

22 luglio 2022, Comunicato stampa

INNOVET – Educazione attraverso la ludicizzazione

Il programma Erasmus+ dell'Unione Europea incoraggia l'uso di strumenti innovativi per l'istruzione online. In questo contesto, il progetto "INNOVET - Game-based learning: innovative e-learning pedagogies for VET Teachers" affronta la trasformazione digitale e mira a sviluppare un ecosistema educativo digitale con strumenti e tutorial per i fornitori di istruzione per utilizzare le tecnologie digitali per l'apprendimento in un modo creativo e collaborativo. Integrare le strategie di "Gamification" e "Game-Based Learning" nell'istruzione è necessario ma anche impegnativo.

Il progetto di partenariato strategico INNOVET Erasmus+ è realizzato da:

- Associazione TEAM4Excellence, Romania – Leader del consorzio
- Carol I Constanta Commercial College, Romania
- Associazione AKIRA, Italia
- Konya, Direzione Provinciale dell'Educazione Nazionale, Turchia

L'obiettivo del progetto INNOVET è riunire gli esperti di IFP delle organizzazioni partner per l'apprendimento e la conoscenza congiunti e le migliori pratiche in pedagogia per l'apprendimento basato sul gioco e la ludicizzazione. I risultati attesi dal progetto INNOVET sono:

- Aumento delle competenze digitali degli insegnanti dell'IFP per applicare le nuove conoscenze delle meccaniche e delle dinamiche di gioco all'istruzione, per adattarsi all'educazione digitale sulla strada della trasformazione digitale
- Rete estesa di personale con obiettivi simili
- Competenze multilingue migliorate per la comunicazione e la consapevolezza culturale dei partecipanti



Tra il 18 e il 22 luglio, i partner del progetto INNOVET hanno partecipato a un laboratorio di co-working sulle pedagogie innovative dell'e-learning per gli educatori dell'IFP. La mobilità Erasmus+ si è svolta a Napoli, con partecipanti provenienti da Turchia, Romania e Italia. Durante questo lab, abbiamo condiviso esperienze e strumenti per supportare i fornitori di IFP a offrire interessanti esperienze di apprendimento online con l'uso della ludicizzazione.

L'agenda di 5 giorni includeva presentazioni dei partecipanti e delle loro organizzazioni, rompiggiaccio, discussioni sui risultati di apprendimento del corso, strumenti di valutazione e aspettative del corso. I partecipanti hanno quindi esaminato il modello di e-learning in 5 fasi, considerato una buona metodologia da implementare ulteriormente nello sviluppo del progetto.

Inoltre, i corsisti sono passati attraverso la logica della Bloom Taxonomy che è un framework utile per definire gli obiettivi del corso, nel ricordare, comprendere, applicare, analizzare, valutare e creare sequenza. Quindi ogni partner ha presentato buone pratiche per l'insegnamento. I rappresentanti delle organizzazioni partner hanno presentato e distribuito attività basate su giochi come FunGo, che contiene domande basate su concetti relativi a funzioni matematiche e "Want to be a millionaire", un gioco divertente per testare e migliorare le conoscenze in diverse aree. Il corso è proseguito con molti altri strumenti e tecniche, compresi gli strumenti di co-creazione che possono essere utilizzati nella progettazione di corsi online e in presenza, ma anche per assistere l'erogazione di attività di educazione non formale.



Alla fine, il facilitatore dell'organizzazione ospitante ha concluso il tutto e valutato l'intera attività di insegnamento e apprendimento. Andando avanti, i partecipanti stanno portando queste nuove esperienze nelle loro organizzazioni e comunità. Questi aiuteranno ulteriormente i partner del progetto a creare l'ecosistema dell'educazione digitale che consentirà lo sviluppo di programmi di apprendimento online basati su elementi di gamification che saranno realizzati nel prossimo periodo con il sostegno finanziario fornito dal programma Erasmus + dell'Unione Europea.

Segui la pagina del progetto <https://trainingclub.eu/innovet/> per essere sempre aggiornato sulle ultime novità sulle fasi, lo stato di avanzamento e le attività del progetto INNOVET: ID 2021-1-RO01-KA220-VET-000030350.