

GAME-BASED LEARNING: INNOVATIVE E-LEARNING PEDAGOGIES FOR VET EDUCATORS

Partenariato di Cooperazione Erasmus+

IN QUESTA NEWSLETTER

Il consorzio internazionale del progetto "Game-Based Learning: Innovative e-learning pedagogies for VET educators" (INNOVET), un partenariato di cooperazione cofinanziato dal Programma Erasmus+ dell'UE, ha raggiunto un'altra importante pietra miliare nel suo percorso verso l'innovazione dell'istruzione e della formazione professionale attraverso i giochi: i quattro membri del consorzio provenienti da Romania, Italia e Turchia hanno sviluppato il secondo importante risultato del progetto: **Modelli di programmi di e-learning basati sui giochi**, creati e convalidati insieme a insegnanti e formatori dei tre Paesi.

MODELLI DI PROGRAMMI DI E-LEARNING BASATI SUL GIOCO

Le organizzazioni partner hanno sviluppato **quattro modelli di programmi di e-learning basati sul gioco**: l'organizzazione no-profit Akira (IT) ha sviluppato il corso online "Digital Advocacy 101", rivolto a persone e gruppi che vogliono creare e implementare campagne di advocacy digitale efficaci. Il Colegiul Comercial "Carol I" (RO) ha sviluppato due modelli di programma: "Business Lab", un corso sulle competenze necessarie per lavorare in un'azienda, una finta impresa che rispecchia le operazioni specifiche di un'azienda reale, nel ramo scelto, e "Comunicazione efficace nell'industria dell'ospitalità", un corso online rivolto a individui e gruppi che vogliono migliorare le proprie capacità di comunicazione efficace. La Direzione Provinciale dell'Educazione Nazionale di Konya (KMEM - TR) ha sviluppato il corso "Ridurre, riutilizzare, riciclare", che affronta le sfide ambientali e l'impatto del riciclaggio sulla riduzione dei materiali di scarto.

I modelli sono stati costruiti sulla base dei risultati della ricerca transnazionale sulle soluzioni gamificate per l'e-learning professionale condotta dal consorzio e saranno trasferiti nell'ecosistema educativo digitale di INNOVET <https://courses.trainingclub.eu/>, una piattaforma educativa e digitale che consentirà a insegnanti e formatori di generare i loro programmi di e-learning gamificati.

QUALI SONO LE PROSSIME ATTIVITÀ DI INNOVET?

- **40 formatori e insegnanti di IFP** parteciperanno a webinar organizzati dalle organizzazioni partecipanti per testare le funzionalità dell'ecosistema educativo digitale di INNOVET e contribuire a migliorarlo.
- **200 studenti di IFP** svilupperanno competenze imprenditoriali, di comunicazione efficace e di marketing digitale durante le sessioni di apprendimento progettate dagli esperti del consorzio

SVILUPPO DEI MODELLI: LABORATORIO INTERNAZIONALE DI CO-CREAZIONE IN ITALIA

Diciannove insegnanti e formatori professionali provenienti da Italia, Romania e Turchia hanno partecipato a un **laboratorio di co-creazione di cinque giorni a Caserta**, dal 18 al 22 luglio 2022, per co-progettare programmi di apprendimento basati sul gioco secondo la metodologia del progetto. Il gruppo era composto da una rappresentanza mista di insegnanti e formatori della scuola secondaria superiore e della formazione professionale continua.



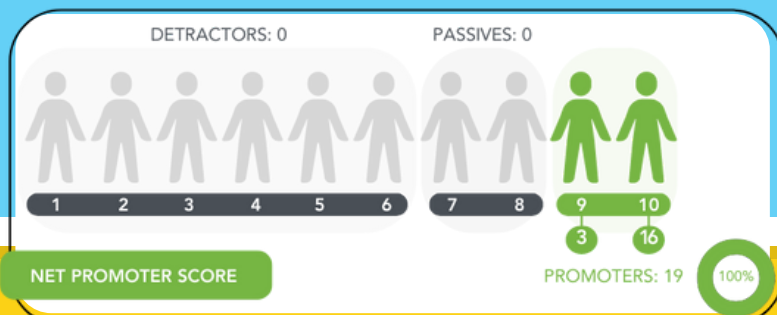
L'implementazione dell'attività, basata su metodi di educazione non formale, ha seguito tre fasi principali:

- **Introduzione e orientamento:** questa fase ha incluso le attività volte a creare l'ambiente di co-creazione, a presentare i processi e gli strumenti di co-creazione e a introdurre gli elementi fondamentali per la costruzione dei programmi, come il [Modello a 5 fasi dell'e-learning del Prof. Gilly Salmon](#).
- **Co-design:** i partecipanti sono stati divisi in tre gruppi di lavoro internazionali, per sviluppare in modo collaborativo la struttura di un programma di apprendimento basato sul gioco.
- **Valutazione collaborativa** dei programmi: le attività si sono concluse con una sessione di pitching dedicata alla presentazione dei programmi finali di ciascun gruppo di lavoro internazionale, seguita da una valutazione collaborativa.

I partecipanti hanno lavorato in modo collaborativo su un **modello campione**, strutturato in sei sezioni principali:

- **Informazioni generali:** questa sezione comprendeva la denominazione del programma, una breve descrizione, lo scopo generale e gli obiettivi specifici.
- Prima fase dell'e-learning: **Accesso e motivazione:** questa sezione mirava a raccogliere le azioni per motivare gli studenti all'inizio dell'esperienza di e-learning e gli elementi di gioco utilizzati a questo scopo.
- Seconda fase dell'e-learning: **Socializzazione online**, questa sezione mirava a raccogliere le azioni che permettono agli studenti di relazionarsi con altre persone nello spazio condiviso, aprendo così la strada a pratiche di apprendimento cooperativo, e gli elementi di gioco utilizzati a questo scopo.
- Terza fase dell'e-learning: **Scambio di conoscenze**, questa sezione ha guidato i partecipanti a includere nella progettazione del programma azioni volte a sviluppare una mentalità collaborativa e azioni che mostrino ai partecipanti come dare significato a ciò che apprendono, come fornire feedback l'uno all'altro, spiegare e chiarire le informazioni nello spirito di approfondire la comprensione.
- Quarta fase dell'e-learning: **Costruzione della conoscenza**, in questa sezione, i partecipanti sono stati invitati a dettagliare le principali strategie e attività per fornire il contenuto dell'apprendimento.
- Quinta fase dell'e-learning: **Sviluppo**, l'ultima sezione del modello ha guidato i partecipanti a progettare misure e strategie per consentire agli studenti di dimostrare la loro capacità di lavorare con i contenuti.

Tutti i partecipanti ritengono che il laboratorio abbia raggiunto i suoi obiettivi e hanno dichiarato di essere **estremamente propensi a raccomandare il laboratorio di co-creazione a un amico o a un collega**. Tra i fattori di successo che hanno contribuito a questo risultato, i partecipanti hanno indicato i seguenti: **ambiente collaborativo, partecipazione attiva, dimensione transnazionale, coordinamento e facilitazione**.



MODELLO DI PROGRAMMA DI APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO

Lo scopo del modello è quello di guidare gli istruttori attraverso le possibili fasi di gamificazione di un corso o di un programma online. Il modello è strutturato in tre blocchi principali:

- **Informazioni generali:** questo blocco mira a supportare gli educatori nel riassumere tutte le informazioni chiave sul loro corso o programma, come il titolo, la descrizione, i destinatari, gli obiettivi, i risultati di apprendimento e il syllabus.
- **Gamificare le 5 fasi dell'e-learning:** questo blocco raccoglie le domande guida e le opzioni pertinenti per gamificare il corso per ciascuna delle cinque fasi dell'e-learning definite nel "Modello delle 5 fasi" del Prof. Gilly Salmon: *Accesso e motivazione; Socializzazione online; Scambio di informazioni; Costruzione della conoscenza; Sviluppo.*
- **Integrazione:** questa sezione ha lo scopo di guidare gli educatori a integrare le misure previste per facilitare ogni fase nella struttura del corso.

The screenshot shows the 'GENERAL INFORMATION' section of a form. It includes fields for Course Title, Course Description, Target Groups, Objectives of the course, Learning outcomes, Duration, and Syllabus. The Syllabus section contains a table with columns for Topic, Content, and Subtopic.

Topic	Content	Subtopic
1 [Topic]		1.1 Subtopic 1.2 Subtopic 1.3 Subtopic
2 [Topic]		2.1 2.2 2.3
3 [Topic]		3.1 3.2
		3.3
		3.4
		3.5
		3.6
		3.7
		3.8
		3.9
		3.10



Follow us on Facebook

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

Our website <https://trainingclub.eu/innovet>