

GAME-BASED LEARNING & E-LEARNING: METODOLOGIE INNOVATIVE PER PROFESSIONISTI DELL'ISTRUZIONE E FORMAZIONE PROFESSIONALE

UN PROGETTO ERASMUS+ LO RENDE POSSIBILE

A COSA PUNTIAMO

Il consorzio del progetto INNOVET - Game-Based Learning: Innovative e-learning pedagogies for VET educators, cofinanziato da Erasmus+, mira a sviluppare risorse e strumenti per supportare docenti e formatori nell'utilizzo delle TIC per percorsi di apprendimento creativi e collaborativi. Allo stesso tempo, intendiamo creare valore per gli studenti incrementando la rilevanza e l'attrattività dei programmi di istruzione e formazione, con una preparazione che rifletta sistemi economici sempre più interconnessi e interdipendenti.

COME CI ARRIVEREMO

A partire da Febbraio 2022, dal primo meeting online con i partner del progetto, abbiamo avviato diversi eventi per sensibilizzare i partecipanti e le loro organizzazioni su buone pratiche di game-based learning per ambienti digitali per affrontare i bisogni degli studenti con minori opportunità.

EVENTI NEI PAESI COINVOLTI

 14 marzo 2022, l'Associazione TEAM4Excellence ha organizzato ad Agigea, Costanza (RO), il **primo incontro transnazionale di progetto** face-to-face. All'evento hanno partecipato delegati di tutti i partner del progetto: il Carol I Commercial College e l'associazione TEAM4Excellence dalla Romania, AKIRA dall'Italia e il Konya Provincial Directorate of National Education dalla Turchia. Durante l'incontro, i partner hanno discusso del piano di implementazione del progetto, nonché della visibilità e trasferibilità dei risultati.

I partner hanno sviluppato una metodologia per guidare esperti e insegnanti a condurre ricerche primarie e secondarie volte a raccogliere, analizzare, valutare e convalidare le migliori pratiche per l'utilizzo del game-based learning nei processi educativi. I giochi più rilevanti utilizzati nei processi di insegnamento, apprendimento e valutazione, insieme ai loro elementi di gioco, serviranno come base per lo sviluppo di un programma innovativo di game-based learning. I **principali risultati** del progetto comprendono nuovi strumenti didattici e un ecosistema basato su giochi digitali per insegnanti, studenti e istituzioni educative.



FOCUS GROUP

Ogni organizzazione partner ha realizzato un focus group con dieci docenti/formatori. Abbiamo raccolto i bisogni dei professionisti dell'istruzione e della formazione professionale e le caratteristiche che ritengono maggiormente efficaci e coinvolgenti in programmi di game-based learning, con lo scopo di comprendere l'opinione dei partecipanti sulla gamification e il game-based learning per le discipline VET e determinare gli elementi più appropriati da integrare nelle diverse fasi delle esperienze formative.



Il 7 giugno si è svolto un focus group sui metodi pedagogici gamificati organizzato dal Carol I Commercial College. Considerando che la pandemia ci ha mostrato come il digitale possa essere un eccellente strumento di facilitazione dell'apprendimento, il primo argomento di discussione è stato l'aumento della motivazione degli studenti nel processo di e-learning. I partecipanti hanno scambiato opinioni sull'efficacia degli elementi di gioco nello sviluppo dello studente quando si tratta delle seguenti capacità di apprendimento: trattenere, comprendere, applicare, analizzare, valutare, creare. Sono state presentate le buone pratiche identificate in Romania e discussi giochi educativi ritenuti adatti a diverse materie scolastiche e metodi di apprendimento.

Il secondo focus group in Romania è stato ospitato da TEAM4Excellence il 12 luglio. Guidati da un moderatore esperto, i partecipanti hanno realizzato un'analisi approfondita degli elementi di gioco che possono essere utilizzati per facilitare processi di apprendimento. Il risultato? Nuove idee e maggiore motivazione a sperimentare metodologie e pratiche didattiche innovative basate sui giochi. Abbiamo raccolto buone pratiche e identificato elementi di gioco trasferibili nelle varie fasi dell'e-learning.



Il 10 giugno, si è tenuto online il focus group su metodi pedagogici basati sulla gamification organizzato da AKIRA in Italia. I partecipanti hanno approfondito e condiviso esperienze con strumenti e piattaforme per "gamificare" le lezioni. Ogni partecipante ha contribuito condividendo strumenti per realizzare quiz, puzzle e tanti altri, dopodiché sono stati discussi gli elementi di gioco che potrebbero essere utilizzati durante qualsiasi lezione per supportare docenti e formatori a misurare le capacità degli studenti di ricordare, comprendere, applicare, analizzare, valutare e creare.



Il 17 giugno, si è tenuto l'ultimo focus group, organizzato da KMEM in modalità ibrida con i partecipanti degli istituti di formazione professionale in Turchia. L'incontro è stato avviato con la condivisione di alcuni esempi e buone pratiche di gamification per incoraggiare e motivare gli insegnanti dell'IFP a portare elementi di gioco nelle scuole. Tra gli argomenti, si è discusso di come possono essere gli studenti motivati a partecipare a un gioco educativo online. Ogni partecipante ha condiviso le proprie su come rendere le lezioni più attraenti attraverso il gioco e sono stati approfonditi i driver motivazionali della gamification.



Seguici su Facebook

<https://www.facebook.com/TrainingClubT4E/>



Il nostro sito web

<https://trainingclub.eu/innovet>