kvízek Kahoot!

- Mire jó: Gyors, pörgős, zenés kvízversenyek.
- Elérhetőség: <https://kahoot.com> (App: Google Play / App Store)
- Játékmenet lépésről lépésre:
 - a. A tréner kivetíti a kérdést és a 4 színkódot a nagy képernyőre.
 - b. A fiatalok felmennek a kahoot.it oldalra a telefonjukon, megadják a PIN-kódot és a becenevüket.
 - c. A kérdés elindul; a játékosok a helyesnek vélt színre kattintanak.
 - d. Minden kérdés után ranglista jelenik meg; a végén dobogós ünneplés zárja a fordulót.



Mentimeter

- Mire jó: Anonim véleménygyűjtés, szófelhők készítése és azonnali hangulatjelentés szorongás nélkül.
- Elérhetőség: <https://www.mentimeter.com>
- Játékmenet lépésről lépésre:
 - a. A tréner feltesz egy kérdést a kivetítőn (pl. „Milyen érzés most számodra a természetben lenni?”).
 - b. A résztvevők belépnek a menti.com címen a 8 jegyű számmal.
 - c. Beírnak 1–3 szót vagy értékelnek egy skálán.
 - d. A válaszok azonnal, élőben animálódnak a képernyőn szófelhőként vagy grafikaként.



Slido

- Mire jó: Csendes kérdés-válasz (Q&A) szekciók és szavazások gátolás feloldására.
- Elérhetőség: <https://www.slido.com>
- Játékmenet lépésről lépésre:
 - a. A facilitátor létrehoz egy eseménykódot.
 - b. A fiatalok a sli.do oldalon névtelenül beküldik kérdéseiket és gondolataikat.
 - c. A többiek „lájkolhatják” egymás kérdéseit, így a legfontosabb témák kerülnek a lista élére.



3.2 Helyalapú és kültéri felfedezés

Actionbound

- Mire jó: Kultéri kincskereső küldetések, GPS-pontokhoz és feladatokhoz kötött interaktív tanösvények.
- Elérhetőség: <https://actionbound.com> (App: Google Play / App Store)
- Játékmenet lépésről lépésre:
 - a. A tréner a webes felületen összerak egy „Bound”-ot (GPS-koordináták, QR-kódok, feladványok).
 - b. A csapatok letöltik az ingyenes Actionbound appot, és leolvassák a játék indító QR-kódját.
 - c. Az app a megadott helyszínekre navigálja őket, ahol a játékosok fotókat készítenek, rejtvényeket oldanak meg vagy pontokat gyűjtenek.
 - d. A végén az app automatikusan összegzi a csapatok pontjait.



3.3 Szerepjáték, tanulókártyák és vizuális tartalom

Classcraft

- Mire jó: Csoportdinamika átalakítása RPG (szerepjáték) típusú pontozási rendszerre.
- Elérhetőség: <https://www.classcraft.com>
- Játékmenet lépésről lépésre:
 - a. Minden résztvevő karaktert választ (Harcos, Gyógyító, Mágus).
 - b. A csapatok közös küldetéseknek kapnak (pl. parktakarítás, zöld szokások betartása).
 - c. Pozitív cselekedetekért XP (tapasztalati pont) és arany jár, amellyel új képességeket oldhatnak fel csapattársaik megmentésére.



Quizlet

- Mire jó: Fogalmak, növény- és állatfajok, helytörténeti évszámok tanulása digitális kártyákkal.
- Elérhetőség: <https://quizlet.com>
- Játékmenet lépésről lépésre:
 - a. A tréner létrehoz egy kártyacsomagot képekkel és fogalmakkal.
 - b. Elindítja a Quizlet Live módot; a rendszer véletlenszerű csapatokba rendezi a fiatalokat.
 - c. A kérdés minden csapattagnál megjelenik, de a helyes válasz csak egyikük telefonján látható.
 - d. A csapat csak szóbeli egyeztetés után tud helyesen kattintani, ami azonnali kooperációt követel.



3: INSTRUMENTAR DIGITAL ȘI APLICAȚII

3.1 Interacțiune, vot și chestionare în timp real Kahoot!

- Rol: Concursuri de tip quiz dinamice, cu muzică și grafică antrenantă.
- Acces: <https://kahoot.com> (App: Google Play / App Store)
- Etape pas cu pas:
 - a. Formatorul proiectează întrebarea și opțiunile de răspuns pe ecranul principal.
 - b. Participanții accesează kahoot.it pe mobil, introduc codul PIN și o poreclă.
 - c. La pornirea cronometrului, tinerii apasă butonul cu forma și culoarea corectă.
 - d. Clasamentul se actualizează automat după fiecare răspuns, finalizându-se cu un podium virtual.



Mentimeter

- Rol: Colectare anonimă de opinii, nori de cuvinte și evaluare fără stres.
- Acces: <https://www.mentimeter.com>
- Etape pas cu pas:
 - a. Formatorul deschide o întrebare (ex: „Describe legătura ta cu natura printr-un cuvânt”).
 - b. Tinerii accesează menti.com și introduc codul afișat.
 - c. Participanții transmit 1-3 răspunsuri în mod anonim.
 - d. Răspunsurile generează instantaneu un nor dinamic de cuvinte pe ecranul comun.



Slido

- Rol: Sesiuni de întrebări și răspunsuri (Q&A) anonime și votare simplă de idei.
- Acces: <https://www.slido.com>
- Etape pas cu pas:
 - a. Moderatorul generează un cod de eveniment.
 - b. Tinerii intră pe sli.do și trimit întrebări fără a-și divulga identitatea.
 - c. Ceilalți participanți votează întrebările favorite, prioritizând cele mai relevante subiecte de discuție.



3.2 Explorare în aer liber și geolocalizare

Actionbound

- Rol: Trasee interactive în natură sau oraș, vanători de comori cu GPS și coduri QR.
- Acces: <https://actionbound.com> (App: Google Play / App Store)
- Etape pas cu pas:
 - a. Lucrătorul de tineret creează traseul („Bound”) pe site, adăugând puncte GPS, sarcini și întrebări.
 - b. Echipele instalează gratuit aplicația Actionbound și scanează codul QR de pornire.
 - c. Aplicația ghidează echipele către locații unde fac poze, rezolvă enigme sau găsesc indicii ascunse.
 - d. La linia de sosire, sistemul calculează automat clasamentul și încarcă fotografiile realizate.



3.3 Jocuri de rol, fișe digitale și media vizuală

Classcraft

- Rol: Gamificarea dinamicii de grup prin mecanici de joc de rol (RPG).
- Acces: <https://www.classcraft.com>
- Etape pas cu pas:
 - a. Tinerii își aleg clasa de personaj (Războinic, Vindecător sau Mag).
 - b. Echipele primesc misiuni comune (ex: acțiuni comunitare, colectare selectivă, punctualitate).
 - c. Fiecare reușită aduce puncte de experiență (XP) prin care își pot ajuta colegii aflați în dificultate.



Quizlet

- Rol: Învățare interactivă de noțiuni (ecologie, patrimoniu) prin carduri de memorie.
- Acces: <https://quizlet.com>
- Etape pas cu pas:
 - a. Formatorul creează un set de termeni și imagini reprezentative.
 - b. Se lansează modul Quizlet Live, ce împarte participanții în echipe aleatorii.
 - c. Întrebarea apare pe toate ecranele din echipă, dar răspunsul corect este pe un singur telefon.
 - d. Tinerii sunt forțați să comunice verbal pentru a stabili cine are răspunsul potrivit.



4: FIELD-TESTED ACTIVITIES & GAME PROTOTYPES

4.1 Local History & Cultural Heritage Module (4 Activities)

Activity 1: Time-Traveling Detectives (GPS Heritage Trail)

- Digital Tool: Actionbound
- Target & Time: 14–25 yrs, 10–25 participants, 90 mins
- Objective: Discover local historical sites and cultural heritage through GPS missions.
- Steps:
 - a. Form small teams of 3–4 with one mobile phone running the Actionbound app.
 - b. GPS guides teams to 4 historical monuments in the neighborhood.
 - c. At each stop, teams solve a puzzle or submit a creative historic reenactment group photo.
 - d. Final station requires unscrambling collected letters to reveal the local historical figure.



Eco-Detectives Safari (Biodiversity Quest)

- Digital Tool: Actionbound
- Target & Time: 12–25 yrs, 10–30 participants, 90 mins
- Objective: Promote direct interaction with local flora, fauna, and park ecosystems.
- Steps:
 - a. Groups gather at an outdoor public park or natural reserve.
 - b. The bound prompts participants to photograph and identify three specific indigenous trees.
 - c. Record a 15-second bird call audio sample and upload via app.
 - d. Extra bonus points rewarded for picking up and properly cataloging trail litter.



4.2 Environmental Awareness & Green Skills Module

The Green Guild (Real-life Eco RPG)

- Digital Tool: Classcraft
- Target & Time: 14–22 yrs, 10–25 participants, multi-day/weekly quest
- Objective: Build sustainable daily habits through gamified positive reinforcement.
- Steps:
 - a. Youth create game personas (Mage, Warrior, Healer).
 - b. Daily green actions (carrying reusable cups, walking/biking, composting) yield XP and gold.
 - c. Using disposable single-use plastic drains team HP, requiring Healers to cast restorative spells.
 - d. Group levels up collectively, concluding in a joint park cleanup celebration.



4.3 Social & Performance Anxiety Reduction Module

Silent Voices (Anonymous Mood Pulse)

- Digital Tool: Mentimeter
- Target & Time: 13–30 yrs, 8–30 participants, 45 mins
- Objective: Relieve performance stress and create safe spaces for vulnerable sharing.
- Steps:
 - a. Participants join anonymously from personal devices.
 - b. Facilitator launches prompts: "What causes you the most stress in social settings?"
 - c. Thoughts generate an anonymous live word cloud; facilitator reads answers objectively.
 - d. Normalize shared struggles without putting anyone on the spot.



Sprint & Focus (Micro-Quest Stations)

- Digital Tool: Quizlet & Timer
- Target & Time: 12–20 yrs (tailored for ADHD / attention needs), 6–18 participants, 50 mins
- Objective: Maximize attention retention through short, structured intervals.
- Steps:
 - a. Workshop is divided into five 7-minute micro-sprints.
 - b. Alternating rhythm: 2 mins digital matching, 3 mins kinetic physical motion, 2 mins reflection.
 - c. Fast-paced pacing prevents sensory fatigue and maintains sustained focus.



- 



4.4 Creativity & Critical Thinking Module

Fact or Fake? (Eco Media Detective)

- Digital Tool: Kahoot!
- Target & Time: 14–25 yrs, 10–35 participants, 45 mins
- Objective: Build media literacy and detect greenwashing or manipulated headlines.
- Steps:
 - a. Facilitator displays 10 environmental news snippets and images (5 authentic, 5 AI/faked).
 - b. Teams debate evidence and cast their votes simultaneously.
 - c. Discuss verification indicators: reverse image search, domain validity, emotional hooks.



Gamify It! (Game Prototyping Lab)

- Digital Tool: Actionbound Web Creator
- Target & Time: 16–30 yrs, 10–25 participants, 120 mins
- Objective: Empower youth to architect their own gamified educational content.
- Steps:
 - a. Groups of four select a community inclusion or green topic.
 - b. Teams script mechanics, riddles, and multimedia checkpoints inside the Bound creator.
 - c. Cross-test each other's prototypes and provide structured peer evaluations.



4. FEJEZET: GYAKORLATI JÁTÉKTÁR ÉS PROTOTÍPUSOK

4.1 Helyi történelem és kulturális örökség modul (4 tevékenység)

1. Játék: Időutazó Detektívek (Helytörténeti GPS-küldetés)

- Digitális eszköz: Actionbound (mobilapp)
- Célcsoport & Idő: 14–25 év, 10–25 fő, 90 perc
- Cél: A helyi történelmi emlékhelyek és épített örökség felfedezése.
- Lépések:
 - a. A résztvevők 3-4 fős csapatokat alkotnak, telefononként egy Actionbound alkalmazással.
 - b. Az app GPS-alapon elvezeti őket 4 helyi történelmi pontra (pl. szobor, régi épület, emléktábla).
 - c. Minden állomáson egy rejtvényt kell megfejteniük vagy egy korhű pózban készült csoportképet feltölteniük.
 - d. Az utolsó állomáson a begyűjtött betűkből összeállítják a helyi hős nevét.



Az Elveszett Krónika (Digitális szabadulás)

- Digitális eszköz: ClueKeeper
- Célcsoport & Idő: 14–30 év, 8–20 fő, 60 perc
- Cél: Logikai készségek fejlesztése a település mondáin és legendáin keresztül.
- Lépések:
 - a. A csapatok az alkalmazásban megkapják az „elveszett krónika” alaptörténetét.
 - b. Minden feladvány egy fizikai helyszínhez (pl. templomkert, könyvtár kapuja) kötődik.
 - c. A valós térben elrejtett számokat vagy szavakat kell beírni az appba a következő fejezet feloldásához.
 - d. A leggyorsabban megfejtő csapat nyeri a „Városi Krónikás” címet.



4.2 Környezettudatosság és zöld készségek modul

5. Játék: Öko-Nyomozók a Zöldben (Természetismereti szafari)

- Digitális eszköz: Actionbound
- Célcsoport & Idő: 12–25 év, 10–30 fő, 90 perc
- Cél: Helyi fák, védett növények és a biodiversitás közvetlen megfigyelése.
- Lépések:
 - a. A csapatok egy helyi parkban vagy erdőszélen indítják a küldetést.
 - b. Az app feladatai: készítsenek fotót 3 különböző fafaj leveléről, és azonosítsák őket.
 - c. Hangfelvétel készítése madárccicsérgésről és feltöltése az alkalmazásba.
 - d. Bónuszpont jár minden útközben felfedezett és lefotózott szeméért.



Az Ökológiai Lábnyom Próbatétel (Interaktív kvíz)

- Digitális eszköz: Slido / Mentimeter
- Célcsoport & Idő: Bármely korosztály, 10–40 fő, 45 perc
- Cél: Globális és helyi fogyasztási szokások kritikus átgondolása.
- Lépések:
 - a. A tréner valós idejű szavazásokat indít a résztvevők napi szokásairól (vízhasználat, étkezés, közlekedés).
 - b. A képernyőn azonnal kirajzolódik a csoport átlagos ökológiai lábnyoma.
 - c. Két kérdés között a csapatok 3 perces ötletbörzét tartanak egyszerű zöld alternatívákról.
 - d. A műhely végén mindenki névtelenül vállal egy 7 napos zöld kihívást.



4.3 Szorongáscsökkentés és figyelemfejlesztés modul

Csendes Hangok (Anonim érzelmi radar)

- Digitális eszköz: Mentimeter
- Célcsoport & Idő: 13–30 év, 8–30 fő, 45 perc
- Cél: Megszólalási szorongás feloldása, biztonságos véleménynyilvánítás.
- Lépések:
 - a. A résztvevők okostelefonon csatlakoznak a felülethez név nélkül.
 - b. A képernyőn megjelenő kérdések: „Mi aggaszt most a legjobban?”, „Mitől félsz egy új közösségben?”
 - c. A válaszok élő szófelhőként jelennek meg; a tréner hangosan olvassa fel őket ítékezés nélkül.
 - d. Kiscsoportos beszélgetés követi, látva, hogy nincsenek egyedül a félelmeikkel.



Sprint & Fókusz (Mikro-küldetés állomások)

- Digitális eszköz: Quizlet & Stopperóra
- Célcsoport & Idő: 12–20 év (főleg ADHD/figyelemzavar), 6–18 fő, 50 perc
- Cél: A koncentrációs képesség javítása rövid, strukturált blokkokkal.
- Lépések:
 - a. A foglalkozást öt darab 7 perces „sprintre” osztják.
 - b. Minden sprint egy önálló, pörgős mikrofeladat (pl. 2 perc digitális kártyázás, 3 perc fizikai mozgásos feladat, 2 perc gyors értékelés).
 - c. A feladatok közötti azonnali váltás megakadályozza az elkalandozást és a monotoniaérzetet.



4.4 Kreativitás és kritikai gondolkodás modul

Valóság vagy Álhír? (Digitális tényellenőr vadászat)

- Digitális eszköz: Kahoot!
- Célcsoport & Idő: 14–25 év, 10–35 fő, 45 perc
- Cél: Médiatudatosság, a félretájékoztatás és a manipuláció leleplezése.
- Lépések:
 - a. A tréner 10 aktuális környezeti hírt és fotót vetít ki (fele valós, fele generált/álhír).
 - b. A fiatalok csapatban vitatják meg és szavazzák meg a választ.
 - c. Minden kör után elemzik az intő jeleket: forrásellenőrzés, képi manipuláció, clickbait címek.

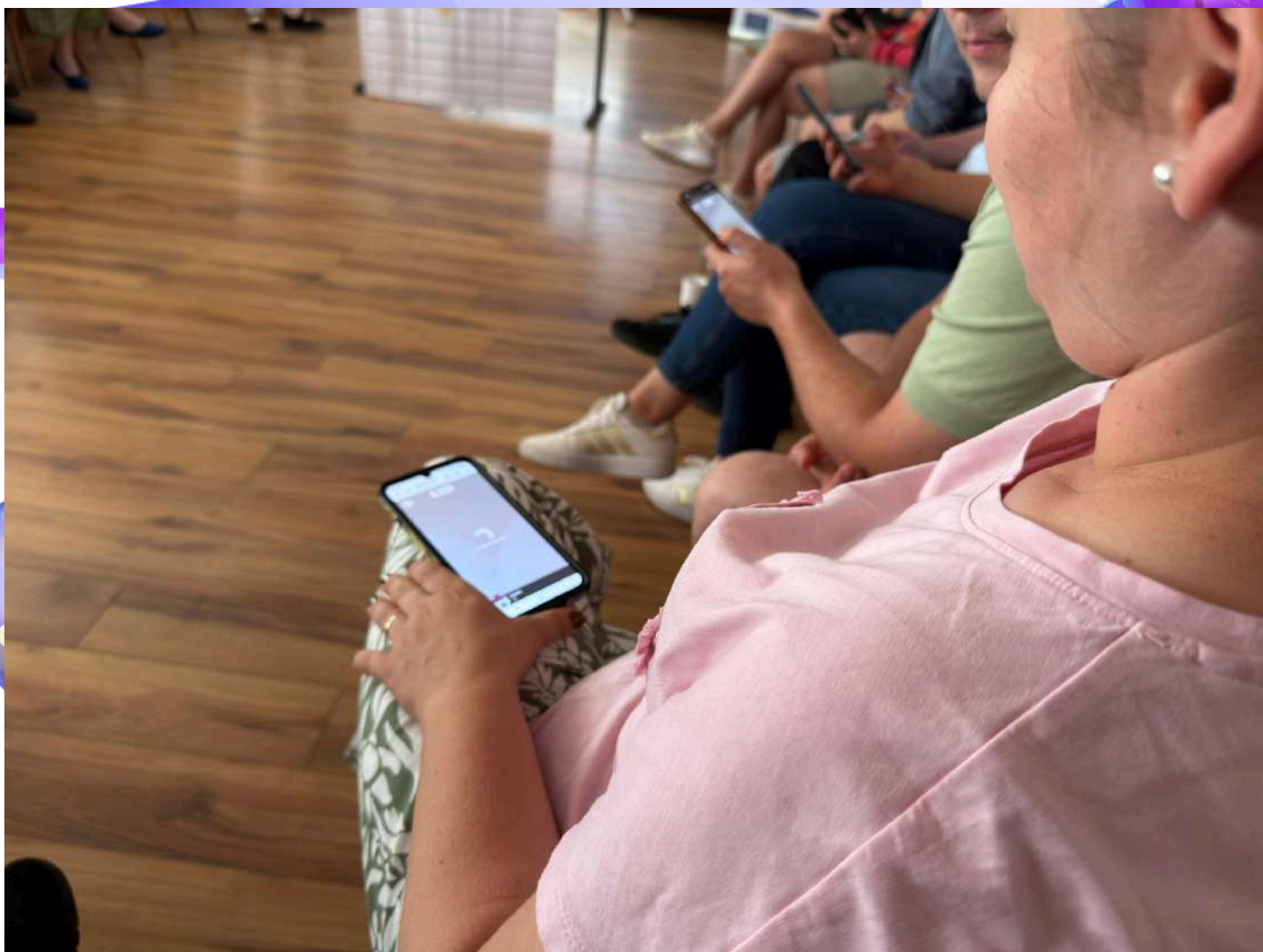


4: COLECȚIE PRACTICĂ DE ACTIVITĂȚI ȘI PROTOTIPURI

4.1 Modul: Istorie locală și patrimoniu cultural (4 activități)

Activitatea 1: Detectivii Călători în Timp (Traseu GPS cultural)

- Instrument digital: Actionbound
- Grup țintă & Timp: 14-25 ani, 10-25 participanți, 90 min
- Obiectiv: Explorarea monumentelor istorice și a reperelor culturale locale.
- Etape:
 - a. Echipe de 3-4 tineri folosesc un telefon cu aplicația Actionbound.
 - b. Traseul ghidează tinerii către 4 monumente sau clădiri istorice din proximitate.
 - c. La fiecare punct, echipa rezolvă o enigmă sau urcă o fotografie tematică.
 - d. Punctul final dezvăluie numele unei personalități istorice locale prin anagramă.



Cronica Pierdută (Escape game în aer liber)

- Instrument digital: ClueKeeper
- Grup țintă & Timp: 14–30 ani, 8–20 participanți, 60 min
- Obiectiv: Dezvoltarea gândirii logice pornind de la legende urbane.
- Etape:
 - a. Echipele primesc intriga unei legende vechi direct pe telefon.
 - b. Ghicitorile corespund unor detalii fizice (plăci comemorative, porți vechi).
 - c. Introducerea codului corect deblochează următorul indiciu și următoarea locație.
 - d. Echipa care reconstituie cronica prima este desemnată câștigătoare.



4.2 Modul: Conștientizarea mediului și competențe verzi

Safari Eco-Detectiv (Biodiversitate urbană)

- Instrument digital: Actionbound
- Grup țintă & Timp: 12–25 ani, 10–30 participanți, 90 min
- Obiectiv: Observarea directă a ecosistemelor locale și a spațiilor verzi.
- Etape:
 - a. Echipele pornesc într-un parc sau zonă verde din vecinătate.
 - b. Aplicația solicită fotografierea și identificarea a trei specii de arbori autohtoni.
 - c. Înregistrarea și încărcarea unui fișier audio cu triluri de păsări.
 - d. Puncte suplimentare pentru fiecare deșeu colectat și documentat în aplicație.



Barometrul Amprentei Ecologice

- Instrument digital: Slido / Mentimeter
- Grup țintă & Timp: Orice vârstă, 10–40 participanți, 45 min
- Obiectiv: Evaluarea critică a consumului de resurse și a impactului asupra climei.
- Etape:
 - a. Formatorul lansează un sondaj în direct legat de consumul de apă, transport și alimentație.
 - b. Ecranul reflectă instantaneu amprenta medie de carbon a grupului.
 - c. Tinerii discută în cercuri de 3 minute soluții practice și accesibile.
 - d. Fiecare își setează anonim un angajament verde pentru săptămâna următoare.



4.3 Reducerea anxietății sociale și creșterea concentrării

Voci Tăcute (Barometru emoțional anonim)

- Instrument digital: Mentimeter
- Grup țintă & Timp: 13–30 ani, 8–30 participanți, 45 min
- Obiectiv: Eliminarea fricii de expunere publică și validarea trăirilor personale.
- Etape:
 - a. Tinerii se conectează anonim de pe telefoane.
 - b. Răspund la întrebarea: „Ce îți creează cel mai mare disconfort în grupuri noi?”
 - c. Răspunsurile formează un nor dinamic de cuvinte citit neutru de formator.
 - d. Urmează o discuție ghidată în cerc ce normalizează vulnerabilitatea.



Sprint & Focus (Stații de micro-misiuni)

- Instrument digital: Quizlet & Cronometru
- Grup țintă & Timp: 12–20 ani (recomandat pentru ADHD/atenție scăzută), 6–18 participanți, 50 min
- Obiectiv: Menținerea atenției active prin blocuri scurte și dinamice.
- Etape:
 - a. Atelierul este structurat în cinci sprinturi distincte de câte 7 minute.
 - b. Ritm alternat: 2 min potrivire digitală, 3 min mișcare fizică, 2 min reflecție scurtă.
 - c. Tranzițiile rapide previn instalarea plictiselii și a oboselii cognitive.



4.4 Gândire critică și creativitate

Realitate sau Manipulare? (Detectiv de știri)

- Instrument digital: Kahoot!
- Grup țintă & Timp: 14–25 ani, 10–35 participanți, 45 min
- Obiectiv: Identificarea dezinformării și a fenomenului de „greenwashing”.
- Etape:
 - a. Se proiectează 10 titluri și imagini legate de natură (5 reale, 5 false/generate).
 - b. Echipele dezbate indiciile și transmit opțiunea aleasă.
 - c. Formatorul explică mecanismele de verificare: căutare inversă de imagini, verificarea surselor.



TRAINING HIGHLIGHTS & PRACTICAL OUTCOMES

5.1 Course Overview and Key Milestones

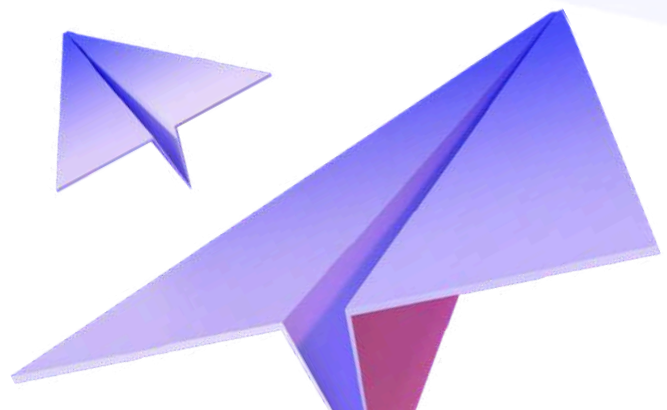
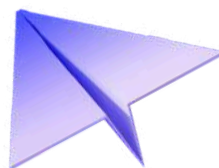
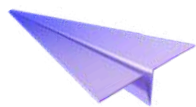
The mobility took place in Balatonboglár, Hungary, engaging 32 youth workers from Hungary and Romania. Across 7 training days, participants progressed from foundational gamification theory to functional field prototypes:

- Days 1–3 (Foundations & Inclusion): Team building, analyzing barriers faced by disadvantaged youth, and peer-to-peer case study presentations.
- Days 4–5 (Game Mechanics & Reality Check): Narrative development, study visits to local ecological and historical heritage sites, and World Café sessions on green youth work.
- Days 6–7 (Digital Lab & Prototyping): Hands-on testing of digital tools (Actionbound, Kahoot, Slido, Classcraft), cooperative prototype labs, peer-testing, and the Award Ceremony.
- Days 8 (Harvest & Follow-up): Finalizing the e-book toolbox, defining local multiplier plans, and conducting Youthpass self-assessments.



5.2 Participant Insights and Testimonials

- "Integrating location-based tools like Actionbound into heritage walks completely transformed how our youth interact with local landmarks." – Hungarian Participant.
- "The workshop offered concrete methods to lower performance anxiety for youngsters who typically shy away from standard workshops." – Romanian Participant.



5. FEJEZET: A BALATONBOGLÁRI KÉPZÉS PILLANATAI ÉS EREDMÉNYEI

5.1 A képzés összefoglalója és mérföldkövei

A képzési kurzus Balatonbogláron valósult meg 32 magyarországi és romániai ifjúsági munkás részvételével. A 7 napos intenzív program során a résztvevők a játékosítás elméletétől eljutottak a működő prototípusokig:

- 1–3. nap (Közösségépítés és jó gyakorlatok): Jégtörő gyakorlatok, a kevesebb lehetőséggel rendelkező fiatalok bevonásának kihívásai, meglévő oktatójátékok elemzése.
- 4–5. nap (Módszertan és helyi valóság): Játékmechanizmusok és narratívák tervezése, látogatás balatonboglári ökológiai és kulturális intézményeknél, World Café műhely a zöld gyakorlatokról.
- 6–7. nap (Digitális labor és prototípusok): Applikációk gyakorlati tesztelése (Actionbound, Kahoot, Classcraft stb.), prototípus-készítő laboratórium, egymás játékainak tesztelése és a díjátadó ceremónia.
- 8. nap (Zárás és disszemináció): Az e-book anyagainak véglegesítése, helyi utánkövetési tervek összeállítása, Youthpass kompetencia-értékelés.



5.2 Résztevői visszajelzések és tapasztalatok

- „A digitális eszközök eddig elvontnak tűntek, de az Actionbound és a Kahoot gyakorlati alkalmazása megmutatta, hogyan lehet a figyelemzavarral küzdő fiatalokat is aktívan bevonni a természetben.” – Magyarországi résztvevő.
- „A kevert módszertan (blended approach) segített megérteni, hogy a technológia nem elszigeteli a fiatalokat, ha szabadtéri felfedezéssel és helytörténettel kombináljuk.” – Romániai résztvevő.



5: REPERE DIN CURSUL DE FORMARE ȘI REZULTATE

5.1 Desfășurarea mobilității și etape cheie

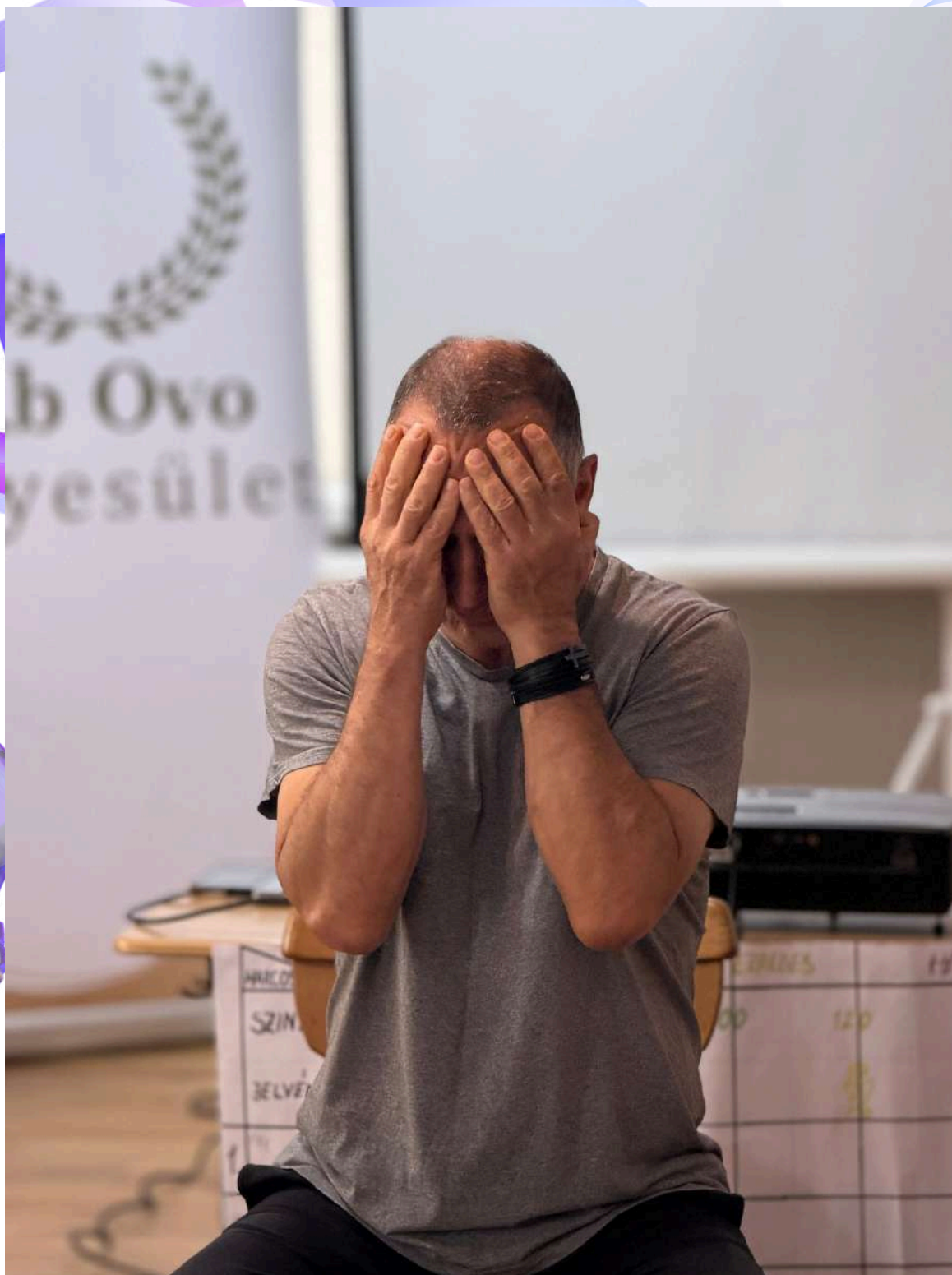
Cursul de formare s-a desfășurat în Balatonboglár, Ungaria, reunind 32 de lucrători de tineret din Ungaria și România. Pe parcursul celor 7 zile intensive, participanții au trecut de la teoria gamificării la prototipuri concrete de activități:

- Zilele 1–3 (Comunitate și bune practici): Activități de team-building, analiza barierelor întâmpinate de tinerii vulnerabili și schimb de bune practici.
- Zilele 4–5 (Mecanici de joc și ancorare locală): Tehnici de povestire, vizite de studiu la organizații de mediu și centre culturale din Balatonboglár, ateliere World Café.
- Zilele 6–7 (Laborator digital și prototipare): Testarea aplicațiilor (Actionbound, Kahoot, Classcraft), dezvoltarea prototipurilor de joc, testare reciprocă și Gala de Premiere.
- Ziua 8 (Sinteză și diseminare): Finalizarea ghidului digital, planificarea atelierelor locale de multiplicare și autoevaluarea competențelor prin Youthpass.



5.2 Mărturii și reflecții ale participanților

- „Aplicațiile de geolocalizare precum Actionbound permit transformarea unei simple plimbări istorice într-o misiune captivantă pentru tinerii care își pierd repede răbdarea.” – Participant din Ungaria.
- „Am învățat cum mecanismele jocurilor video pot fi utilizate pentru a reduce teama de eșec și stresul de performanță la tinerii dezavantajați.” – Participant din România.



6: DISEMINARE, RECUNOAȘTERE ȘI RESURSE

6.1 Ghid practic pentru organizarea evenimentelor locale de diseminare

Conform angajamentului din proiect, fiecare lucrător de tineret participant implementează cel puțin o sesiune locală de multiplicare folosind acest ghid:

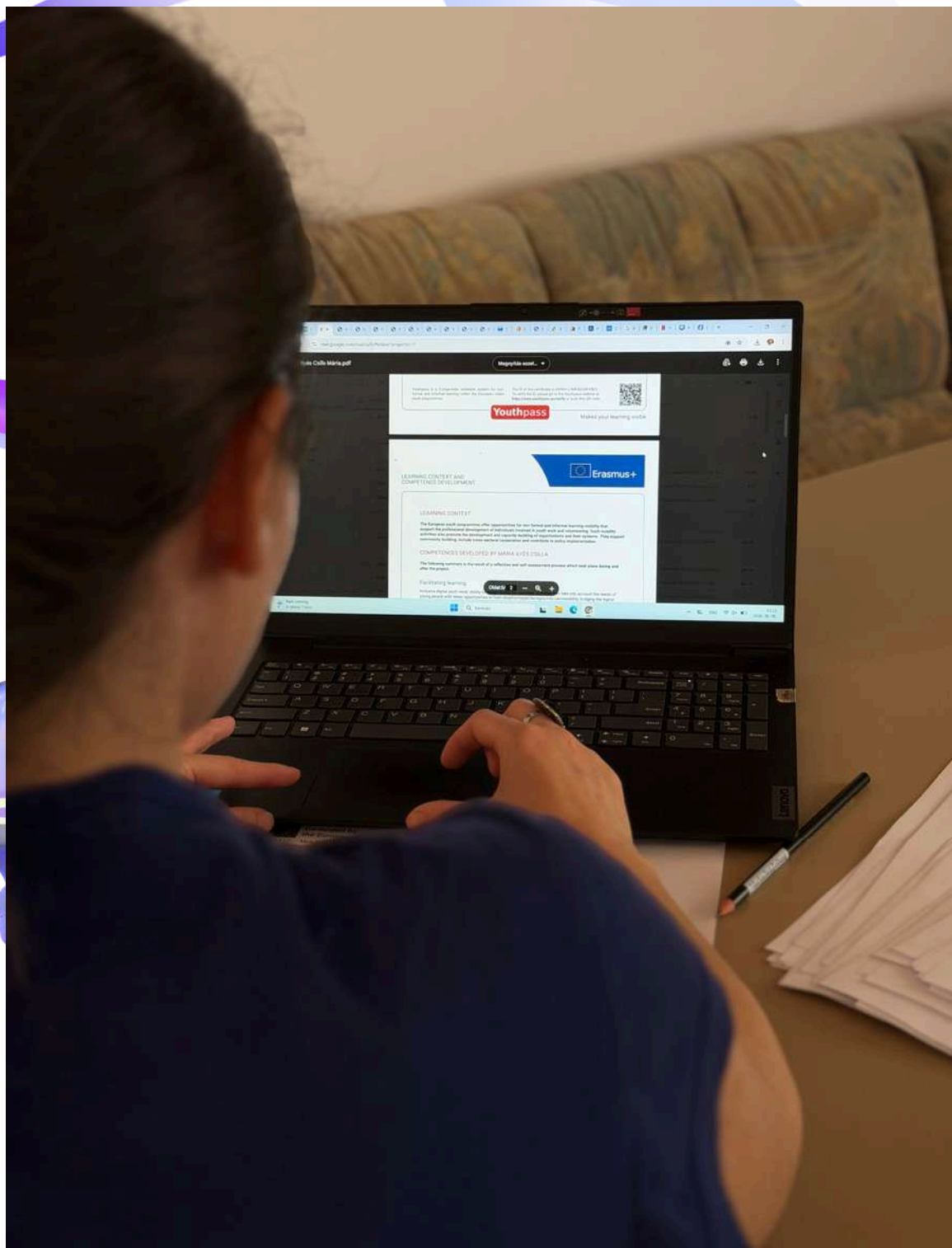
1. Grupul țintă: Tineri din categorii vulnerabile, voluntari locali sau cadre didactice și lucrători de tineret.
2. Alegerea activității: Derularea a cel puțin uneia dintre cele 14 activități din Capitolul 4 (traseu ecologic, vânatoare istorică sau atelier pentru reducerea anxietății).
3. Documentare și vizibilitate: Realizarea de fotografii, colectarea impresiilor și publicarea pe rețelele sociale cu etichetele: #ErasmusPlus, #youthworkersinaction, #youthgamification.



6.2 Recunoașterea învățării prin Youthpass

Dezvoltarea profesională este validată prin instrumentul european Youthpass, pe baza celor 8 competențe-cheie:

- Competență digitală: Utilizarea responsabilă a aplicațiilor educative, a protecției datelor și a siguranței online.
- Competență personală, socială și de a învăța să înveți: Tehnici incluzive de facilitare și crearea unui climat empatic, lipsit de stres.
- Competență cetățenească: Conștientizarea importanței protejării mediului și a patrimoniului comunitar.
- Sensibilizare și exprimare culturală: Narativă digitală și reinterpretarea creativă a legendelor locale.



Thank you!

Köszönjük!

Multumim!

