



NUOVE METODOLOGIE EDUCATIVE: ISTRUZIONE NON FORMALE E GAMIFICATION

Buone pratiche nel settore della gioventù



Erasmus+

Sommario

Questa guida è il risultato della collaborazione tra le organizzazioni dei paesi partner Spagna, Polonia, Italia e Turchia: Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN), Polski Związek Gluchych (PZG), Let's Keep Learning Association (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) e Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü.

L'obiettivo è quello di comprendere i benefici dell'educazione non formale,, così come di gamification, che serve come guida per le organizzazioni giovanili, centri educativi, enti locali e, in generale , per i giovani lavoratori per iniziare il corso usando questi strumenti, i termini d'uso e come implementarli.



Indice

1. INTRODUZIONE	5
2. FONDAMENTI BASE.....	7
2.1. EDUCAZIONE NON-FORMALE.....	7
2.1.1. Definizione e tipi di educazione	7
2.1.2. Vantaggi	8
2.1.3. Politiche dell'UE	10
2.2. GAMIFICATION	11
2.2.1. Definizione	11
2.2.2. Vantaggi: per che cosa è utile? Che cosa sono i suoi vantaggi?	12
2.2.3. Esempio.....	13
3. ATTUAZIONE DI GAMIFICATION	14
4. EDUCAZIONE NON-FORMALE	26
4.1. TECNICHE DI EDUCAZIONE NON-FORMALE	26
4.4.1. Giochi di fiducia.....	26
4.4.2. Collage	27
4.4.3. Mappa del mondo	27
4.4.4. Narrazione	27
4.4.5. Narrazione digitale	28
4.4.6 Teatro dell'Oppresso.....	29
4.2. COMPETENZE IN MATERIA DI ISTRUZIONE NON-FORMALE.....	30
4.2.1. Competenze: capacità, conoscenze, atteggiamenti e valori	30
4.2.2. Raggiungimento delle competenze: apprendimento formale, non- formale, informale.....	34
4.2.3. Processo di apprendimento.....	35
4.2.4. Convalida e riconoscimento nell'apprendimento non-formale	37
4.2.5. Esempi di strumenti.....	38
4.3. ESEMPI.....	40
4.3.1. Teatro dell'Oppresso.....	40
4.3.2. Narrazione	42
4.3.3. Giochi di fiducia.....	42
4.3.4. Dinamiche di gruppo per conflitti di lavoro	44
4.3.4. Dinamiche di gruppo per lavoro di interculturalità	46
5. BUONE PRATICHE: PROGETTI DI GIOVANI LAVORATORI	47
5.1. Progetti di giovani lavoratori dalla Spagna	47



5.1.1.....47

5.1.2.....50

5.1.3.....52

5.2. Progetti di giovani lavoratori dall'Italia.....54

5.2.1.....54

5.2.2.....56

5.2.3.....57

5.2.4.....58

5.3. Progetti di giovani lavoratori dalla Turchia.....59

5.3.1.....59

5.3.2.....60

5.3.3.....62

5.3.4.....63

5.3.5.....65

5.4. Progetti di giovani lavoratori dalla Polonia.....66

5.4.1.....66

5.4.2.....69

5.4.3.....71

6. APPLICAZIONI PER I GIOVANI.....74

6.1. Progetti di giovani dalla Spagna.....74

6.1.1.....74

6.1.2.....75

6.2. Progetti dei giovani dall'Italia.....76

6.2.1.....76

6.2.2.....78

6.2.3.....80

6.2.4.....82

6.3. Progetto di giovani dalla Polonia.....84

6.4. Progetto di giovani dalla Turchia.....88

7. AZIONI DELL'UE IN MATERIA DI GIOVENTÙ ED DI EDUCAZIONE89

7.1. ERASMUS+89

7.1.1. Che cos'è Erasmus+?89

7.1.2. Obiettivi.....89

7.1.3. Opportunità per gli Individui.....90

7.1.4. Opportunità per le organizzazioni91

7.1.5. AZIONI CHIAVE.....91





7.1.6. Risultati	92
7.1.7. Statistiche	92
7.1.8. Reports	93
7.1.9. Chi può partecipare?	93
7.1.9. Come è gestito?	94
7.1.10. Figure chiave	96
7.2. EUROPASS	97
7.2.1. Che cos'è l'Europass?	97
7.2.2. Che cos'è l'Europass For	98
7.2.3. Vantaggi	98
7.2.4. Documenti Europass.....	99
7.3. ECVET	99
7.3.1. Che cos'è ECVET?	99
7.3.2. Perché Usare ECVET?	100
7.3.3. Come funziona il sistema ECVET?	102
7.3.4. ECVET Storia e Cronologia.....	102
7.3.5. ECVET Principi e Componenti Tecnici	104
7.3.6. ECVET e i Risultati di Apprendimento	105
7.3.7. EQF, ECVET e altri Strumenti Europei.....	106
7.3.8. Attori Chiave ECVET	108
7.4. EQAVET.....	111
7.4.1. Che cos'è EQAVET	111
7.5. IL PROCESSO EHEA E BOLOGNA.....	112
8. LINKS.....	113
9. REFERENZE	113



NUOVE METODOLOGIE EDUCATIVE: GAMIFICATION ED EDUCAZIONE NON-FORMALE

Guida metodologica di "GAMIFICATION ICT to Play and Play to Learn"
(2016-2-ES02-KA205-008528)

Progetto finanziato dal programma Erasmus +

Coordinatore Guida

M^a Isabel Ocaña Núñez
Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes - AIDEJOVEN

Autori Guida

M^a Isabel Ocaña Núñez - sezioni: 1. 5. 6. e 9.

Francesco Del Viscio - sezioni: 2.1 e 4.1 e 4.3.

Vega Pérez-Chirinos Churruca - sezioni: 2.2 e 3.

Agnieszka Grabowska - sezioni: 4.2.

Ikbal Karaman - sezioni: 7

Partnership strategica

Cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche

Partner del progetto

Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN) - Spain

Polski Związek Gluchych (PZG) - Poland

Let's Keep Learning Association (LKL) - Italy

ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) - Italy

Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü - Turkey

1. INTRODUZIONE

Questa guida è il risultato della collaborazione tra le organizzazioni dei paesi partner, Spagna, Polonia, Italia e Turchia: Alianza Internacional para el Desarrollo de los Jóvenes (AIDEJOVEN), Polski Związek Gluchych (PZG), Let's Keep Learning Association (LKL), ARCI Nuova Associazione Comitato Provinciale Chieti (ARCI) e Ankara Aile ve Sosyal Politikalar İl Müdürlüğü.

La collaborazione di tutti i partner è stata fondamentale per la preparazione della guida.

È stato realizzato in inglese e sarà tradotto in spagnolo, italiano, polacco e turco.

L'obiettivo è comprendere i benefici dell'istruzione non-formale, così come di gamification, fungendo da guida per le organizzazioni giovanili, i centri educativi, le corporazioni locali e, in generale, per gli animatori giovanili che vogliono iniziare il processo di utilizzo di questi strumenti, i termini usuali e come implementarli

In questa guida puoi trovare le risorse, le applicazioni e i vantaggi dell'educazione non-formale e in particolare di gamification, rivolti alle organizzazioni giovanili, ai centri educativi, alle corporazioni locali e, in generale, agli animatori giovanili.

Incorpora i collegamenti alle applicazioni create dai giovani, così come le informazioni riguardo migliori pratiche sviluppate da professionisti e organizzazioni.

La società odierna richiede nuove metodologie di apprendimento. La dopamina è stata scoperta solo mezzo secolo fa dai chimici svedesi Arvid Carlsson e Nils-Åke Hillarp, e recenti studi rivelano che non solo è responsabile delle piacevoli sensazioni del neurotrasmettitore, ma è anche coinvolto nel coordinare i movimenti dei muscoli, prendere decisioni e regolare l'apprendimento e la memoria. Per ciò che ci riguarda, possiamo concludere che senza questo neurotrasmettitore non proviamo né curiosità né motivazione. È dimostrato che la riproduzione di dopamina è prodotta, quindi è sufficiente utilizzare i meccanismi del gioco per i nostri giovani per produrre dopamina e ottenere maggiore attenzione, motivazione e sforzo, in definitiva un apprendimento superiore.



La rapida crescita delle TIC negli ultimi anni nella popolazione generale e in particolare nei giovani. Questi ultimi sono quelli più adatti all'uso di Internet e degli schermi e attualmente si riscontra un interesse accademico a livello mondiale sulla relazione tra i giovani e le nuove tecnologie. Nel caso dell'adolescenza si può considerare che il contenuto delle TIC diventa un elemento di interazione e socializzazione, in particolare con i loro pari, perché condividono gli hobby per determinate attività (musica, moda, cinema, sport, tra gli altri). Consente inoltre di scambiare informazioni quali: pagine Web di interesse, trucchi per superare fasi nei videogiochi e così via.

È chiaro che le TIC hanno un ruolo nella nostra società. L'educazione deve adattarsi e rispondere alle mutevoli esigenze della società. La formazione in contesti formali non può essere separata dall'uso delle TIC, che stanno diventando più accessibili e più facili per gli adolescenti e per l'uso in tutto il mondo.

Anche nell'UE più di sei milioni di giovani lasciano la scuola con un livello corrispondente al massimo del primo ciclo di istruzione secondaria. Questi giovani stanno affrontando gravi difficoltà nella ricerca di lavoro, e hanno maggiori probabilità di essere disoccupati e dipendenti dai benefici sociali.

L'abbandono scolastico ostacola lo sviluppo economico e sociale e costituisce un serio ostacolo all'obiettivo dell'Unione europea di realizzare una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva. L'attuale media europea dei giovani che abbandonano prematuramente la scuola è del 14,4%.

Gamification implica l'applicazione di tecniche di gioco in ambienti che non sono giochi. È l'uso di ambienti di gioco dinamici e meccanici e non giocosi al fine di migliorare le applicazioni di motivazione, concentrazione, impegno, lealtà e altri valori positivi comuni a tutti i giochi.

Inoltre, gamification è un potente strumento di educazione non-formale, legato ai giovani e che può essere applicato in una vasta gamma di settori. Il vero obiettivo di gamification non è solo quello di ottenere intrattenimento, ma di educare a competenze o conoscenze e a competenze trasversali attraverso l'uso delle TIC.



2. FONDAMENTI BASE

2.1. EDUCAZIONE NON-FORMALE

2.1.1. Definizione e tipi di educazione

L'**educazione formale** è quella che si svolge all'interno delle istituzioni di formazione e istruzione e che termina con l'acquisizione di un diploma o di una qualifica riconosciuta.

Corrisponde a un modello educativo sistematico, organizzato, strutturato e amministrato secondo un determinato insieme di leggi e norme, in risposta a un



rigido programma che definisce obiettivi, contenuti e metodologia. La scuola dell'obbligo è parte di questo e ci viene dato per scontato che lottiamo per immaginare un'organizzazione diversa di questo ambiente.

In Europa, i protagonisti dell'istruzione formale sono facilmente riconoscibili in quanto coincidono con le istituzioni giuridicamente responsabili per l'istruzione e la formazione. Coinvolge necessariamente l'insegnante, gli studenti e l'istituzione.

Con l'**educazione non formale** ci riferiamo a tutte quelle attività educative che sono fuori dal principale sistema di istruzione formale (posto di lavoro, organizzazioni, gruppi della società civile, associazioni, chiese, ecc.)

I loro obiettivi sono facilmente identificabili con specifici risultati di apprendimento: istruzione e aggiornamenti sul lavoro, ad esempio; di solito non vi è acquisizione di titoli o qualifiche ufficialmente riconosciute, ma solo un certificato di frequenza o di convalida delle competenze acquisite.



Even though non-formal education systems are recognized by European Union, they do not have the same recognition as the formal education system.

L'**educazione informale** è un processo



non legato a tempi lunghi e specifici, attraverso i quali ogni persona può acquisire atteggiamenti, valori, abilità e conoscenze, anche inconsciamente, da esperienze, influenze e risorse educative del proprio ambiente: famiglia, amici, lavoro, gioco, biblioteca, arte, media, hobby e attività ricreative.

Non corrisponde ad una visione organizzata e sistematica dell'educazione; l'educazione informale non definisce necessariamente gli obiettivi e le materie. È rivolto agli studenti tanto quanto al pubblico in generale e non impone alcun obbligo a prescindere dalla loro natura.

Gli attori di questo contesto appartengono a una varietà di campi, davvero difficili da definire e identificare; a volte li abbiamo di fronte ai nostri occhi, ma non siamo in grado di vederli da una prospettiva di conoscenza / apprendimento.

Possiamo immaginare il nostro mondo come popolato da una varietà di entità che si occupano di educazione formale, non formale e informale, con cui veniamo in contatto ogni giorno.

L'identificazione di questi ambienti è sempre più importante nella strategia di vita degli esseri umani in quanto consente (o impedisce) l'accesso all'organizzazione dell'informazione da cui dipende il successo personale e collettivo delle biografie.

Il creativo conosce la capacità di osservare e riflettere su problemi, eventi e processi messi in un diverso campo di attività quotidiane, è un'incredibile fonte di ispirazione.

2.1.2. Vantaggi

Le spinte europee all'educazione e alla formazione evidenziano il ruolo crescente dell'apprendimento permanente.

È evidenziato che l'apprendimento dovrebbe coinvolgere l'educazione formale, non-formale e informale per promuovere quelle competenze trasversali come auto-realizzazione, cittadinanza attiva, inclusione sociale e occupabilità.

Questi sono i principali vantaggi dell'istruzione formale:

- Un calendario è definito e precedentemente stabilito.
- I temi sono pianificati.
- Le valutazioni sono programmate.
- L'apprendimento dei risultati è chiaramente definito.
- Riconoscimento e accreditamento a livello nazionale e internazionale.



Le competenze necessarie per consentire alle persone di diventare cittadini attivi e responsabili possono essere acquisite attraverso tutti i tipi di apprendimento e istruzione.

Soprattutto i giovani si uniscono a molte attività che sono fuori dai principali sistemi di istruzione formale, ad es. animatori giovanili, associazioni, sport, volontariato, attività della società civile, scambi internazionali o mobilità.

Alcune delle principali competenze trasversali che gli studenti possono acquisire attraverso l'educazione non-formale sono:

- Abilità interculturali e consapevolezza globale.
- Flessibilità e adattabilità.
- Pensiero strategico e innovativo.
- Organizzazione e gestione del tempo.
- Il processo decisionale.
- Lavoro di squadra.
- Empatia.
- Capacità di costruire relazioni.
- Risoluzione dei problemi.
- Assistenza sanitaria e abilità quotidiane.
- Competenza TIC: tecnologia dell'informazione e della comunicazione.
- Orientamento all'apprendimento.
- Capacità di negoziazione.
- Uso dell'educazione non verbale.
- Comando.
- Imparare ad imparare.
- Raccolta e elaborazione delle informazioni.

Commissione europea e Consiglio d'Europa stabiliscono i principi dell'apprendimento non-formale e informale nel settore della gioventù:

- Volontario e autogestito;
- Motivazione dei partecipanti;
- Stretto legato all'aspirazione e agli interessi dei giovani;
- Approccio partecipativo;
- Struttura aperta;



- Trasparenza e flessibilità dei programmi;
- Valutazione dei successi e delle sconfitte in un processo collettivo;
- Diritto di sbagliare;
- Preparazione di attività con un atteggiamento professionale anche se l'attività è svolta da professionisti o operatori giovanili;
- Condivisione dei risultati con il pubblico e dettagliato follow-up.

2.1.3. Politiche dell'UE

- Il Consiglio d'Europa incoraggia gli Stati membri a promuovere le pari opportunità attraverso la convalida della formazione e delle competenze acquisite dai giovani in contesti non formali che individuano i modi per convalidare questo tipo di esperienze.
- Tutti coloro che agiscono nel processo di elaborazione delle politiche legate all'istruzione dovrebbero tenere in considerazione che l'educazione non-formale è una parte essenziale del processo di apprendimento che dovrebbe essere riconosciuto.
- Dopo una Raccomandazione sulla promozione e la convalida dell'apprendimento/educazione non-formale, gli Stati membri sono invitati a lavorare sullo sviluppo di standard per la convalida dell'apprendimento/educazione non-formale.

Il Libro Bianco per la Gioventù della Commissione Europea mette in evidenza che «le associazioni giovanili, operatori giovanili e autorità locali di diversi paesi si impegnano a lavorare in profondità con i giovani. Questo lavoro, inserito nel pacchetto di misure per l'apprendimento permanente, potrebbe trarre vantaggio da:

Maggiore chiarezza nella definizione di concetti, competenze acquisite e standard di qualità; Maggiore considerazione per le persone coinvolte in queste attività; Migliore convalida di questo tipo di attività; Miglioramento della complementarità con l'educazione formale.



2.2. GAMIFICATION

2.2.1. Definizione

Con "gamification", stiamo parlando di applicare elementi di game design a contesti non giocosi. Ciò significa che concettualizzare un gioco non è gamification (ma lo stesso game design). Possiamo parlare solo di gamification quando siamo fuori da un'esperienza di gioco, ma usando elementi di gioco per migliorarlo.

Questa differenza è davvero importante, considerando che stiamo parlando di educazione non-formale, perché i giochi stessi sono stati storicamente utilizzati per l'apprendimento. Esistono anche titoli di successo come Carmen Sandiego, che permettevano ai giocatori di imparare mentre giocavano (Geografia, in questo caso). La domanda qui è: Carmen Sandiego era un progetto per incoraggiare agli studi di geografia? No, era un videogioco. Quindi non potremmo dire che questo è stato un esempio di gamification, anche se può essere davvero stimolante per un progetto di gamification.

Vi sono altri esempi in cui le barriere sono ancora meno chiare. Ad esempio, se usiamo un simulatore di volo per insegnare alla gente come pilotare un elicottero, è gamification? Molti esperti hanno convenuto che in questo caso, anche se abbiamo un'esperienza immersiva (che è una delle caratteristiche di un gioco), l'obiettivo non è divertente (che è un'altra caratteristica dei giochi - una delle più importanti, infatti). Quindi, in questo caso parliamo di **giochi seri**: quelli progettati con un obiettivo diverso dall'intrattenimento.

I giochi seri sono anche un enorme potenziale di aiuto agli animatori giovanili. Ad esempio, il gioco di costruzione di edifici "La nostra città" di Facebook, "I nostri amici", per la gioventù di Giordania, cerca di coinvolgere e potenziare i giovani facendo capire come possono partecipare alla costruzione di una città vibrante. Combina la meccanica dei giochi di costruzione di una città con esperienze reali con le ONG locali incentrate sulla gioventù, per sviluppare una prospettiva orientata alla comunità, che i giovani possano applicare successivamente nelle loro comunità digitali e del mondo reale.

La più grande limitazione dei giochi seri è che di solito richiedono un investimento importante nello sviluppo e nella progettazione. Gamification è un approccio molto



più semplice e meno costoso, poiché utilizziamo solo alcuni elementi e li usiamo al di fuori dell'esperienza di gioco. Impariamo dal design del gioco, ma non proviamo a progettare un intero gioco.

2.2.2. Vantaggi: per che cosa è utile? Che cosa sono i suoi vantaggi?

Il gioco è una parte essenziale della natura umana, specialmente quando si tratta di socializzare e apprendere, quindi probabilmente lo abbiamo fatto prima, inconsciamente. Quando inventiamo una canzone per non dimenticare una lezione a scuola, o quando diciamo ai bambini che avranno una ricompensa se saranno in grado di comportarsi bene durante l'intera settimana, stiamo giocando. Quando suoniamo in casa o "Dottore dottore" e impariamo come prenderci cura delle nostre famiglie, delle nostre case e della nostra salute, usiamo i giochi per praticare ruoli che potrebbero essere utili per le nostre vite in futuro.

I giochi generano un'esperienza coinvolgente in cui la nostra attenzione è focalizzata su ciò che sta accadendo all'interno del "cerchio magico" del contesto giocoso, creiamo emozioni e ricordi vividi attorno a ciò che viviamo mentre suoniamo, e persino fermiamo i nostri pregiudizi in modo che possiamo provare nuovi modi di pensare o di fare.

Pertanto, i giochi sono molto utili nei contesti di apprendimento. In un mondo in cui la nostra capacità di attenzione è drasticamente diminuita a causa del sovraccarico di informazioni, l'apprendimento di qualcosa con un'esperienza simile a un gioco rende i partecipanti più coinvolti nel processo. Nell'educazione formale, dove gli insegnanti segnalano un numero crescente di problemi in classe associati alla mancanza di motivazione, questo può annullare la situazione. Ma è ancora più importante in contesti educativi non formali, poiché la responsabilità individuale degli studenti è un elemento chiave per il successo. La gamification funziona con i processi di motivazione umana essenziale per creare gratifiche che ci rendono più propensi ad iniziare, continuare e finire il nostro programma di apprendimento. E garantisce anche, includendo elementi relativi alle emozioni, una migliore assimilazione dei contenuti, poiché ricordiamo meglio ciò che abbiamo vissuto intensamente.



2.2.3. Esempio

Oltre agli esempi elementari già menzionati, recentemente sono stati ottenuti esempi di successo della gamification of education. Alcuni dei più noti riguardano l'apprendimento delle lingue. Poiché ci sono molti approcci diversi, crediamo che il confronto tra loro possa mostrare l'ampia gamma di possibilità che la gamification ha nei contesti di apprendimento.

Possiamo confrontare tre iniziative popolari per l'apprendimento delle lingue: **Duolingo**¹, **Busuu**² and **Babbel**³. Sono tutti multilingue e si concentrano sulla pratica del vocabolario. Usano passatempi popolari, come i puzzle di ricerca di parole, ma a parte questo, usano il monitoraggio del progresso, i sistemi di punti, l'interazione con gli altri, power-up, classifiche e persino "cheat" che è possibile ottenere dopo una buona prestazione.

Uno dei vantaggi competitivi di Duolingo (oltre ad essere gratuito) è che gli utenti contribuiscono a tradurre articoli multimediali popolari, come ad esempio BuzzFeed. Questo dà loro un senso di scopo, qualcosa di cui parleremo più avanti.

Busuu ha dapprima creato un ambiente virtuale personalizzato in cui il progresso dell'utente ha permesso loro di decorare il proprio "giardino linguistico", acquistando oggetti con le bacche ottenute con i loro risultati. Questa decisione estetica è stata accolta freddamente, in quanto percepita come infantile, ma è uno sforzo interessante per differenziarsi. Parleremo dell'importanza della narrativa e dell'estetica in seguito. Ora lo hanno trasformato in un sistema di ricompense molto più tipico, compresi i badge - uno degli elementi di gamification più usati.

Babbel, d'altro canto, si è concentrato sulla qualità dei contenuti di apprendimento, più che cercare di distinguere attraverso pratiche gamificate. Anche se utilizza alcuni elementi di design del gioco, la loro proposta di lavoro è la squadra di linguisti dietro al progetto. E questo è importante perché a volte, quando iniziamo ad aggiungere divertimento, dimentichiamo perché lo stiamo facendo - e la qualità dei materiali didattici e l'attenzione didattica sono importanti come in un contesto non gamificato.

¹ Duolingo. Recuperato da <https://www.duolingo.com/info>

² Busuu.com. Recuperato da <http://www.busuu.com/es/about>

³ Babbel. Recuperato da <http://about.babbel.com/es/idea/>

3. ATTUAZIONE DI GAMIFICATION

- Primo passo: definizione degli obiettivi

Se sottolineiamo che la differenza tra gamification e game design ha a che fare con il contesto, è perché in entrambi i giochi seri e nei progetti gamificati abbiamo sempre degli obiettivi oltre a divertirci. Non ci importa aggiungere divertimento al processo, ma l'importanza del progetto stesso è un risultato di apprendimento (considerando che stiamo parlando della gamification nell'educazione formale e non formale). Ci aspettiamo che i partecipanti migliorino le loro conoscenze attraverso il progetto.

Ma mettiamoci così, non stiamo parlando di obiettivi, ma di un desiderio. Per assicurarci che il nostro progetto sia solido e per rendere possibile la valutazione del risultato, lavoriamo su questo desiderio fino a quando non assume la forma di un obiettivo SMART.



Credit: Created by Waewkidja - Freepik.com

Cosa vogliamo esattamente che i nostri partecipanti apprendano? Questo è più facile nell'educazione formale, come di solito è già specificato nel programma, ma ciò non significa che possiamo fissare obiettivi specifici nell'educazione non formale. Ad esempio, se stiamo lavorando sull'insegnamento delle abilità per ottenere un lavoro, possiamo stabilire il rapporto tra le interviste e i curricula inviati.



Ciò si collega direttamente al secondo punto: la misurazione dei risultati può essere effettuata solo se gli obiettivi sono espressi in modo quantitativo. Questo non significa che non possiamo misurare più dimensioni qualitative; per esempio, se vogliamo sapere in che misura partecipare al programma ha fatto sentire i nostri utenti più responsabilizzati nel mercato del lavoro, possiamo usare una scala e chiedere loro di compilare un questionario prima e dopo il progetto.

Stabilizzare questa scala quantitativa è molto difficile per i principianti, dato che di solito non possiamo distinguere "quanti progressi" è giusto aspettarsi. A ciò si aggiungono i due punti successivi in SMART: la quantità deve essere raggiungibile e realistica. Certo, ci prefiggiamo degli obiettivi che ci spingano verso un risultato, ma se questo risultato è impossibile da raggiungere, porterà solo alla frustrazione, come vedremo più avanti quando parleremo dell'esperienza di flusso.

Un consiglio utile per impostare questi obiettivi per le prime volte è cercare di trovare indicatori che possiamo già misurare (per la situazione attuale) e impostare una percentuale di miglioramento. Se il 15% dei nostri studenti ha fallito il nostro argomento l'anno scorso, possiamo provare a ridurre questo importo al 10% quest'anno dopo aver implementato un'esperienza di gamification nella nostra classe.

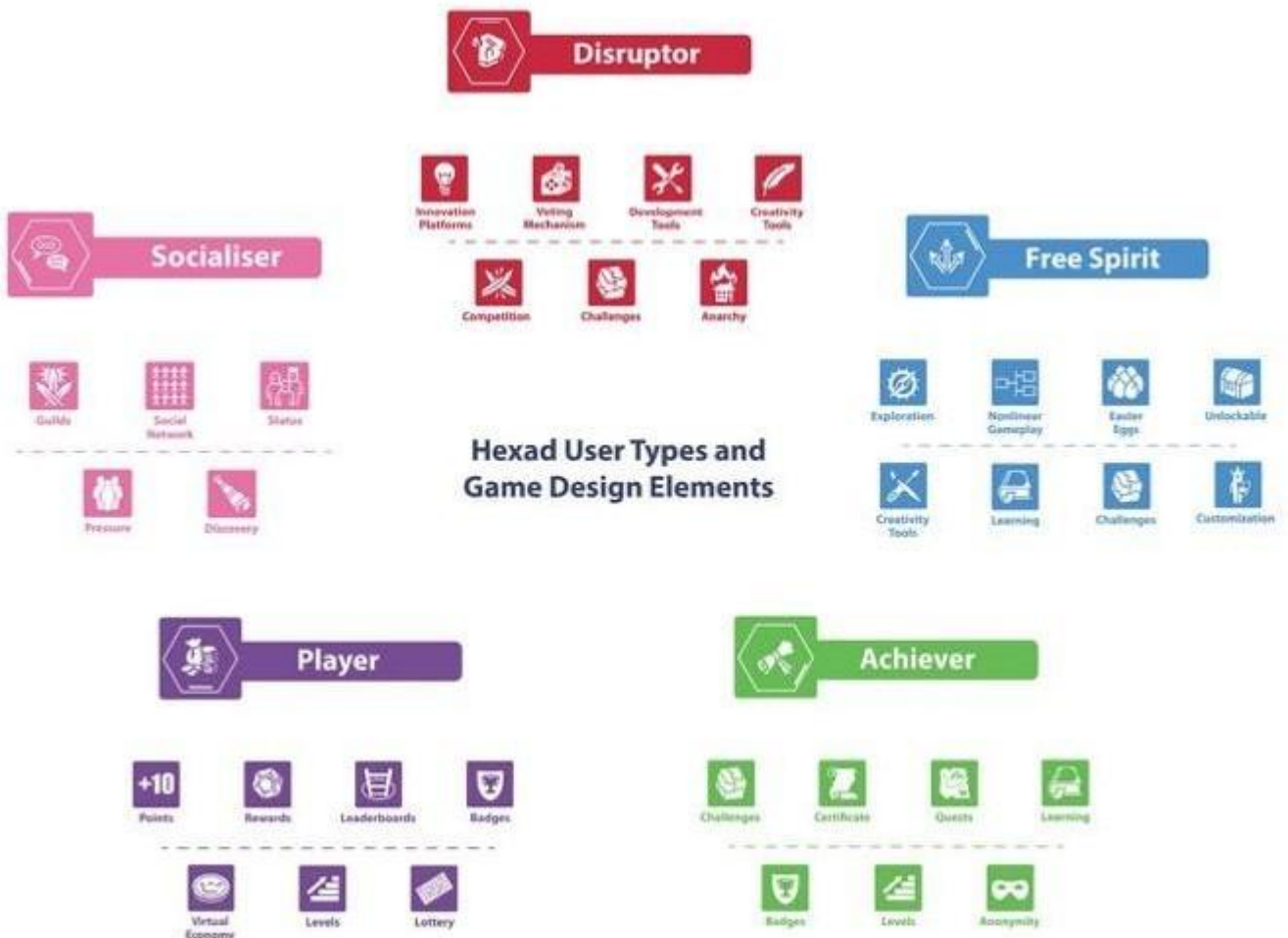
Ultimo, ma non meno importante, gli obiettivi devono essere legati al tempo. Questo è, ancora una volta, più facile nei contesti educativi formali, quando di solito lavoriamo con anni scolastici o termini per un riferimento temporale. Nell'educazione non formale, poiché anche la partecipazione di solito è autoapprendimento, probabilmente lavoreremo con periodi di tempo più lunghi prima di vedere i risultati. Comunque, poiché la valutazione è la chiave per essere sicuri che il nostro design gamified funzioni, si consiglia di lavorare con piccoli pre-test (con solo alcuni dei partecipanti e un breve periodo di tempo) che ci forniranno i primi risultati per correggere eventuali difetti che il nostro progetto potrebbe avere.

- Secondo passo: conoscere i nostri utenti target

Come detto, la gamification funziona con la motivazione, e qualsiasi operatore giovanile probabilmente saprà già che ciò che motiva una persona è completamente diverso da un altro.

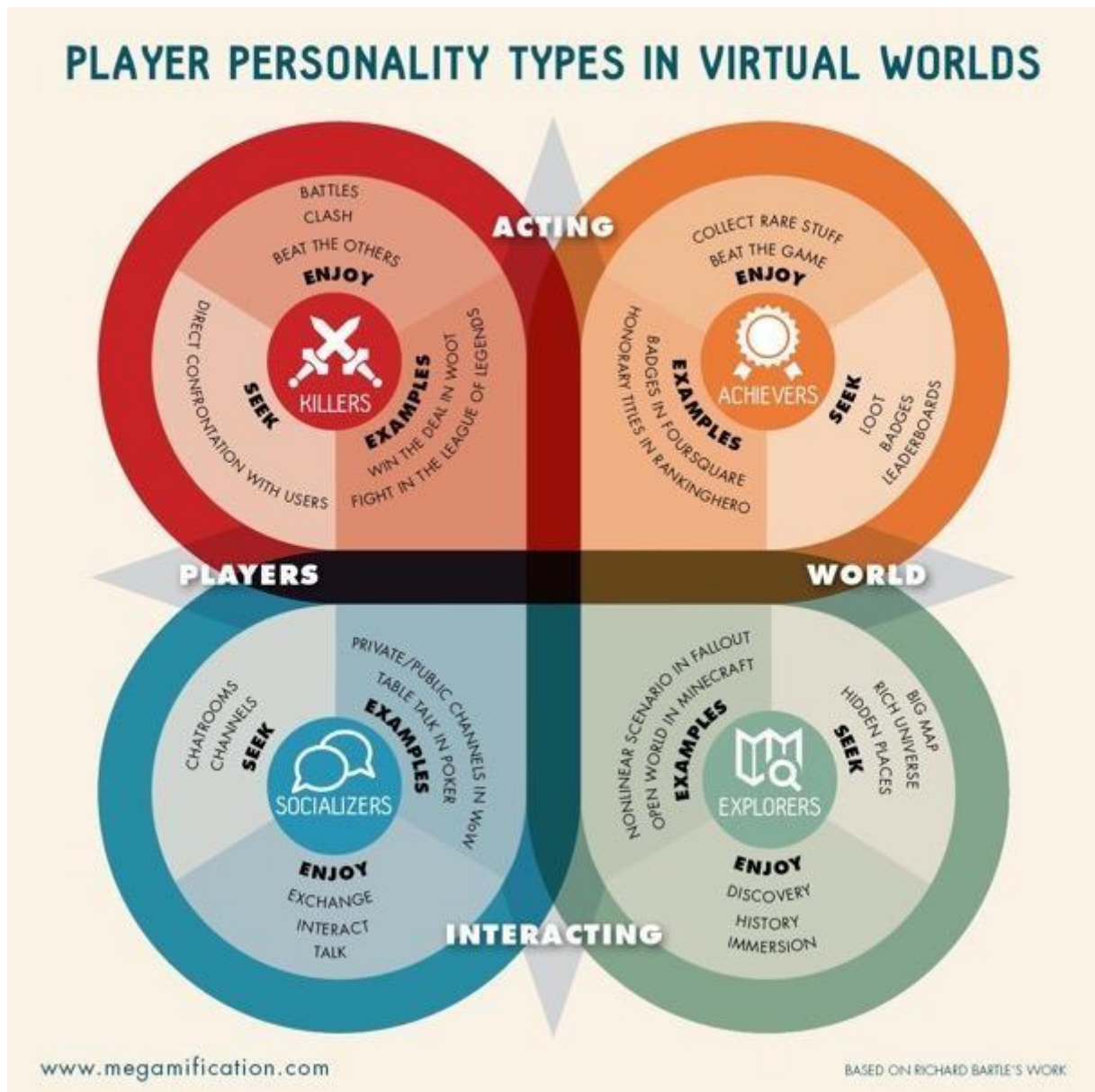
Considerando le principali differenze e pensando dal punto di vista del design del gioco, sono state teoricamente formulate diverse classificazioni degli utenti.

Tra tutti questi sistemi, abbiamo scelto per questo progetto di lavorare con Hexad⁴ di Gamification User Types di Andrzej Marczeswki, in quanto è molto utile per il prossimo passo: scegliere gli elementi con cui lavoreremo nel nostro design di gamification.



⁴ I risultati di uno studio di convalida per questo modello possono essere trovati qui : <https://medium.com/gameful-design/the-gamification-user-types-hexad-scale-a6d8727d201e>

Questo modello riconosce sei tipi base di giocatori. Quattro di essi sono già stati definiti nel classico studio sui giocatori dei MUD "Hearts, club, quadri, picche: giocatori che si adattano ai MUD", di Richard Bartle. In questo primo approccio, i giocatori sono stati classificati in base a due dimensioni: il loro interesse per la recitazione e l'interazione e il loro interesse per gli altri giocatori rispetto al loro interesse nel mondo virtuale in cui stavano giocando.



Marczeswki riconosce queste categorie, con alcune differenze, e ne aggiunge due: il giocatore, che è motivato da qualsiasi ricompensa, non importa il tipo, e il disgregatore, che

non è affatto motivato dal gioco. Questi sono molto importanti da identificare in ogni progetto: il primo, perché non importa quale tipo di design abbiamo scelto, saranno disposti a prendere parte e potranno spingere il resto dei partecipanti - quest'ultimo, perché se non ci prepariamo per i loro trucchi, lamentele e persino tentativi di sabotaggio, possono distruggere da soli l'atteggiamento positivo del resto del gruppo.

Come facciamo a sapere a quale tipo di giocatori si rivolgerà il nostro design? Per essere sicuri, possiamo usare il test che Marczeswki ha nel suo web e incoraggiare i nostri utenti a condividere i loro risultati con noi⁵.

Ma se non sono disposti a farlo, o se non possiamo contattarli in anticipo, che è un ostacolo comune, possiamo fare due cose: prima, lavorare con gli stereotipi. Ad esempio, in un programma per insegnare le capacità emotive autoregolamentate agli studenti problematici, probabilmente avremo un numero importante di perturbatori. In un programma in cui l'obiettivo è l'apprendimento delle abilità di lavoro di squadra, probabilmente avremo utenti che sono più interessati al loro risultato individuale (realizzatori e assassini). In un ambiente normale, come un'aula di educazione formale, è più sicuro assumere che i tipi di giocatori saranno più o meno equilibrati e cercare di includere meccanismi adatti a tutti i tipi di giocatori, anche se ciò significa un design più complesso.

- Terzo passo: lavorare con elementi di design del gioco

I game designer utilizzano una vasta gamma di elementi nel loro lavoro. Il professor Werbach, il cui corso sulla Gamification è stato utilizzato come materiale didattico attraverso questo progetto, li classifica in tre categorie: dinamica, meccanica e componenti⁶:

- **1. Dinamica:** le basi dell'esperienza gamificata.

- Vincoli: se non hai regole, non puoi avere una partita. Le regole significano limitazioni: ci sono alcune cose permesse e altre no.

⁵ https://gamified.uk/UserTypeTest2016/user-type-test.php#_Wd51RWh-qM8

⁶ Werbach, K. and Hunter, D. (2015): *The gamification toolkit: dynamics, mechanics and components for the win*. Philadelphia: Wharton Digital Press.



La gamification si basa sulla psicologia positiva, quindi i comportamenti penalizzanti non sono comuni. Invece, ci sono dei premi per fare la giusta azione, quindi la penalizzazione sta semplicemente mettendo la ricompensa a parte.

○ Emozioni: giocare non è mai un'esperienza razionale. Di fatto, ciò che rende i giochi divertenti è solitamente il fatto che noi scappiamo dalle nostre menti, dalle nostre realtà. Possiamo praticare diversi ruoli, possiamo ignorare la fisica se vogliamo. Dobbiamo provare a mettere le emozioni al primo posto mentre progettiamo il nostro progetto.

○ Narrativa: un buon gioco comporta una storia. Anche i puzzle game, semplici e casuali, sono più coinvolgenti se hanno una logica interna che li mette insieme a una storia: il successo di Gardenscapes, un gioco di abbinamento a 3 per dispositivi mobili, ne è la prova di questo⁷. I giochi Match-3 o oggetti nascosti sono tutti molto simili: la differenza di coinvolgimento tra un titolo e l'altro ha molto a che fare con le narrative.

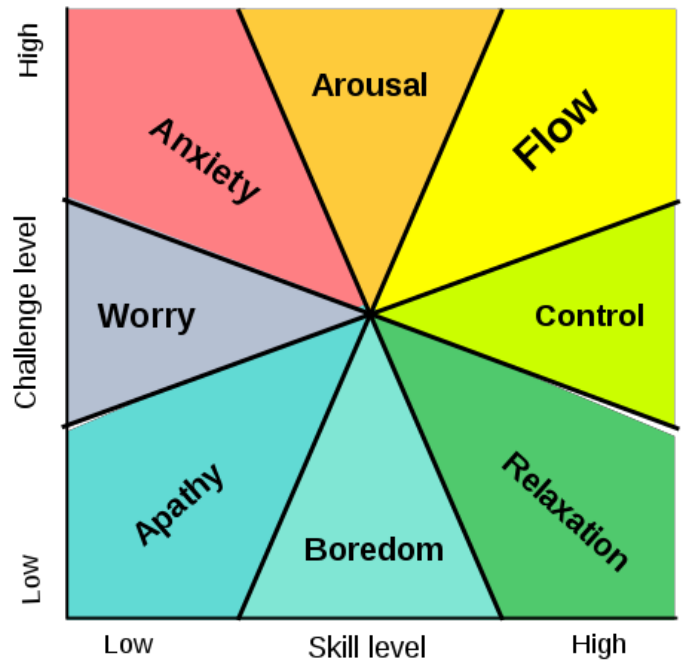
○ Progressione: cosa ci fa giocare ad un gioco dopo i primi momenti? La volontà di andare oltre. Per assicurarsi che questo sentimento sia evocato nei partecipanti, qualsiasi sistema gamificato dovrebbe avere una progressione. Ciò significa che la difficoltà dei compiti, o lo sforzo per vincere un premio, cresce allo stesso ritmo delle abilità del partecipante. Sottolineo l'importanza di bilanciare difficoltà e padronanza perché questo è l'unico modo per garantire lo "stato di flusso", che Csikszentmihaly definisce "l'esperienza ottimale" che si prova e che ha molto a che fare con l'attenzione e le prestazioni: lo sentiamo uno non solo mentre si gioca, ma anche quando si affronta un'importante sfida al lavoro o a scuola, quando si pratica un hobby creativo ...

In queste situazioni, ci sentiamo sfidati: dobbiamo concentrarci per fare del nostro meglio, ma avere la sensazione che vedremo i

⁷

Vedi altro: <http://www.gamezebo.com/2009/10/23/behind-game-gardenscapes/>

risultati. Se non ci sentiamo in difficoltà (con un compito molto facile associato alla nostra posizione lavorativa, ad esempio), ci annoieremo. Ma se siamo sfidati oltre le nostre capacità, ci sentiremo ansiosi e frustrati, perché nonostante i nostri sforzi, non saremo in grado di comportarci come previsto.



Qualsiasi persona che progetta un progetto gamificato deve tenere presente questo canale di flusso per bilanciare sfide e abilità se vogliamo generare un'esperienza ottimale..

- **Relazioni:** anche se l'esperienza gamificata è focalizzata solo sulle abilità individuali, è molto utile includere un qualche tipo di interazione tra i partecipanti. I socializzatori apprezzeranno la relazione stessa, gli assassini possono essere motivati da un rapporto competitivo (come una classifica), e in ogni caso, il legame con gli altri partecipanti aiuterà anche con il lato emotivo del progetto.

- **2. Meccanica:** Werbach confronta questa gerarchia con una linguistica, in cui la dinamica sarà la grammatica (le regole invisibili che sono alla base

⁸ Beatson, O. (2015). Csikszentmihalyi's flow model [SVG]. Wikipedia. Retrieved from https://en.wikipedia.org/wiki/Mihaly_Csikszentmihalyi



del sistema) e la meccanica saranno i verbi. Questo significa che la meccanica è il modo in cui includiamo le azioni nel nostro sistema. Considera dieci meccanismi di base che possiamo utilizzare, separatamente o combinati:

- o Sfide: come abbiamo esposto parlando di flusso, sono l'obiettivo verso il quale gli utenti dovranno ottenere facendo uno sforzo, quindi devono essere adattati alle loro abilità: più basilari all'inizio (che è chiamato **onboarding fase**) e più difficile e intrigante una volta che gli utenti sono impegnati nel sistema, in modo che il coinvolgimento rimanga.

- o Possibilità: possono stimolare la curiosità degli utenti, ma poiché stiamo cercando di usare la gamification per incoraggiarli a fare determinate azioni, è importante usare il caso il meno possibile, collegando i premi ai loro sforzi o progressi. Possiamo usare il caso, ad esempio, per scegliere quale ricompensa un utente ottiene dopo averlo guadagnato.

- o Competizione: è una situazione a somma zero. Possiamo lavorare con questa meccanica individualmente o in gruppo: per esempio, se stiamo progettando una soluzione gamificata per la situazione presentata in precedenza, un corso di lavoro di gruppo, un modo per utilizzare partecipanti assasini come tipo di ambizione, ma conducendo alla cooperazione (un altro meccanico che garantisce che i giocatori che lavorano insieme raggiungano un obiettivo condiviso) competeranno in gruppi eterogenei.

- o Feedback: fornisce informazioni su come un utente sta agendo. Negli ambienti di apprendimento, questo viene solitamente condotto attraverso la valutazione, ma potrebbe essere importante includere un sistema di feedback separato se si parla di educazione non formale (quando molte azioni non vengono valutate ufficialmente) o se si vuole evitare la demotivazione da studenti che tradizionalmente ottengono voti inferiori (o, dall'altra parte, di quelli che sono così sicuri delle loro capacità che non pensano di aver bisogno di un "punto extra").

- o Acquisizione di risorse: come, ad esempio, quando riceviamo diversi oggetti da collezione dopo ogni attività e proviamo a completare una collezione. Questo è uno dei meccanismi con cui possiamo combinare il caso: distribuire un oggetto da collezione casuale è una bella ricompensa e mantiene gli utenti impegnati fino a quando non completano l'intero lotto.

- o Premi: i vantaggi che un utente ottiene dopo aver completato un'azione, superando una sfida ... Può essere esterno (un punto extra nel voto finale) o interno (se usiamo punti e li usiamo per classificare gli utenti).

- o Transazioni o scambi tra utenti. Ad esempio, Busuu incoraggia gli utenti a condividere le loro bacche con i loro amici. Può essere un modo di costruire relazioni e generare meccanismi di cooperazione.

- o I turni sono alternanze di partecipazioni di ciascun giocatore. Può essere molto utile incoraggiare la partecipazione di coloro che sono meno disposti a giocare.

- o Vincere stati, o gli obiettivi che rendono uno degli utenti un vincitore. È raro che vogliamo conquistare un solo utente: ancora una volta, la gamification si basa sulla psicologia positiva e cerca di generare un senso di benessere che può essere distrutto da dinamiche di somma zero. In ogni caso, è molto importante che sia collegato agli obiettivi principali del sistema, specialmente per evitare che i disturbatori possano barare per arrivare in cima.

- **3. Componenti**: una volta che abbiamo finito con i verbi, è tempo di arrivare ai nomi (nella metafora linguistica di Werbach). I componenti sono gli elementi di base che stiamo combinando e utilizziamo per creare dinamiche e meccanica. A volte vengono persino utilizzati da soli, portando a quella che è stata definita "la cattiva classificazione dell'apprendimento",



ad esempio, e difficilmente criticata, o la triade PBL, l'applicazione di gamification più comune, che si limita ad includere punti, badge e classifiche a un sistema che, a parte questo, non è stato analizzato in termini di gamification. Dobbiamo stare molto attenti ad evitare questo tipo di semplificazione eccessiva, perché di solito ha risultati molto limitati. Ecco perché Werbach sottolinea che la corretta implementazione della gamification segue sei passaggi: **D**efinire gli obiettivi - **D**elineare i comportamenti target - **D**escrivere i giocatori - **D**efinire cicli di attività - **N**on **D**imenticare il DIVERTIMENTO - E solo dopo questi primi passi, **D**istribuire i Meccanici e i Componenti appropriati.

- o Realizzazioni: quando definiamo obiettivi e comportamenti target, dobbiamo pensare a come motivare gli utenti ad eseguirli. Un modo semplice consiste nell'impostare i risultati sbloccati mentre completano ogni azione chiave.

- o Avatar: di solito sono più interessanti per i bambini che per gli adulti, ma lasciare che gli utenti definiscano la loro rappresentazione visiva nel sistema può darci degli indizi sulle loro motivazioni. Si descrivono come guerrieri? Possiamo aspettarci che siano assassini o realizzatori.

- o Badge: rappresentano visivamente i risultati raggiunti da un determinato utente. Possono essere visti come oggetti da collezione, inoltre, poiché la motivazione per completare una raccolta può motivare un utente ad ottenere un certo risultato che, a prima vista, ha trovato meno interessante.

- o Lotte tra Boss: sono sfide davvero difficili. Di solito rappresentano la fine di un livello e l'inizio di un livello superiore di esigenza e potrebbero richiedere diversi intenti.

- o Collezioni: come abbiamo detto, possono essere applicati ad oggetti virtuali, premi casuali, badge



- o Combattimento: una battaglia, di solito tra due giocatori o squadre, ma può essere anche contro un "nemico virtuale" progettato dal sistema; per esempio, mostri che descrivono atteggiamenti indesiderati come indugio⁹.

- o Sblocco dei contenuti: anche se il feedback è una parte importante del processo, e la progressione deve essere avvertita dagli utenti, mantenendo i livelli successivi o contenuti extra bloccati fino a quando gli utenti non rendono certe azioni motivanti, in quanto richiama direttamente la curiosità delle persone.

- o Gifting: una componente che attrae principalmente i socializzatori, è un modo di fare trading che non deve essere ricambiato.

- o Classifiche: rappresentano visivamente e comparativamente la progressione dei giocatori. Può portare ad atteggiamenti competitivi indesiderati, ma è anche un elemento molto motivante.

- o Livelli: direttamente correlati alla progressione, quando definiamo diverse fasi nel percorso del giocatore, aiuta a classificare le azioni (dalla più semplice alla più difficile) e le aspettative sul livello più alto di sfide che dovranno affrontare.

- o Punti: rappresentazioni numeriche della progressione, sono ottenuti attraverso tutte le azioni. Hanno un'importanza chiave nel bilanciare il sistema: sapere quanti punti devono essere associati a un'azione chiave è qualcosa che probabilmente possiamo fare solo con la sicurezza una volta che abbiamo già testato il nostro sistema.

- o Missioni: quando abbiamo una certa sfida, con i suoi obiettivi e le nostre ricompense, parliamo di missioni. Sono una sorta di mini-azioni all'interno del sistema globale. Ci permettono di testare diverse narrative,

⁹ A gamified system that has worked very well this personification of undesired behaviours is Habitica. A list of the bosses their users combat can be found here: <http://habitica.wikia.com/wiki/Boss>



ad esempio per sapere meglio quale tipo di storia, estetica, ecc. Sono preferite dai nostri utenti.

- o Grafici sociali: sono particolarmente importanti per i socializzatori, ma possono anche essere usati per incoraggiare il commercio o le alleanze tra i partecipanti. Le classifiche potrebbero essere intese come un particolare tipo di grafico sociale.
- o Team: i gruppi di utenti che lavorano insieme per un obiettivo comune. Si consiglia vivamente di provare a creare gruppi eterogenei per bilanciare il sistema e fare in modo che i diversi tipi di giocatori motivino coloro che potrebbero essere meno attratti da una determinata dinamica o meccanica. Possiamo inoltre ruotare i partecipanti in ogni team per testare quali di essi funzionano meglio e per rendere le relazioni più varie tra gli utenti.
- o Beni virtuali: sono beni di gioco, ma sono percepiti come preziosi. Nei giochi F2P, ad esempio, sono un modo per far fare ai giocatori un piccolo acquisto: un oggetto speciale, un potenziamento, può renderli meno riluttanti a pagarli. Nei sistemi gamified, possiamo, ad esempio, rendere oggetti da collezione scambiabili per una ricompensa reale dopo aver completato un intero set.

- Quarta fase: bilanciare il sistema

Quando progettiamo per la prima volta un progetto gamificato, è tipico che lavoriamo attraverso l'intuizione. Mentre testiamo il sistema con utenti reali, possiamo scoprire che la loro resistenza a fare le azioni chiave, che abbiamo definito come obiettivi e risultati, è più alta del previsto; o, d'altra parte, che stanno trovando troppo facile il progredire nel gioco, minacciando lo stato del flusso. Se ciò dovesse accadere, e sicuramente accadrà, sarà il momento di apportare alcune modifiche.

I premi devono essere bilanciati non solo dall'importanza che diamo a un determinato risultato, ma anche da ciò che realmente motiva i nostri utenti e dalla riluttanza che devono superare per agire.



Forse pensiamo che il dibattito sulle notizie sia un modo interessante per assimilare i contenuti del nostro programma di apprendimento, ma una volta che proponiamo l'attività, la nostra classe non risponde, quindi possiamo dare una ricompensa casuale ai partecipanti al dibattito. O forse ci aspettiamo che i partecipanti a un corso volontario siano motivati a finire i loro progetti, ma scopriamo che stanno facendo tardi i loro compiti, o semplicemente non sono disposti a farlo - quindi possiamo organizzare una competizione tra progetti e assegnare un premio per il più votato.

Un sistema gamificato deve essere vivente, poiché i partecipanti lo faranno funzionare in modo diverso dalla nostra idea originale. Ciò che ha funzionato bene in un termine precedente può essere un fallimento totale con un diverso gruppo di studenti con diverse motivazioni e profili, costringendoci così a ridisegnare la nostra idea. Questo è assolutamente normale e non deve scoraggiarci.

Il che è davvero importante essere sicuri di disporre degli strumenti per valutare l'efficacia del programma in uno stato iniziale dell'implementazione - da qui la necessità di avere obiettivi SMART che possiamo misurare periodicamente per trovare conclusioni.

4. EDUCAZIONE NON-FORMALE

4.1. TECNICHE DI EDUCAZIONE NON-FORMALE

Qui viene presentata una lista di tecniche di educazione non formale per dare un'idea di come funziona e dei suoi mille lati. Si prega di considerare questo elenco non esaustivo.

4.4.1. Giochi di fiducia

La fiducia è l'ingrediente più importante per un buon spirito di squadra. Le dinamiche di fiducia sono molto importanti per promuovere la coesione e la partecipazione di tutti i membri del gruppo. Per iniziare a usare queste dinamiche è quasi essenziale che i membri del gruppo si conoscano e vi sia una certa connessione tra loro. Possiamo utilizzare questo tipo di dinamiche sia in contesti educativi, sia nel mondo degli affari e di tutti i tipi di gruppi. È importante adeguare l'attività al livello e alle



esigenze delle persone che parteciperanno. Qui, puoi intervenire su alcuni esercizi che miglioreranno il sentimento di fiducia tra i partecipanti.

4.4.2. Collage

Utilizzato in arteterapia. Il team deve fare collage di riviste e giornali su alcuni argomenti specifici. Lo stile di lavoro dipende dal gruppo. Alcuni gruppi discuteranno l'argomento prima di decidere cosa illustrerà il collage. Alcuni gruppi inizieranno con la ricerca di immagini interessanti e quindi collegandole tra loro.

4.4.3. Mappa del mondo

Ai partecipanti viene chiesto di stare sulla mappa nel luogo da cui provengono, in modo che il gruppo possa farsi un'idea della distanza tra i loro ambienti. Dopo aver condiviso la loro esperienza nel loro paese, i partecipanti sono invitati a recarsi in un paese che vorrebbero visitare. Quando il "viaggio" è fatto, il gruppo condividerà le loro motivazioni dietro la loro terra di scelta.

4.4.4. Narrazione

La narrazione ha un valore importante sul comportamento umano; la narrazione mette in moto un processo di ricerca che tende al miglioramento della cosa narrata, definita deuteronomio-apprendimento: imparare a imparare, la capacità di inserire il proprio contesto iniziale in altri contesti che guidano le scelte, cioè la creazione di processi che creano un via partendo da altri mondi. In altre parole, nessuno racconterà mai la stessa storia nello stesso modo.

Va inoltre sottolineato per il valore dello scambio sociale in quanto la narrazione ha valori cognitivi ed emotivi.

La narrazione e l'arte di narrarla non è solo un piacevole passatempo, ma è uno dei meccanismi psicologici fondamentali per l'individuo e per i gruppi sociali e culturali.

Le grammatiche della narrazione descrivono la struttura di questi testi che sono



caratterizzati da un forte impatto emotivo e dalla trasmissione di valori e ideali culturali, soprattutto attraverso la fiaba tradizionale.

Prima di entrare nel grande tema della narrativa per bambini, è utile e interessante soffermarsi brevemente sul concetto e sul significato della narrativa stessa.

Le origini della narrazione ci portano immediatamente nella dimensione della storia orale, nelle storie ricche di significati simbolici che il "vecchio saggio" racconta all'intero villaggio di condividere idee, pensieri, paure, speranza. Da questo punto di vista possiamo considerare la storia come scambio, comunicazione, catarsi, rituale, memoria collettiva.

Gli schemi narrativi sono vari:

- il Monomito o Il viaggio dell'Eroe, centrato sulla figura dell'eroe che abbandona la sua casa;
- intraprendere un viaggio verso luoghi sconosciuti;
- i cicli annidati, in cui si intersecano diverse strutture narrative;
- Sparklines, il discorso si sviluppa su due livelli opposti che si intrecciano continuamente e rappresentano l'uno "come le cose sono" e l'altro "come dovrebbero essere le cose";
- In Medias Res, in cui la narrazione inizia al centro dell'azione, per poi spiegare l'inizio della storia e preparare la sua conclusione;
- le Idee Convergenti, una struttura discorsiva in cui diversi filoni di pensiero convergono per formare un'unica idea;
- Falsa partenza, la narrazione inizia con una trama apparentemente prevedibile che si interrompe bruscamente per dare origine a un nuovo inizio;
- La struttura a petalo, uno schema discorsivo per l'organizzazione di più storie che si muovono attorno allo stesso concetto centrale.

4.4.5. Narrazione digitale

La narrazione digitale arricchisce le storie con formati digitali e video, che incoraggiano l'inclusione attraverso la storia e la condivisione di esperienze e background diversi.

4 tipi di Narrazione Digitale:





- Sequenza temporale: è una forma di narrazione di eventi, riguardante un problema e/o una persona, ordinati cronologicamente e con un ritmo crescente
- Storymapping: utilizziamo mappe geografiche o immagini per inserirle in una serie di link a risorse web relative a uno specifico problema al fine di ottenere una rotta navigabile
- Storytelling Transmedia: si tratta di creare una storia che si organizza in un ambiente, immagini, video, musica, versi, collegati a un determinato evento o tema o personaggio, al fine di ottenere una storia multimediale
- Storytelling video-visivo: la storia è creata attraverso la capacità di manipolare video o immagini inserendo testo, collegamenti, annotazioni, domande, voce preregistrata, ecc..; il risultato sono video interattivi che possono contenere elementi multimediali al loro interno.

Esistono vari strumenti web adatti per la narrazione digitale, ovvero Appweb, Web Services o Browser Based come Xtimeline, Google Tourbuilder, JS StoryMap, Storify, Capzles, Thinglink, Pinterest, Meograph, Metta, ShortHand, Zentrack, Popcorn Maker, Storygami, ecc.

4.4.6 Teatro dell'Oppresso

Il teatro sociale o teatro dell'oppresso nel Teatro brasiliano do Oprimido (TdO) è un metodo teatrale che include diverse tecniche create dal regista brasiliano Augusto Boal unite dall'obiettivo di offrire strumenti per il cambiamento personale e sociale per tutti coloro che trovano in situazioni di oppressione anche mettendo in scena esperienze passate e condividendole con il gruppo di attori che a volte sono gli stessi spettatori che diventano attori per dare i loro input.

Lo scopo del contributo è quello di rendere il pubblico consapevole delle varie forme di oppressione ed emarginazione, di invitare il pensiero critico e il dialogo analizzando un problema senza necessariamente dare risposte o azioni ma anche di risolvere i conflitti individuali e supportare il cambiamento attraverso la funzione catartica di recitazione.



Tutte le tecniche del TdO rappresentano una forma di educazione popolare basata sulla comunità, che usa il teatro come strumento per il cambiamento sociale a livello individuale, locale e globale. Tecniche utilizzate in oltre 100 paesi in varie aree di attivismo sociale e politico, risoluzione dei conflitti, costruzione di comunità, terapia, riabilitazione, sensibilizzazione e persino per creare legislazione. Progettato per non-attori, usa il linguaggio universale del teatro come mezzo per investigare la vita per far sì che le persone e le comunità identificano i loro sogni e reinventino il loro futuro.

Il TdO invita al pensiero critico e al dialogo. Si tratta di analizzare piuttosto che dare risposte, agire e interagire e non solo parlare. Boal sviluppò specifiche tecniche teatrali con gli attori in modo che gli spettatori potessero diffondere il messaggio di critica sociale. Boal ha sviluppato una varietà di tecniche, basate sull'interazione tra "spettatore" e attori.

Secondo le intenzioni di Boal, le tecniche teatrali dovrebbero essere utilizzate per incoraggiare le persone a una cittadinanza attiva e a partecipare attivamente alla vita politica e sociale. Se è vero che i cambiamenti sociali e politici influenzano la vita di tutti, comprese le persone più deboli, possono anche apportare cambiamenti in tutte le aree della società. In questo senso il teatro mira a rappresentare le oppressioni quotidiane con l'intento di trovare strategie per affrontarle e possibilmente trasformarle.

Una delle ragioni della popolarità del TdO è l'idea di attivare lo spettatore (chiamato appunto spettatore/attore), ponendolo al centro dell'opera teatrale, al fine di includere diverse rappresentazioni della realtà ed esplorare possibili trasformazioni in un forma creativa e socializzata.

4.2. COMPETENZE IN MATERIA DI ISTRUZIONE NON-FORMALE

4.2.1. Competenze: capacità, conoscenze, atteggiamenti e valori

La definizione più semplice della parola competenza lo descrive come *la capacità di fare qualcosa bene*¹⁰. Secondo il Consiglio d'Europa nel lavoro giovanile quando si parla di competenze si fa riferimento a tre questioni collegate: la conoscenza, le

¹⁰ Cambridge Dictionary, <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/competence>



abilità, nonché atteggiamenti e valori. Ognuno di loro può essere raggiunto dall'individuo in modo diverso.

- La conoscenza si riferisce alla testa e fundamentalmente è: sapere come fare il lavoro. Questo è l'aspetto "cognitivo" della competenza.
- Le abilità sono associate alle mani, rappresentano la dimensione "pratica" di competenza descritta come capacità di fare il lavoro.
- Gli atteggiamenti e i valori sono collegati al cuore. Per svolgere il lavoro in modo efficiente, l'individuo ha bisogno di affermare determinati atteggiamenti e valori.¹¹

La Commissione Europea riconosce che esistono otto "competenze chiave":

1. Comunicare nella lingua madre: capacità di esprimere e interpretare concetti, pensieri, sentimenti, fatti e opinioni sia oralmente che per iscritto.

La competenza nella lingua materna richiede che un individuo abbia conoscenza del vocabolario, della grammatica funzionale e delle funzioni del linguaggio, tra le altre conoscenze. Per quanto riguarda le competenze, gli individui dovrebbero essere in grado di comunicare sia oralmente che per iscritto. Un atteggiamento positivo verso la comunicazione nella lingua materna comporta una disposizione al dialogo critico e costruttivo, un apprezzamento delle qualità estetiche e la volontà di lottare per loro, e un interesse per interazione con gli altri.

2. Comunicare in una lingua straniera: come sopra, ma include capacità di mediazione (cioè riassumere, parafrasare, interpretare o tradurre) e comprensione interculturale.

La competenza in lingue straniere richiede la conoscenza del vocabolario e della grammatica funzionale e una consapevolezza dei principali tipi di interazione verbale, Conoscenza delle convenzioni sociali.... Le abilità essenziali per la comunicazione nelle lingue straniere consistono nella capacità di comprendere i messaggi, di iniziare, sostenere e concludere conversazioni. Gli individui dovrebbero anche essere in grado di utilizzare gli

¹¹ Youth work competence, <https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio/youth-work-competence>



aiuti in modo appropriato e imparare le lingue anche in modo informale come parte dell'apprendimento permanente. Un atteggiamento positivo comporta l'apprezzamento della diversità culturale, e un interesse e curiosità nelle lingue e nella comunicazione interculturale.

3. Competenza matematica, scientifica e tecnologica: solida padronanza della matematica, comprensione del mondo naturale e capacità di applicare conoscenza e tecnologia ai bisogni umani percepiti (come medicina, trasporto o comunicazione).

La conoscenza necessaria in matematica include la conoscenza di numeri, misure e strutture. Un individuo dovrebbe avere le capacità per applicare principi e processi matematici di base in contesti quotidiani a casa e al lavoro. Un atteggiamento positivo in matematica si basa sul rispetto della verità e sulla volontà di cercare ragioni e valutare la loro validità.

4. Competenza Digitale: utilizzo sicuro e critico delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione per lavoro, tempo libero e comunicazione.

La competenza digitale richiede conoscenze in applicazioni informatiche quali elaborazione di testi, fogli di calcolo, database, memorizzazione e gestione delle informazioni e una comprensione delle opportunità e dei potenziali rischi di Internet e della comunicazione tramite mezzi elettronici (e-mail, strumenti di rete). Le competenze necessarie includono la capacità di cercare, raccogliere ed elaborare informazioni e utilizzarle in modo critico e sistematico. Richiede un atteggiamento critico e riflessivo nei confronti delle informazioni disponibili e un uso responsabile dei media interattivi.

5. Imparare ad imparare: capacità di gestire efficacemente il proprio apprendimento, individualmente o in gruppo.

Imparare a imparare richiede a un individuo di conoscere e comprendere le sue strategie di apprendimento preferite, i punti di forza e di debolezza delle sue capacità e qualifiche e di essere in grado di cercare le opportunità di istruzione e formazione e di orientamento e / o supporto disponibili. Richiede



abilità di base come l'alfabetizzazione, la matematica e le abilità TIC che sono necessarie per l'ulteriore apprendimento. Basandosi su queste competenze, un individuo dovrebbe essere in grado di accedere, acquisire, elaborare e assimilare nuove conoscenze e abilità. Un atteggiamento positivo include la motivazione e la fiducia nel perseguire e riuscire ad apprendere durante la vita.

6. Competenze sociali e civiche: capacità di partecipare in modo efficace e costruttivo alla vita sociale e lavorativa e impegnarsi in una partecipazione attiva e democratica, specialmente in società sempre più diversificate.

Richiede la conoscenza per comprendere i codici di condotta e le modalità generalmente accettate nelle diverse società e ambienti (ad es. A lavoro). È altrettanto importante essere consapevoli dei concetti di base relativi ad individui, gruppi, organizzazioni di lavoro, ecc. Le competenze fondamentali di questa competenza includono la capacità di comunicare in modo costruttivo in diversi ambienti, mostrare tolleranza, esprimere e comprendere punti di vista diversi, negoziare con la capacità di creare fiducia e provare empatia. La competenza si basa su un atteggiamento di collaborazione, assertività e integrità.

7. Senso di iniziativa e imprenditorialità: capacità di trasformare le idee in azioni attraverso la creatività, l'innovazione e l'assunzione di rischi, nonché la capacità di pianificare e gestire i progetti.

Le conoscenze necessarie includono la capacità di identificare le opportunità disponibili per attività personali, professionali e/o aziendali. Le competenze si riferiscono alla gestione proattiva del progetto (che coinvolge, ad esempio, la capacità di pianificare, organizzare, gestire, condurre e delegare, analizzare, comunicare, debriefing, valutare e registrare), rappresentanza e negoziazione efficaci e la capacità di lavorare sia come individuo sia come collaborativamente in team. I principali atteggiamenti necessari sono l'iniziativa, la pro-attività, l'indipendenza, l'innovazione nella vita personale e sociale, così come sul lavoro, la motivazione e la determinazione.



8. Consapevolezza ed espressione culturale: capacità di apprezzare l'importanza creativa di idee, esperienze ed emozioni in una gamma di media come la musica, la letteratura e le arti visive e performative.

Copre una conoscenza di base delle principali opere culturali, compresa la cultura popolare contemporanea. Le abilità riguardano sia l'apprezzamento che l'espressione: l'apprezzamento e il godimento di opere d'arte e spettacoli nonché l'autoespressione attraverso una varietà di media che usa le proprie capacità innate. Le abilità comprendono anche la capacità di mettere in relazione i propri punti di vista creativi ed espressivi con le opinioni degli altri e di identificare e realizzare opportunità sociali ed economiche nell'attività culturale. Un atteggiamento positivo riguarda anche la creatività e la volontà di coltivare la capacità estetica attraverso l'autoespressione artistica e la partecipazione alla vita culturale.

Le competenze chiave sono considerate ugualmente importanti, perché ognuna di esse può contribuire a una vita di successo in una società moderna. Poiché molte delle competenze sono essenziali per soddisfare gli altri, tutte le competenze si sovrappongono e interagiscono. La competenza nelle fondamentali abilità di base del linguaggio, dell'alfabetizzazione, della matematica e delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC) è una base essenziale per l'apprendimento e l'apprendimento per imparare supporta tutte le attività di apprendimento.

[4.2.2. Raggiungimento delle competenze: apprendimento formale, non-formale, informale](#)

L'aggettivo più riconoscibile connesso con la parola "apprendimento" sembra essere "formale". L'apprendimento formale è legato all'istruzione obbligatoria e poiché è obbligatorio, è una parte importante della vita di ogni persona. Nell'istruzione formale l'apprendimento è strutturato, organizzato, pianificato, obbligatorio, convalidato da organismi esterni. Le competenze acquisite durante l'apprendimento formale sono riconosciute nel documento formale come il diploma. L'educazione formale è principalmente focalizzata sull'ottenere conoscenza.



Ci sono altri due modi di apprendere: l'apprendimento informale e l'apprendimento non formale. La definizione più semplice di apprendimento informale è: tutto ciò che la persona assorbe dal suo background senza conoscere o controllare il processo di apprendimento.

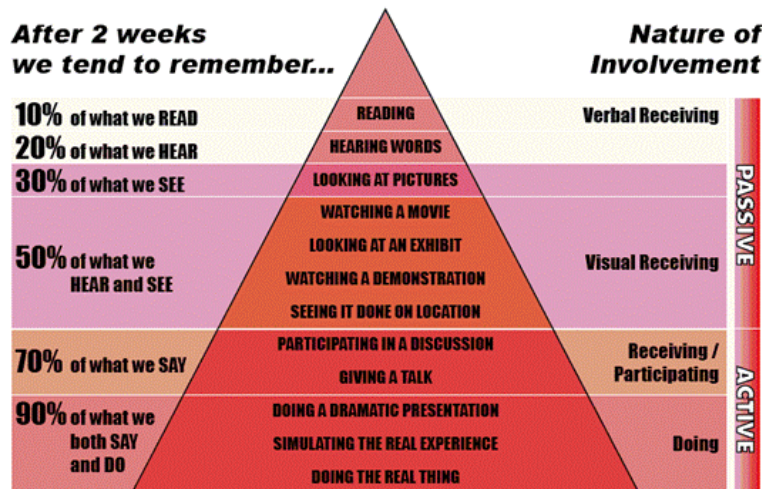
L'apprendimento non formale come apprendimento formale è pianificato e organizzato, ma queste sono le uniche somiglianze tra di loro. L'educazione non formale riguarda principalmente l'esperienza e la partecipazione attiva del discente nel processo di apprendimento. A parte l'educazione non formale, è individualizzata, centrata sul discente, basata sulla partecipazione volontaria e sulla pratica (imparare facendo), controllata e pianificata dal discente e anche, autovalutata e riflessa dal discente.

Ciascuno dei metodi di apprendimento sopra menzionati formale, non formale, informale consente allo studente di acquisire competenze. Ma sono focalizzati su diversi stili di apprendimento, strumenti e richiedono anche un diverso livello di coinvolgimento e motivazione dello studente nella progettazione del proprio processo di apprendimento.

4.2.3. Processo di apprendimento

Il processo di apprendimento è connesso con gli strumenti e gli stili di apprendimento al fine di ottenere la conoscenza e l'esperienza necessarie per essere meglio adattati nella società. Ci sono diversi approcci quando si parla di processo di apprendimento. Molti di loro riconoscono i tipi di apprendimento chiedendo COME IMPARARE MEGLIO? Edgar Dale ha creato il cono di apprendimento che mostra l'efficienza in diversi metodi di inclinazione:

Cone of Learning (Edgar Dale)



Edgar Dale, Audio-Visual Methods in Technology, Holt, Rinehart and Winston.

Osservando il Cono dell'apprendimento, la conclusione è molto diretta: la propria esperienza e le azioni, il nucleo dell'istruzione non formale, sono molto più efficaci di quelle passive che ricevono dall'udito o dalla lettura usate nell'educazione formale.

Un altro approccio al processo di apprendimento consiste nel considerarlo dal punto di vista del coinvolgimento dello studente e della sua influenza sulla progettazione del proprio apprendimento. L'educazione formale è istituzionale, organizzata e formalizzata con un chiaro meccanismo di convalida e certificazione. Lo studente non ha molta scelta su cosa e come apprendere. Anche il sistema di convalida si basa su un sistema esterno. Qualcun altro decide e controlla quali sono i progressi dello studente in ogni fase di apprendimento.

L'educazione non formale si basa su valori diversi. Lo studente è nel centro. Lui / lei è il protagonista del proprio apprendimento e decide quali abilità, conoscenze e competenze vogliono ottenere e come raggiungerlo. L'apprendimento non formale richiede responsabilità. Lo studente deve essere consapevole delle proprie aspettative di apprendimento. Questo approccio richiede da parte dello studente una forte motivazione e l'auto-onestà. Lo studente si assume la responsabilità del proprio processo di apprendimento dalla definizione degli obiettivi, del processo di apprendimento (scelta degli strumenti e dei metodi di apprendimento), dell'auto-riflessione sul proprio apprendimento e dell'autovalutazione sui propri progressi di apprendimento.



Ora, dopo aver letto il paragrafo precedente, l'educazione non formale non sembra facile da decifrare. La valutazione e la riflessione sul nostro apprendimento non sono mai state insegnate. Ci sono sempre persone in giro per aiutare o prendere decisioni per i singoli: es. insegnanti, genitori ecc. Ma vale davvero la pena iniziare a farlo. L'auto-riflessione è la chiave per conoscere te stesso, per scoprire ciò che ti piace, cosa vuoi, come impari il mondo, qual è il modo migliore per sviluppare le tue capacità, quali sono le tue aspettative, come è la tua zona di comfort, cosa sono le tue paure e ciò che ti rende felice. L'auto-riflessione è anche uno strumento che aiuta a capire quando impari qualcosa, in altre parole, quando ottieni le competenze in qualcosa.

Quando si chiede: come faccio a sapere che ho imparato qualcosa?

La risposta è semplice. È il momento di sapere finalmente come fare qualcosa e comprenderlo meglio e sentirsi più sicuri nel farlo, capire anche te stesso meglio sul perché agisci in un certo modo e trovare un ruolo che ti si addice sapendo cosa imparare dopo.

4.2.4. Convalida e riconoscimento nell'apprendimento non-formale

L'idea dell'apprendimento si basa sullo sviluppo personale, tuttavia, per dimostrare che i risultati dell'apprendimento sono importanti anche per mostrare la prova delle nostre capacità e competenze agli altri (ad esempio datore di lavoro, iscrizione al club, scuola, ecc.).

Esistono pochi documenti di riconoscimento dell'apprendimento non formale nel settore della gioventù. Poiché non vi sono organismi di convalida esterni per esaminare i progressi di apprendimento dell'individuo diverso dallo studente stesso.

Il documento più riconoscibile e conosciuto della Commissione Europea è chiamato: Youthpass.

Lo Youthpass viene utilizzato come riconoscimento di abilità e abilità nel processo di apprendimento dell'istruzione non formale. È stato introdotto nel 2007 ed è molto più di un certificato di partecipazione. Descrive le nuove abilità e conoscenze che un partecipante ha acquisito in un progetto Youth in Action/Erasmus Plus. Lo Youthpass è la strategia per riconoscere e convalidare l'apprendimento non formale all'interno dei progetti Youth in Action/Erasmus Plus. Supporta i processi educativi che si



svolgono nelle attività di animazione giovanile e mette in evidenza il potenziale educativo di tali progetti. È un risultato materiale del processo dello studente di riflettere sul suo apprendimento e di scriverlo. Per rendere più semplice ci sono 8 principali categorie di competenze nello Youthpass che possono essere incluse in questo certificato: comunicazione nella lingua materna, comunicazione nelle lingue straniere, competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia, competenza digitale, apprendimento per imparare, competenze sociali e civiche, senso di iniziativa, imprenditorialità, consapevolezza ed espressione culturale.¹²

Il Consiglio d'Europa ha creato un altro documento che è stato progettato per aiutare gli animatori giovanili nel riconoscere le loro competenze nel settore della gioventù chiamate: Portfolio del lavoro giovanile del Consiglio d'Europa.

Usando questo strumento online, gli operatori giovanili e altri professionisti che lavorano nel campo della gioventù possono riflettere e analizzare il livello delle loro competenze nel settore della gioventù, nonché raccogliere le prove del loro lavoro e progettare un piano d'azione su come migliorarlo. Vengono presentate 8 categorie principali di competenze: rispondere ai bisogni e alle aspirazioni dei giovani, offrire opportunità di apprendimento per i giovani, Sostenere e responsabilizzare i giovani a dare un senso alla società in cui vivono e ad impegnarsi in esso, Sostenere i giovani in modo attivo, affrontare in modo costruttivo le relazioni interculturali, Praticare attivamente la valutazione per migliorare la qualità del lavoro giovanile svolto, Sostenere l'apprendimento collettivo in team, Contribuire allo sviluppo della loro organizzazione e fare politiche/programmi funzionano meglio per i giovani, Sviluppare, condurre e valutare i progetti.¹³

4.2.5. Esempi di strumenti

➤ **Riflessione sul proprio apprendimento**

¹² Maggiori informazioni sullo Youthpass su www.youthpass.eu

¹³ Maggiori informazioni su: <https://www.coe.int/en/web/youth-portfolio>



Per favore, pensa per qualche minuto qual è il tuo stile di apprendimento preferibile, quando impari velocemente e con piacere? Guardando, ascoltando, facendo, osservando, scrivendo, disegnando? Qualunque altra cosa?

➤ **Progettazione del proprio processo di apprendimento**

Immagina di pianificare il viaggio verso un'isola esotica.

Chiudi gli occhi e pensa per 2 minuti all'isola.

Ora prova a rispondere alle seguenti domande (puoi scriverlo):

- Perché hai deciso di prendere parte a questo viaggio?
- Che cosa hai intenzione di imparare durante il tuo soggiorno lì?
- Di cosa tratta esattamente questo viaggio? Che cosa hai intenzione di fare? Qual è la tua vita quotidiana?
- Come sta andando la preparazione? Hai tutte le informazioni sul luogo che stai per visitare? Come ti senti al riguardo? Sei preoccupato? Eccitato? Soddisfatto?
- Cosa ti aspetti possa essere la parte più difficile del tuo viaggio?

Ora, quando confrontiamo le componenti dell'educazione non formale con l'attività sopra descritta, vedrai che l'isola esotica lo combina. E questo è solo un processo proprio di apprendimento non formale per la situazione particolare. Congratulazioni!

➤ **Autoriflessione quotidiana**

Per iniziare con l'auto-riflessione, è bene pensare all'apprendimento alla fine di ogni giornata. È semplice e richiede solo poche frasi:

- Ora capisco
- Mi sento più sicuro di me
- La nuova domanda che è venuta fuori era ...
- Ho bisogno di approfondire la ricerca ...¹⁴

¹⁴Questi e altri strumenti si trovano in: "Sbloccare le porte al riconoscimento. Manuale per l'impostazione di strategie per il migliore riconoscimento del lavoro giovanile e dell'educazione non formale in diversi contesti", <https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/>

4.3. ESEMPI

4.3.1. Teatro dell'Oppresso

Il primo passo per la costruzione della TF è la selezione dell'argomento e la discussione dello stesso nel gruppo di lavoro.

Nella formazione informale/non formale con i gruppi di giovani, i problemi sorgono facilmente in relazione al comportamento individuale rispetto a un ambiente di pari, familiare o istituzionale che possono essere affrontati nel gruppo o nella comunità con il Teatro dell'oppresso.

L'argomento deve avere le seguenti caratteristiche:

- essere chiaro al gruppo che sviluppa il dramma.
- essere parte dell'esperienza diretta di una o più persone nel gruppo.
- avere un chiaro collegamento con il contesto di riferimento e quello nel quale sarà rappresentato.
- presenta elementi problematici e potenzialmente in conflitto.

Il metodo del teatro dell'oppresso si basa sulla flessibilità e sull'apertura alle molteplici soluzioni di una situazione di conflitto, focalizzando l'attenzione sulle relazioni, in termini di azioni / omissioni e reazioni piuttosto che sull'esito del processo. Il contenuto educativo è strettamente legato al processo e all'attivazione personale piuttosto che al contenuto e al risultato.

Gli animatori giovanili che si occupano del teatro degli oppressi devono essere formati con competenze di base nello sviluppo delle problematiche da affrontare e nella formazione del gruppo con cui svolgere l'esercizio.

I giochi possono combinare diversi obiettivi di apprendimento oltre a quello prevalente. Questa formazione iniziale mira ad acquisire un livello significativo di cooperazione e solidarietà tra i partecipanti, abilità comunicative verbali e non verbali.

- **Un esempio di esercizio di riscaldamento è il seguente**

“Sì, ma”

Tipo di attività: esercizio di improvvisazione

Obiettivi di apprendimento - abilità/abilità: sviluppo della creatività e capacità di improvvisazione; comunicazione verbale e non verbale.

Svolgimento: un'accusa di qualcos'altro che deve essere giustificato e risposto iniziando con "sì, ma...". È VIETATO DIRE NO. Esercizio di improvvisazione, creatività nella ricerca di argomenti per mantenere il personaggio di fronte alle accuse degli altri.

- **Esercizio del Teatro dell'oppresso**

Partendo da un tema scelto in base al contesto, che sarà sviluppato dal gruppo, il lavoro di riflessione-azione inizia attraverso la creazione di sculture viventi (immagine), dei momenti più significativi, visibili, di un conflitto.

Continuiamo con la realizzazione delle scene reali. Dalle immagini fisse, o al rallentatore, e muto si passa a un'azione completa con l'aggiunta della parte verbale. Le scene vengono ripetute più volte per cambiare cose che non le rendono comprensibili o che non mostrano chiaramente la situazione.

La situazione di conflitto deve essere molto evidente, con il protagonista messo in questione o in difficoltà dall'antagonista e gli altri personaggi con chiari ruoli di sostenitori; questi possono anche rappresentare posizioni intermedie rispetto all'oggetto del conflitto.

Il lavoro sulla scena viene quindi proseguito attraverso la simulazione di interventi da parte del pubblico. Quando la scena è considerata abbastanza consolidata, il conflitto rappresentato chiaro, con una chiara spiegazione del protagonista oppresso, si può procedere con i test chiedendo agli altri membri del gruppo (anche ai formatori) di intervenire liberamente per proporre soluzioni al conflitto.

Coloro che intervengono possono scegliere:

1. se sostituire un personaggio dalla scena o introdurre un nuovo personaggio (come un amico del protagonista non previsto dalla scena iniziale)
2. in quale momento della scena intervenire, facendolo partire dal punto prescelto o aggiungere una nuova situazione alla scena, sia in una precedente che successiva (ad esempio: se la scena è rappresentata da una casa, suggerendo di rappresentare una incontro in ufficio il giorno successivo).

4.3.2. Narrazione

- **Esercizio di Narrazione**

La narrazione è un'eccellente tecnica per conquistare il pubblico e catturare profondamente l'attenzione. In una comunicazione efficace, ciò richiede un'eccellente capacità di organizzazione del pensiero e della parola, modulando gli accenti e concentrandosi sugli obiettivi.

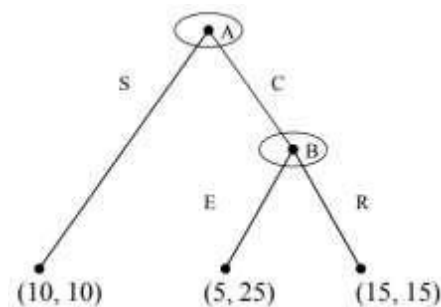
Per questo esercizio di comunicazione efficace, usiamo carta e penna e scriviamo la nostra storia dall'inizio alla fine (che si tratti di fantasia o di un caso storico aziendale). Rileggiamo ciò che abbiamo scritto e limitiamo i punti noiosi, ingombranti o inutili per trasmettere il messaggio che ci siamo dati. Trasformiamo le incisioni necessarie in parti integranti del discorso e continuiamo a rileggere e correggere fino a quando la storia non sarà efficace.

Attraverso questo primo esercizio diventeremo consapevoli dei processi mentali che attiviamo quando organizziamo un discorso. Ripetendolo più e più volte, formeremo la nostra capacità di produrre un discorso lineare e mirato sull'obiettivo della comunicazione.

4.3.3. Giochi di fiducia

- **Gioco di fiducia binaria**

I giocatori sono disposti in coppie: un giocatore è l'investitore e l'altro è il Rispondente. L'investitore sceglie quanti soldi investire con il Rispondente. L'importo dell'investimento viene





moltiplicato (vale a dire, l'investimento è andato a buon fine) e il Rispondente sceglie quanto di tale importo moltiplicato deve essere restituito all'Investitore.

- Giocatore A (Investitore) può scegliere "S" in cui entrambi i giocatori ricevono \$ 10, o lui/lei può scegliere "C" in cui al Giocatore B (Rispondente) viene data l'opportunità di determinare i profitti finali.
- Se viene data l'opportunità, il giocatore B può quindi scegliere "E" in cui il giocatore A riceve \$ 5 e il giocatore B riceve \$ 25, oppure può scegliere "R" in cui entrambi i giocatori ricevono \$ 15.
- La decisione del giocatore A è spesso vista come il suo livello di fiducia e la decisione del giocatore B come il suo livello di affidabilità.

- **"La Guida/il Guardiano"**

Obiettivi: L'obiettivo principale è l'integrazione di tutti i partecipanti in un gruppo e la creazione di un ambiente positivo. Il gruppo deve imparare che possono fidarsi dei loro pari.

Occorrente: Può essere fatto dentro o fuori. Abbiamo bisogno di bende o maschere per coprire gli occhi e altri tipi di materiale per riportare pezzi di carta che provano che l'obiettivo o il luogo è stato raggiunto. Ci possono essere altri materiali come tavoli che possono ostacolare alcune parti del percorso.

Procedura: In un gruppo, dobbiamo separare i membri in coppie che stabiliscono chi è "La Guida" e "Il cieco". Quindi, copriamo gli occhi del "cieco" e l'altro deve prendere posto senza dire nulla: possono stringere la mano o la "guida" può semplicemente mettere una mano sulla spalla della "cieca", come desideri, quindi basta premendo il braccio. Preferibilmente fuori dall'aula per lei o all'indirizzo, puoi chiedere loro di portare qualcosa per verificare che siano venuti sul posto, ad esempio un pezzo di carta o un materiale proveniente da un'area lounge. Può durare fino a quando l'insegnante vuole o fino a raggiungere un certo posto dove puoi chiedere che la guida sia ora cieca.



La guida non deve togliersi la benda fino a quando non ritorna con il materiale o la carta, o fino a quando non raggiunge il suo posto, la guida deve cercare di tacere e impedire al suo cieco di cadere in qualsiasi momento.

Valutazione: Commenti nel gruppo di sensazioni, incidenti, se l'obiettivo è stato raggiunto, come si sentirebbero quando sono ciechi e cosa fare se ne incontrano uno.

4.3.4. Dinamiche di gruppo per conflitti di lavoro

- **Posture in avvicinamento**

Obiettivo: Sviluppare flessibilità sui criteri, imparare ad approcciare le posizioni.

Tempo: Tra i 30 e i 45 minuti.

Risorse: Un'aula e due cartoni.

Procedura: Su un muro di classe, scrivi su un foglio la parola "SÌ" a lettere grandi e sul muro di fronte, scrivi la parola "NO" allo stesso modo.

Il gruppo si trova nel mezzo della classe e tu dici una frase, ad esempio "Se prendo un astuccio da un compagno di classe senza permesso, è normale che si arrabbi?" O "Se un compagno di classe si prende gioco di mi sento male "... cerca frasi che riflettono un recente conflitto vissuto in classe.

Se sei d'accordo con la frase ti muovi verso il muro "SÌ", se non sei d'accordo, vai al muro "NO". Nessuno può rimanere nel mezzo, anche se non sono completamente d'accordo o in disaccordo con la frase, ognuno deve scegliere.

Chiedi ai membri di ciascun gruppo le ragioni della loro elezione. Devi farlo senza discutere e ascoltare attentamente gli argomenti di tutti. Li elenco sulla lavagna. Chiedi ai membri del gruppo "NO" di avanzare verso la metà della classe per ogni ragione in cui sono d'accordo con l'altro gruppo. Continua allo stesso modo con i membri del gruppo "SÌ". Ogni gruppo cerca di mostrare l'altro, nuovi motivi e ogni volta che un membro è convinto, avanzano verso il centro. La dinamica è finita quando non ci sono più ragioni.



Valutazione: È possibile valutare come criteri di valutazione degli aspetti come: grado di flessibilità degli studenti, capacità di dialogo e ascolto, conciliazione delle posizioni, ecc

- **Costruire un quadro comune**

Obiettivo: Supera il tuo punto di vista e impara a costruire una base comune con altre persone.

Tempo: Dai 20 ai 30 minuti.

Risorse: Aula con sedie e lavagna.

Procedura: Dividere il gruppo in due sottogruppi "A" e "B", posizionati uno di fronte all'altro. Il tema da negoziare potrebbe essere vario, ad esempio un'attività di doposcuola in un weekend. Quando compare un conflitto, una delle parti interessate può richiedere l'intervento di un mediatore (si raccomanda che gli studenti di mediazione lavorino in coppia). Se l'altra parte accetta, si ordina una riunione in cui ognuno di essi fornisce il proprio punto di vista sul problema. I mediatori cercano di non cercare un colpevole, né cercano di risolvere il problema, ma intendono avvicinarsi alle posizioni delle parti per raggiungere un accordo o una soluzione soddisfacente per entrambi. Se finalmente il conflitto viene risolto favorevolmente, le parti possono firmare un accordo scritto o farlo verbalmente.

Scrivi entrambe le proposte alla lavagna e chiedi a ciascun gruppo di indicare cosa offre ogni attività, con domande del tipo: Qual è la tua proposta di andare a ... ?; Cosa ottieni facendo questa attività?; Cosa otteniamo se accettiamo la tua proposta?

Elenchate e riassumete ogni risposta ottenuta e sulla base della conclusion, fate di nuovo questa domanda, "Perché è importante per voi questo aspetto?", Quindi fate in modo che entrambi i gruppi concordino su una base comune, giungeranno facilmente alla conclusione che ciò che entrambi vogliono è divertirsi; quindi devono determinare come farlo.

È importante distinguere tra una cornice comune e un accordo; per il primo è necessario raggiungere il secondo, dimostrando alle parti che hanno una base importante in comune, che li calma e genera un'atmosfera favorevole per negoziare.



È una dinamica utile per affrontare i disaccordi alla base dei conflitti, il modo per superarli e i vantaggi di approcciare gli atteggiamenti e il consenso con gli altri.

Valutazione: Può essere utile come criterio di valutazione, la capacità degli studenti di ottenere un consenso, il grado di ascolto, l'attitudine ad ottenere una cornice comune, ecc.

4.3.4. Dinamiche di gruppo per lavoro di interculturalità

- **Più uguale che diverso**

Obiettivo: Analizza come gli stereotipi o i pregiudizi possono cambiare il nostro modo di comprendere e interagire con le cose e le persone.

Tempo: Tra i 40 e i 55 minuti.

Risorse: Rotolo di carta, forbici, cartone e colla.

Procedura: Fornisci cartone e carta a tutti i gruppi. Disegnano sul foglio una sagoma di un membro della squadra e su questo disegno devono aprire le finestre. Sotto ogni finestra, collocati in diverse parti del corpo, come il cuore, il cervello, gli occhi, ecc., Scriveranno sentimenti e atteggiamenti che avrebbero se emigrassero in un altro paese. Ad esempio, nella finestra del cuore, quando si apre si può trovare la parola "speranza".

Condividi le ragioni per cui dovrebbero emigrare e le conseguenze dell'immigrazione.

Esempi di domande che puoi fare sono: cosa porteresti con te se dovessi emigrare? Quali sono le cause dell'immigrazione? Cosa ti succede quando si ricomincia da capo in un altro paese? Come vorresti sentirti? Cosa ti mancherebbe?

- **Vediamo o guardiamo le immagini?**

Obiettivo: È un'attività che cerca di renderci più consapevoli e sensibili quando facciamo giudizi di valore sulle differenze. Favorisce l'avvicinarsi alle opinioni sul multiculturalismo.



Tempo: Tra i 40 e i 50 minuti.

Risorse: Hai bisogno di tante foto quanti sono i partecipanti. Avrai immagini con immagini complete e immagini che mostrano solo una parte di esso.

Procedura: Si divide l'attività in tre parti.

- Parte 1: dai a ciascun partecipante un'immagine incompleta e la metterai a faccia in giù sul tavolo, in modo che non possano vedere l'immagine. Quando tutti hanno una foto, alzala e chiedi loro di scrivere una didascalia nella parte inferiore dell'immagine. Quindi ciascun partecipante mostra l'immagine e ne legge la didascalia. Alleghiamo un esempio di un'immagine "completa" e "incompleta".
- Parte 2: dopo aver condiviso le didascalie di immagini "non complete", ripetiamo la procedura con le immagini "complete". Assicurati di dare ad ogni partecipante la corrispondente immagine "completa" a quella "incompleta", data prima. Dovrebbero scrivere un commento sulla percezione che hanno del "quadro completo".
- Parte 3: l'insegnante incoraggia il dialogo attraverso domande che li guideranno a riflettere:
 - o Che cosa hai provato quando hai visto l'immagine "incompleta" inclusa nell'immagine "completa"?
 - o Usiamo questa visione della realtà? Lo vediamo incompleto?
 - o Hai sentito lo stesso impatto emotivo osservando l'immagine incompleta rispetto all'osservazione di quella completa?
 - o Riconoscere l'esistenza di altre prospettive e interpretazioni; come possiamo avanzare nella conoscenza reciproca per raggiungere l'uguaglianza?

5. BUONE PRATICHE: PROGETTI DI GIOVANI LAVORATORI

5.1. Progetti di giovani lavoratori dalla Spagna

5.1.1.

Titolo del progetto

PROGRAMMAZIONE DEI NOSTRI GIOCHI



Membri

Celia Ruíz Flores

Bernat Llopis Carrasco

María Doloras Iborra Sales

Sommario

Questo progetto di gamification consiste in un sistema che aumenta la motivazione di ragazze e ragazzi ad imparare, mentre acquisisce livelli crescenti di programmazione, attraverso sfide tecnologiche consistenti nella programmazione dei propri giochi. Abbiamo migliorato, adattato e ampliato un sistema di sfide e livelli inizialmente sviluppato da Coderdojo, un'organizzazione internazionale con più di 1000 club di programmazione in tutto il mondo. Viene applicato da ottobre 2017 con le ragazze, i ragazzi e i giovani - che chiamiamo "ninja" - che partecipano al Club di Programmazione di Valencia di CoderDojo.

Come?

1. Progettare un **itinerario di allenamento**: "Ninja Tour".
2. Espansione **delle sfide** con più tecnologie e livelli.
3. Progettare un **sistema di ricompense originale**: una collezione di carte.
4. Progettare un **modello per valutare le sfide raggiunte** dai bambini.
5. Ogni settimana le carte vengono consegnate ai ninja che hanno raggiunto diverse sfide in una semplice cerimonia pubblica.

Date di implementazione

Ottobre 2017 - Maggio 2018

Materiale grafico

Tour del ninja





		Plantilla de recogida de	
		nivel 0	
		nivel	
Ninja	Abre Scratch en tu ordenador		
	Editar el dibujo del gato de Scratch para que parezca diferente		
	Grabar un sonido y reproducirlo		
	Arrastrar los bloques de la derecha a la mitad y hacer que se junten		
	Guardar tu trabajo (proyecto) y abrirlo de nuevo		
	Archivo enviado al mentora		
	Mover y girar		
	Usar de los controles de teclado		
	Utilizar coordenadas x,y para posicionar los sprites		
	Prohibido el uso de...		

5.1.2.

Título del proyecto

SPAZIO MATEMATICO

Membri

Rafael Oliver

Sommario

Lungo gli anni osservo che i giovani non sono motivati a studiare matematica. Pensano che la matematica sia difficile e noiosa, così ho deciso di fare qualcosa per cambiare quel pensiero, e ho trovato la gamification.

In questo gioco gli studenti devono imparare la matematica per avanzare nel gioco.

Ogni esercizio del diario dà loro punti e "armi" per permettersi gli esami che saranno il grande nemico.

Se battono i nemici, ottengono gli obiettivi e buoni risultati.

Il mio obiettivo principale è quello di migliorare i risultati in un corso accademico e di motivare i miei alunni a studiare e fare i compiti. L'obiettivo principale è aumentare la motivazione degli studenti nei confronti della matematica.

Date di implementazione

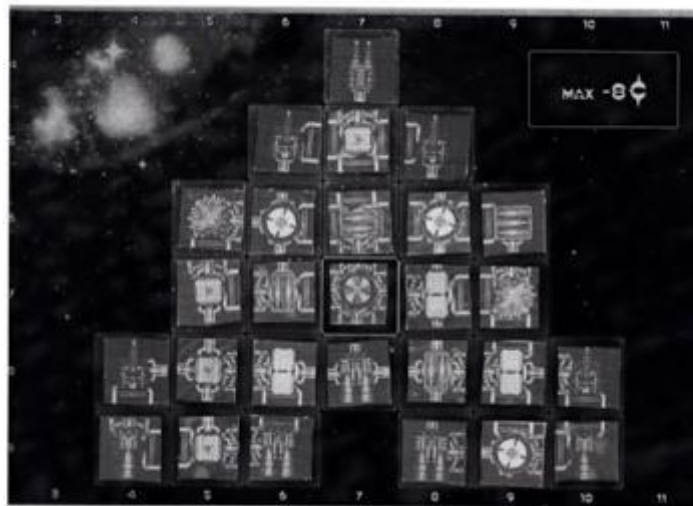
Ottobre 2017 - Maggio 2018



Website

<https://sites.google.com/view/rafamaticas314/inicio>

Materiale grafico



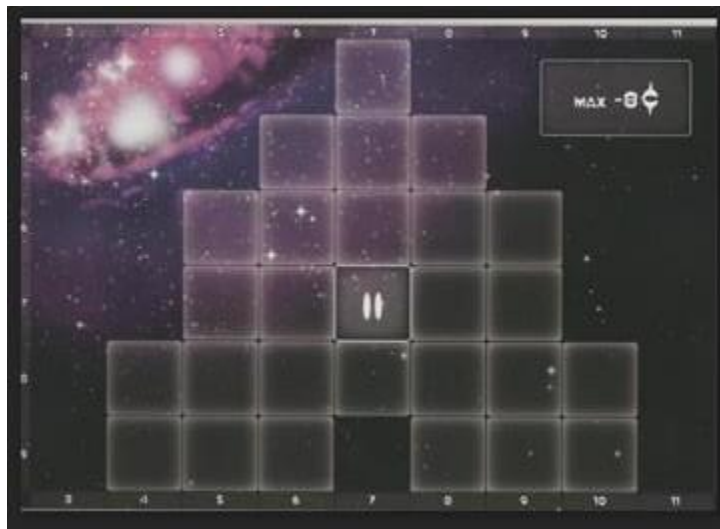
ESTRELLA POLAR X.51

TRIPULACIÓN

- Mrs Curiosa
- Alicia
- Annie
- Davidtarex
- García 003

Datos importantes:

- Monedas: 2'5
- Pasajeros: 2 de 3
- Mercancía: 10 de 10
- Pequeña: 3
- Mediana: 2
- Grande: 5
- Peligrosa (max 4): 0
- Pilas: 6/9



<p><u>PIEZA DEFECTUOSA</u></p> <p>Se rompe un motor</p> <p>Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo</p>	<p><u>SABOTAJE</u></p> <p>Os rompen un escudo</p> <p>Teneis que pagar 2 monedas para arreglarlo</p>	<p><u>MALAS CRÍTICAS</u></p> <p>Un cliente da una mala crítica de vuestro trabajo</p> <p>Cada miembro de la tripulación pierde 0'5 XP</p>
<p><u>BUENAS CRÍTICAS</u></p> <p>Un cliente da una buena crítica de vuestro trabajo</p> <p>Cada miembro de la tripulación gana 0'5 XP</p>	<p><u>EJERCICIO SORPRESA</u></p> <p>Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'1 puntos en el examen</p>	<p><u>EJERCICIO SORPRESA</u></p> <p>Aquel que resuelva de forma correcta el siguiente ejercicio propuesto, obtiene 0'5 XP</p>

5.1.3.

Titolo del progetto

CAMERA DI FUGA

Membrri

Gladys García Fernández

Guadalupe Esther Rodríguez Pérez

Sonia Espiñeira Caderno

Sommario

La Camera di fuga è basato sulla scoperta di tecniche cooperative in classe. Include misteri, sfide e missioni che si preparano per essere risolti usando tecniche cooperative. Queste missioni devono essere fatte dagli studenti per essere in grado

di vincere una combinazione di lucchetti che apre una scatola dove troveranno La Forza.

Obiettivi principali:







- Scoprire tecniche cooperative in classe per usarle regolarmente.
- Sviluppare tecniche cooperative in piccoli gruppi.
- Avviare routine di lavoro che possono essere utilizzate in altre aree.

Date di implementazione

Aprile 2018

Materiale grafico



	Compulsory challenge	Cooperative technique	Optional challenge	Cooperative technique
Romm 1	Find answers to a test about Star Wars  Badge <i>Insignia of the Unit</i>	Rotating Paper	Recapitulate everything learned about Star Wars  Badge <i>Fire Bird of the Alliance</i>	Scrabble
Room 2	Research about Star Wars  Badge <i>Imperial Emblem</i>	Information search	Resolution of various puzzles about the saga.  Badge <i>Fire Bird of the Alliance</i>	Couples of detectives
Room 3	Solve problems  Badge <i>Galactic Medallion</i>	Couples of detectives	Mind map about the Force  Badge <i>Fire Bird of the Alliance</i>	Mind map through 4 people groups



5.2. Progetti di giovani lavoratori dall'Italia

5.2.1.

Titolo del progetto

IMPARA LE LINGUE CON LE TIC

Membri

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Sommario

"Gioca per imparare le lingue" è un progetto per apprendere le lingue attraverso corsi di TIC.

Giochi e software di logica sono un buon modo per imparare le lingue straniere. Usare il computer per usare un codice universale, di solito combinato con un linguaggio predefinito che devi usare e che potresti imparare. Questo corso non vuole insegnare l'uso del computer, sebbene faccia parte del corso, ma la conoscenza di base della lingua più comune nelle TIC: l'inglese. Questo "bisogno" di capire "come" usare le TIC nella tua mano potrebbe essere un'opportunità per imparare l'inglese con più motivazione.

Questo progetto consiste nel facilitare i corsi degli studenti con un sito Web o un'app per dispositivi mobili che utilizza gli elementi tipici della gamification per migliorare la conoscenza della lingua inglese.

Obiettivi principali:

- Migliorare la motivazione generale degli studenti;
- Aumentare una base solida in lingua inglese con giochi di logica e software di base di programmazione;
- Aumentare la prestazione scolastica in inglese.

Materiale grafico


WHY?

Cause the needs about understanding "how" use the ICT in your hand could be an opportunity to learn English with more motivation. More and more countries are adopting this methods for education, and results are really satisfying. Languages, even the ancient ones, nowadays are one of the most requested for all kinds of jobs and in general are the best skills for life.



What is ICT

ICT (Information and Communication Technologies) Technologies for integrated telecommunication systems (wired and wireless communication lines), computers, audio-video technologies and related software that allow users to create, store, and exchange information. Significant economic incentives favor this process of integration by promoting the growth of active companies in the industry.



S M A R T

Specific

Measurable

Attainable

Relevant

Time Based

Define objectives:

The objectives of our project are really smart: improving languages skills, valued by CEFR levels during and at the end of the course.

Define target:

The target group are students or adults interested in languages skills and competences. We'll think about two groups:

- 1- Students of local High Schools;
- 2- Adults +30, employed or unemployed that are improving their languages and communication skills.

5.2.2.

Titolo del progetto

PRIMO SOCCORSO ONLINE

Membri

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Sommario

Abbiamo deciso di implementare questo progetto perché pensiamo che le prime procedure di AID siano importanti ma non ben conosciute da studenti e giovani.

Obiettivi principali:

- Garantire la conoscenza delle procedure di primo soccorso di base che sono veramente importanti per risolvere situazioni quotidiane pericolose;
- Rendere più facile l'argomento del primo soccorso per i giovani studenti con video ed elementi di gioco;
- Accrescere l'interesse dei giovani e degli studenti nel lavoro di volontariato.

Raggiungeremo questi obiettivi attraverso una rete online che è sia un gioco che un corso e avrà una durata massima di 3 mesi. Sarà diviso in livelli e ognuno di essi corrisponderà a situazioni potenzialmente pericolose con difficoltà crescente. Agli studenti verranno insegnate le procedure grazie a una serie di video, con una trama e un personaggio principale, un ragazzo. La conoscenza verrà quindi testata con un quiz e i risultati forniranno un certo numero di punti da includere in una classifica. La classifica includerà tutti i partecipanti al corso.

Materiale grafico



5.2.3.

Titolo del progetto

SPORT E FISICA. QUESTO È IL GIOCO!

Membri

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D'Andreamatteo

Fabiola Rossi

Sommario

L'idea mira a migliorare le competenze scientifiche degli studenti delle scuole superiori scientifiche attraverso l'educazione fisica e l'interesse sportivo dei giovani.

Pensiamo che gli studenti dovrebbero essere tentati di studiare materie scientifiche da scuola, un modo per imparare rapidamente è studiare divertendosi. Stiamo frequentando un liceo scientifico e il tema più odiato è la fisica, mentre il più ricreativo è l'educazione fisica. La soluzione potrebbe essere quella di impegnare gli studenti interessati alla fisica a gettare l'unione tra le ore di fisica e le ore di educazione fisica.

In effetti, in ogni sport che pratichiamo possiamo includere la fisica.

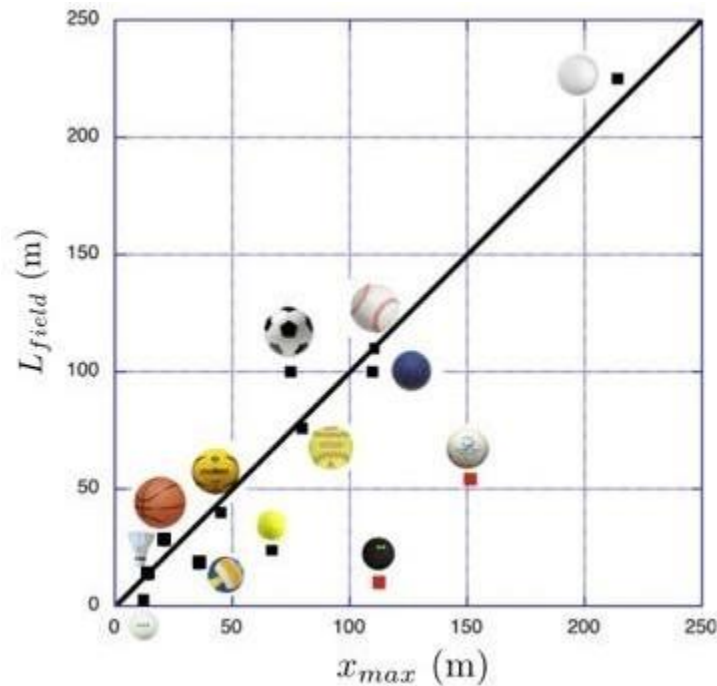
Il nostro progetto è semplice e intuitivo. Potremmo sviluppare un'app per ogni categoria sportiva per insegnare la fisica (ma anche matematica e altre materie scolastiche) attraverso la passione sportiva.

Ogni simulazione di situazione sportiva potrebbe essere un gioco, dove per fare punti devi usare la formula corretta. Ogni formula per ogni esercizio di fisica che potremmo organizzare. Ogni formula per ogni livello del gioco e ogni livello per ogni risultato e "punteggio".

Obiettivi principali:

- Migliorare le competenze scientifiche degli studenti delle scuole superiori scientifiche attraverso l'educazione fisica e l'interesse sportivo dei giovani;
- Far interessare gli studenti alla fisica;

Materiale grafico



5.2.4.

Titolo del progetto

DANTE PER UNA GIUSTA GRAMMATICA

Membri

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Sommario

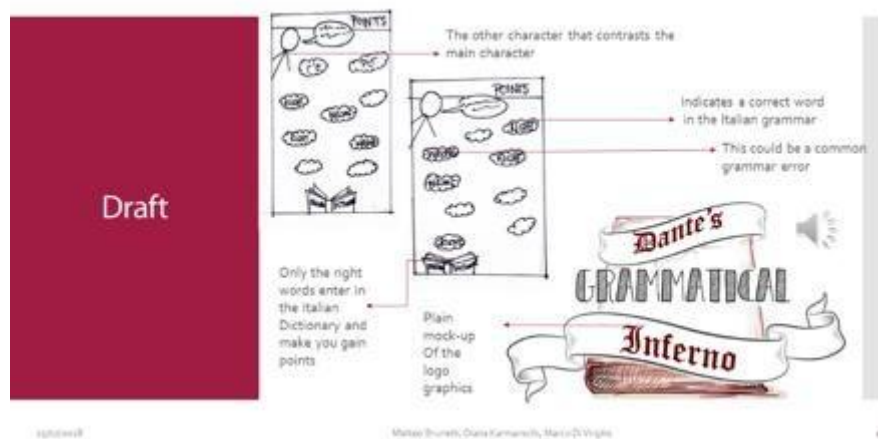
Abbiamo deciso di implementare questo progetto perché pensiamo che i metodi di Gamification e Educazione Non-Formale siano le migliori soluzioni per gli insegnanti di grammatica italiana che sono coinvolti nella "battaglia" contro gli errori banali di grammatica in italiano.

Obiettivi principali:

- Migliorare la conoscenza della lingua italiana;
- Ridurre gli errori comuni di grammatica italiana.

La nostra idea è di sviluppare un gioco online o un'app per dispositivi mobili in cui Dante potrebbe essere il migliore amico di un ragazzo/ragazza italiano che, nella situazione quotidiana, commetta errori di grammatica italiana. Questo gioco / app sarà diviso in livelli e ognuno di essi corrisponderà alla situazione più comune in cui le persone commettono errori di grammatica italiana. Il metodo di formazione non formale sarà utile per creare una sorta di quiz per gli studenti che devono aiutare il protagonista a correggere il suo errore e rendere Dante felice di passare il tempo con il suo amico.

Materiale grafico



5.3. Progetti di giovani lavoratori dalla Turchia

5.3.1.

Titolo del progetto

LETTURA DEL SEGNALE

Membri

Emre Mutluoğlu

Gülsüm Ege

Sommario

L'abitudine alla lettura continua anche a funzionare come un contributo multiforme allo sviluppo mentale e sociale dell'individuo nel processo di rapido cambiamento sociale. Tuttavia, negli ultimi anni non si è visto che i bambini che guardano la televisione e usano i computer sono influenzati dalle loro abitudini di lettura.



Alcuni ricercatori dimostrano che gli studenti preferiscono giocare al computer e guardare la televisione nel tempo libero piuttosto che leggere libri. Esiste una proporzione inversa tra il tempo trascorso con l'uso del computer e la televisione e il tempo dedicato alla lettura.

Studieremo con gli studenti del gruppo di scuola secondaria, divisi in 4 gruppi diversi in base ai loro selezionatori, come quinta elementare, 6a elementare, 7a elementare e 8a elementare. Lo scopo del progetto è quello di diffondere la lettura tra i giovani. Miriamo a dare loro esperienze interessanti mentre stanno leggendo e, di conseguenza, a prendere l'abitudine di leggere gli e-book attraverso il gioco.

Per questo abbiamo progettato un gioco con diversi livelli. Saranno in grado di scegliere uno di storia, scienza e letteratura nel gioco e leggerlo. Faremo la mascotte che abbiamo creato e il livello sarà determinato in base all'età dello studente, al contenuto dell'e-book e al numero totale di pagine. Speriamo che i bambini siano felici di passare il tempo a leggere.

Il tempo sta cambiando e le esigenze dei bambini stanno cambiando. Per questo motivo è necessario rendere divertente leggere.

Date di implementazione

Gennaio 2018 - Aprile 2018

5.3.2.

Titolo del progetto

AVATAR ALL'INTERNO DELLE NOSTRE EMOZIONI

Membri

Elmas Gülcan atalar

Seda Gür

Sommario

Il recente studio, ha lo scopo di sostenere lo sviluppo sociale nei bambini sotto protezione e nell'assistenza istituzionale. Le abilità sociali sono molto complesse in termini di un gran numero di componenti. Questo studio, ha lo scopo di sviluppare l'abilità di riconoscere i sentimenti, che è un'abilità prerequisito nell'acquisizione di abilità sociali.

Abbiamo studiato con bambini che sono stati sotto la protezione del governo ai sensi della legge sulla protezione dell'infanzia numero 5395. Il nostro gruppo target era composto da 20 bambini che hanno problemi nelle relazioni sociali con esperienze negative di vita precoce a causa di circostanze familiari negative. Le età dei bambini variavano tra i 7 e i 12 anni.

L'ambito del progetto, ha lo scopo di progettare un gioco per computer basato sui test Theory of Mind. Ci sono tre fasi per identificare le emozioni secondo la letteratura pertinente: 1) Riconoscimento delle emozioni dalla foto del vero volto 2) Riconoscere le emozioni a seconda della situazione e Riconoscere le emozioni in base alla credenza. Ogni fase contiene le abilità di prerequisito per il passaggio successivo. Pertanto, non è possibile diventare abili nella fase successiva senza raggiungere quel livello di abilità. In questo contesto, è previsto seguire queste tre fasi nel presente studio. Il gioco da affrontare, in questo modo, è ordinato in base al grado di difficoltà.

Il gioco correlato è usato dai bambini sotto protezione, per una volta. Il gioco è stato applicato a ciascun partecipante per una volta. I partecipanti hanno anche chiesto di rispondere al «Test di usabilità del sistema» per testare i problemi di usabilità del gioco.

Date di implementazione

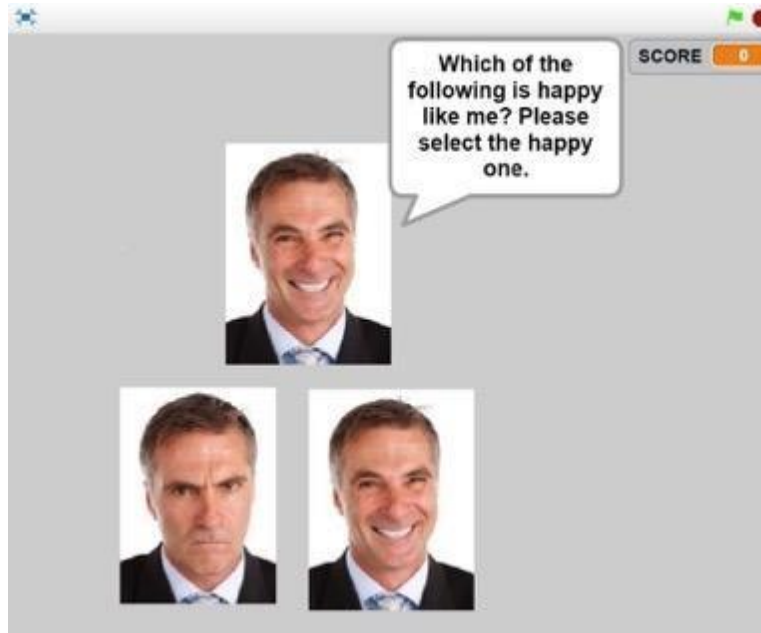
Gennaio - Aprile 2018

Website

<https://scratch.mit.edu/projects/213157124/>

Materiale grafico





5.3.3.

Titolo del progetto

VITA REGOLARE

Membri

Görkem Açikel

Sinem Metin

Sommario

Gruppo target: un totale di 20 bambini (10 ragazze, 10 ragazzi) di età compresa tra 6 e 11 anni, sotto protezione e assistenza nelle case dei bambini di Ankara.

L'obiettivo del progetto è insegnare ai bambini del gruppo target, attraverso le seguenti abilità di auto-cura, le tecniche di gioco.

Contesto sociale; ogni sezione è una chiave d'oro che apre la porta/capitol.

Il bambino che completa l'attività precedente vince una chiave d'oro per l'attività successiva.

Per esempio; il bambino che si sveglia al mattino e va in bagno sarà in grado di vedere i pulsanti in bagno come lavare il viso, scaricare l'acqua, mangiare cibo, far funzionare la lavatrice e guadagnare una chiave d'oro quando preme due corretti pulsanti.

Con questa chiave, la casa in cui dovrebbe entrare la troverà nell'altra parte e potrà aprire la porta e otterrà una nuova chiave sostenendo anche le altre abilità di auto-cura e vita quotidiana.

Date di implementazione

Gennaio 2018 - Aprile 2018

Materiale grafico

5.3.4.

Titolo del progetto

GIOVANI ISPETTORI VOLONTARI

Membri

Duygu Ata

Eda Zeytinoglu Sen

Hakki Simsek

Sommario

Abbiamo scelto questo argomento perché c'è un basso livello riguardo il rispetto delle regole del traffico, nonostante la stretta applicazione della legge in Turchia.

Gli obiettivi principali erano creare una cultura delle regole del traffico per i bambini, per migliorare il livello di attenzione dei bambini e insegnare le regole del traffico ai "futuri guidatori".

In questo senso, abbiamo creato un gioco diviso in due parti, che consisteva in un video di animazione sulle regole del traffico (la prima parte) e su domande sui segnali stradali (la seconda parte). Il partecipante che ha guardato il video guadagna punti e ha il permesso di passare alla seconda parte. Nella seconda parte il partecipante che ha risposto correttamente alle domande guadagna punti e vince una "carta d'identità di Ispettore del Traffico".

Materiale grafico



5.3.5.

Titolo del progetto

STIAMO RICICLANDO

Membri

Nesrin Çetin

Sommario

A seguito della rapida crescita della popolazione, dei progressi negli sviluppi industriali e tecnologici, gli effetti delle persone sull'ambiente naturale sono aumentati e il rapido esaurimento delle risorse naturali ha portato all'intensificazione della protezione e del riciclaggio dell'ambiente.

Questo progetto mira ad insegnare i metodi per indirizzare i materiali di scarto riciclabili fuori uso nel processo di produzione come materie prime.

Il gruppo target è costituito dalle ragazze e dai ragazzi di età compresa tra 7 e 12 anni con uno sviluppo normale che ricevono servizi dalle istituzioni sotto la Direzione Provinciale della Famiglia e delle Politiche Sociali di Ankara.

Date di implementazione

Gennaio - Aprile 2018

Website

<https://scratch.mit.edu/projects/213150336/>

Materiale grafico



5.4. Progetti di giovani lavoratori dalla Polonia,

5.4.1.

Titolo del progetto

IO SONO OK

Membri

Anna Nowak

Sommario

"Io sono OK" è progettato per bambini non udenti della scuola primaria - 8 anni. La gamification è stata implementata in un gruppo di 6 bambini: 3 ragazzi e 3 ragazze. Tutti gli alunni sono nella stessa classe, si conoscono dall'asilo. Il problema principale in questa classe è l'aggressività, la concorrenza malsana, il desiderio di dominio nella classe, nessun rispetto per le autorità, ad es. insegnanti.

L'obiettivo principale di "Io sono OK" era la riduzione delle abitudini negative e il rinforzo del comportamento positivo in un gruppo di alunni che frequentavano la stessa classe utilizzando metodi di gamification durante un mese.

Come giocare:

Ogni giocatore riceve la pedina. Sulla parete è appesa la tavola di gamification. È arrotondato Ogni giocatore mette la pedina fuori dal cerchio in eguale distanza dalle pedine degli altri giocatori.

Ogni giorno ogni giocatore riceve un amico segreto di cui occuparsi.

Per ottenere il punto e andare avanti sul tavolo da gioco, il giocatore deve comportarsi in un certo modo - modo positivo (l'elenco dei comportamenti positivi si bloccherà accanto al tabellone) al suo amico segreto. Esempi di comportamento

positivo: aiuto, sorriso, buona parola, bei disegni per una persona. Ogni giorno un giocatore può ottenere un punto.

Lo scopo del gioco è quello di ottenere il centro del cerchio sul tabellone.

Durante il gioco ci sono molte sfide e sorprese che attendono i giocatori.

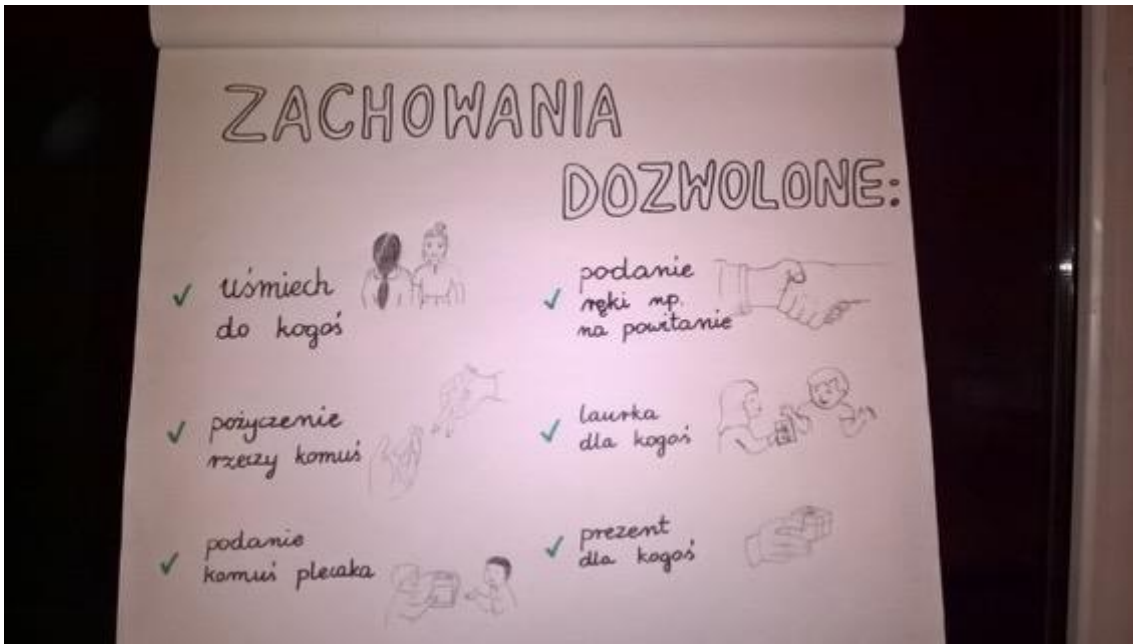
Il leader ha verificato l'impatto della gamificazione osservando gli alunni durante la gamification, i commenti degli insegnanti e le opinioni degli alunni prima e dopo la gamification. Il feedback di tutti i gruppi è stato molto positivo. Il leader progetta di continuare la gamification in futuro.

Date di implementazione

Novembre - Dicembre 2017

Materiale grafico







5.4.2.

Titolo del progetto

LA VERA BELLEZZA È LA BELLEZZA INTERIORE

Membri

Katarzyna Jozefowicz

Sommario

La gamification chiamata "La vera bellezza è la bellezza interiore" è stata progettata per aiutare gli studenti sordi a cambiare il loro modo di agire e anche a promuovere tolleranza, gentilezza ed empatia. Abusi fisici come pettegolezzi, calunnie, maldicenze, umiliazioni erano stati il problema che la scuola per non udenti stava affrontando senza risultati. Questo problema riguardava soprattutto le ragazze.

La gamification è durata un mese, cinque giorni alla settimana. Prima di introdurre le regole della gamification, il leader organizzò un workshop sull'aggressione.

Come giocare:

Il giocatore sceglie la sua celebrità preferita (ex attrice, eroe, sportivi ecc.) Il leader della gamification stampa le foto in formato A4. La foto è coperta con piccoli documenti. Si riferisce ai campi sul tabellone. Ogni giorno ogni giocatore può ottenere punti assegnati da altri giocatori a seconda del suo comportamento. I giocatori avranno le proprie scatole personalizzate dipinte in diversi colori per raccogliere punti da altri giocatori. Riflettono diverse emozioni: + positive, - negative. I punti sono concessi in forma anonima. Vince il giocatore la cui foto viene scoperta

per la prima volta. Il gioco avrà 4 fasi. Ogni tappa dà ai giocatori un nuovo inizio per vincere la sorpresa della settimana.

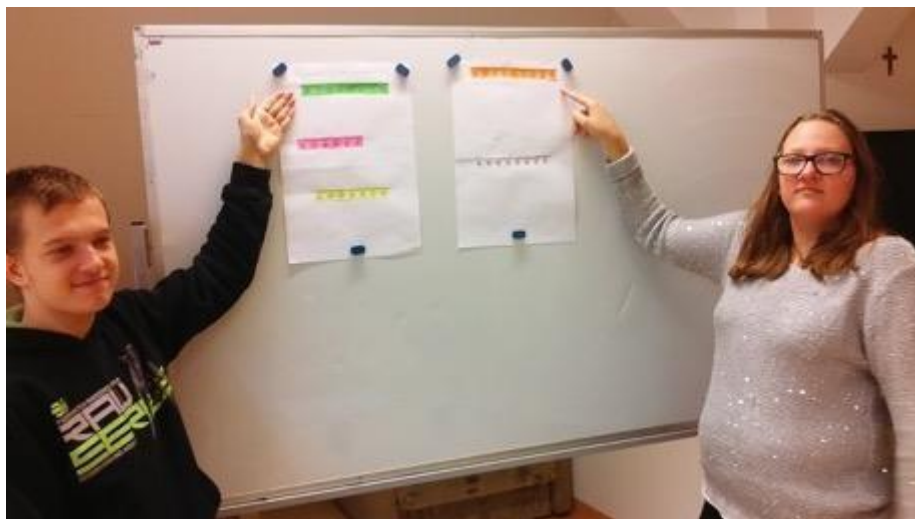
Per verificare e valutare l'impatto della gamification sul gruppo durante e dopo le attività il leader ha utilizzato gli strumenti seguenti: interviste con ogni studente/giocatore, box emozionale - per verificare l'umore generale della classe, "sedie calde" - interviste individuali del leader e giocatore alla fine di ogni fase di gamification secondo il catalogo delle domande ex. Come ti senti in classe? C'è qualcuno con cui non vai d'accordo? Hai amici in classe?

Date di implementazione

Novembre - Dicembre 2017

Materiale grafico



5.4.3.

Titolo del progetto

RIMANI IN CIMA!

Membri

Patryk Dąbrowski

Magdalena Włodarz

Paulina Romanowska

Natalia Pietrzak

Sommario

Progetto "Rimani in cima!" è rivolto a un gruppo di giovani della scuola superiore. Nel gruppo è di circa 20 persone. Tutti gli studenti frequentano tre diverse classi di scuola superiore. Si conoscono da almeno un anno (alcuni di loro molto più a lungo). Lo scopo del progetto è quello di aumentare l'ambizione e aumentare la fiducia in se stessi. Pensiamo che tutti possano migliorare i loro risultati di apprendimento, se lo desiderano. Viviamo in un tempo in cui la tecnologia domina.

Lo stile di vita sta cambiando, mira a un obiettivo veloce con il minimo sforzo possibile, solo per superare il test e andare avanti. Questo problema è abbastanza comune. Di conseguenza, le persone hanno una motivazione inferiore o mancanza di coinvolgimento (ad esempio ritardo) in varie attività e, in futuro, persino problemi sul lavoro. Pertanto, vogliamo incoraggiare gli studenti ad aumentare la loro ambizione e motivazione. Lo scopo del progetto è anche quello di migliorare le abitudini per evitare conseguenze negative ora o nel prossimo futuro. Durante il gioco ci saranno



bonus e sorprese per incoraggiare e coinvolgere i partecipanti nell'attività. Tutte le informazioni saranno inviate tramite messenger a un gruppo su Facebook.

A questo proposito, vogliamo effettuare il seguente esperimento:

1. Scegliere tra tre classi di età compresa tra 16 e 20 anni
2. Introduzione delle regole del gioco (tabella delle attività, bonus, controllo del lavoro, premi)
3. Determinare il corso del gioco (riunioni, date, luoghi)
4. Osservazione del gioco, controllo o modifica del gioco
5. Riepilogo del gioco, premi
6. Valutazione del progetto (basato su osservazioni, sondaggi e interviste)

Date di implementazione

Novembre 2017 - Dicembre 2017



Materiale grafico





6. APPLICAZIONI PER I GIOVANI

6.1. Progetti di giovani dalla Spagna,

6.1.1.

Titolo del progetto

NOCRIDA

Membri

Alejandro Wang

Alfredo Kopf

Iker Isperto

Cristopher Miron

Nerea Peinado

Alexandra Prunescu

Sommario

Il nostro progetto consiste nella creazione di un'applicazione che contiene livelli in cui è necessario avere una serie di conoscenze e rispondere alle domande e in questo modo consolidare in modo ottimale le conoscenze acquisite.

Ci stiamo dirigendo verso 3 gruppi concreti, assassini, realizzatori e socializzatori.

Introdurremo un forum e in questo modo attireremo questi tipi di giocatori. L'obiettivo principale è attirare i socializzatori in modo che possano socializzare con gli altri utenti del forum. Un altro obiettivo è quello di attirare gli assassini per stabilire ranghi all'interno del forum, mentre per gli uomini d'azione aggiungeremo una serie di risultati.

La nostra applicazione si concentra su un solo argomento, nello specifico la storia e sarà divisa in diverse sezioni, ogni parte avrà dei riassunti sull'argomento che sta provando ogni sezione, dopo aver letto le informazioni ci sono delle domande sul testo per vedere se il giocatore capito quello che è stato letto, solo andando a essere in grado di passare al livello successivo se hai risposto correttamente al livello precedente e le sezioni saranno bloccate per essere in grado di sbloccarle dovranno passare il livello precedente.

Materiale grafico



6.1.2.

Titolo del progetto

TERRA DELLA MATEMATICA

Membri

Nossaiba Saber Boudchar

Raúl López del Valle

Laura Sanz Suárez

Álvaro Garcia Muñoz

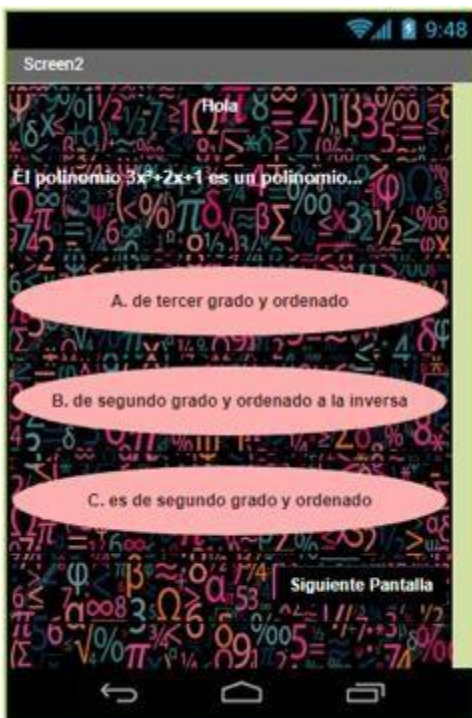
Stephy Guacoyante

Sommario

La nostra applicazione consiste nell'imparare la matematica attraverso il gioco. L'obiettivo principale è quello di aumentare la motivazione nei confronti della matematica, degli studenti nel quarto anno di ESO, al fine di trovare la matematica una materia più attraente.

Il sistema di ricompensa sarà utilizzato per garantire la continuità della partecipazione al gioco. Di conseguenza, il partecipante riceverà 10 punti per ogni risposta corretta. Il partecipante guadagnerà anche un badge per ogni livello completato.

Materiale grafico



6.2. Progetti dei giovani dall'Italia

6.2.1.

Titolo del progetto

CITTADINO DEL MONDO

Membri

Dimitra Gurduiala

Lara Pachioli

Vladic Ciccotosto

Fiorenzo Tittaferante

Valerio Desiati

Sommario

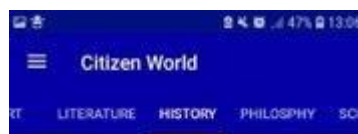
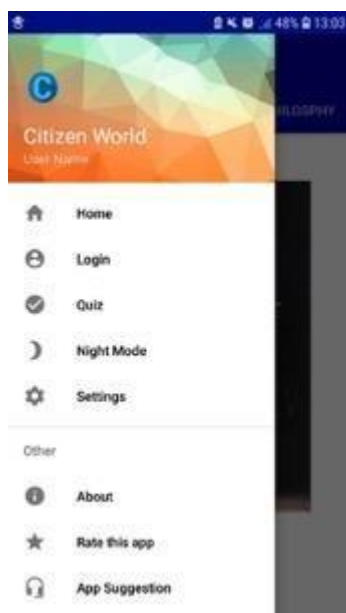
Questo progetto consiste in un'app per dispositivi mobili che utilizza gli elementi tipici della gamification per facilitare il corso degli studenti e per motivare i giovani a imparare lingue e culture per essere cittadini in un mondo multiculturale.

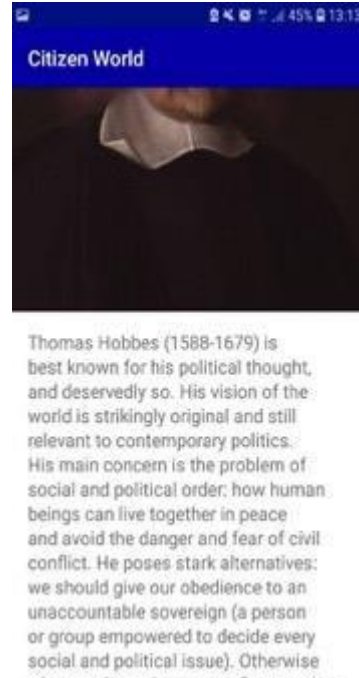
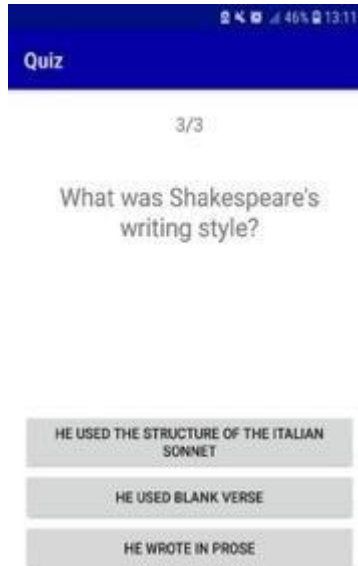
In questa idea, gli studenti inizieranno i loro corsi per l'apprendimento delle lingue, compresi quelli antichi, come il latino e il greco, che sono importanti nelle culture europee odierne: potrebbe essere una promozione della cittadinanza europea.

Obiettivi Principali:

- migliorare la possibilità per i giovani di vivere all'estero e viaggiare più facilmente
- migliorare l'elasticità mentale
- motivare i giovani a conoscere varie culture
- motivare i giovani alla cittadinanza attiva
- promuovere la cittadinanza europea

Materiale grafico





6.2.2.

Titolo del progetto

PRONTO SOCCORSO - CORSO ONLINE DI PRIMO SOCCORSO

Membri

Alice Del Casale

Alessia Buttiglieri

Rebecca Acconcia

Mihai Eusobiu Trifan

Vlad Constantin Mihal

Sommario

Abbiamo deciso di implementare questo progetto perché pensiamo che le prime procedure di Primo Soccorso siano importanti ma non ben conosciute da studenti e giovani.

Quindi sviluppiamo un PRONTO SOCCORSO. Un'applicazione per smartphone con un corso che insegna le principali procedure di primo soccorso, in situazioni sempre più difficili, utilizzando elementi di gioco e gamification.

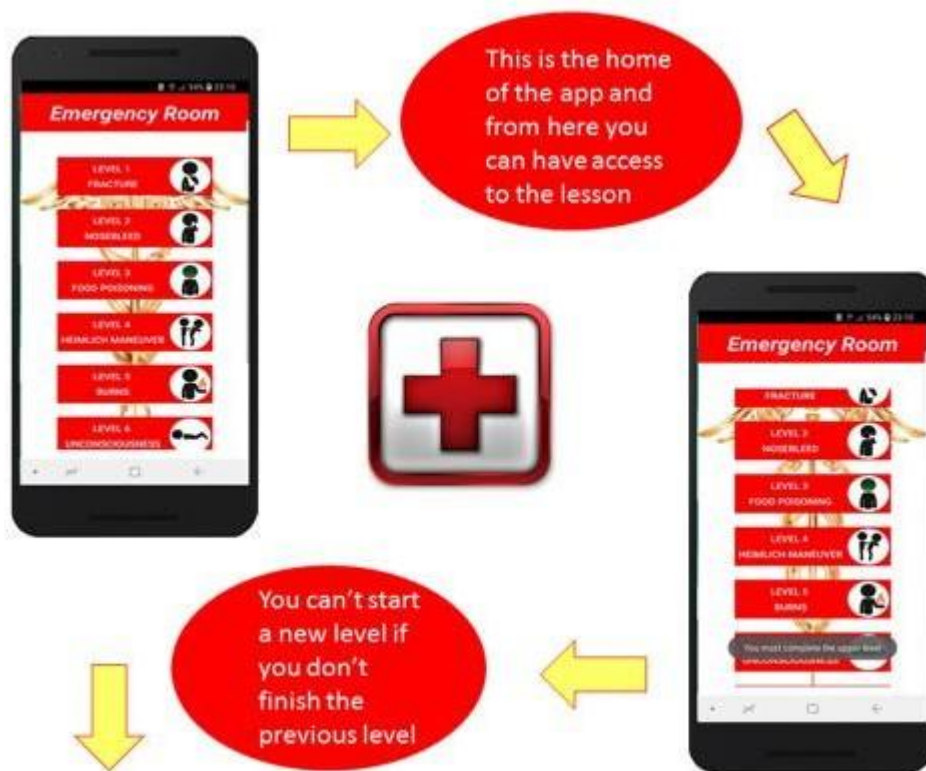
Obiettivi principali:

- Garantire la conoscenza delle procedure di primo soccorso di base che sono importanti per risolvere situazioni quotidiane pericolose;
- Rendere più facile l'argomento del primo soccorso per i giovani studenti attraverso video ed elementi di gioco;
- Aumentare la consapevolezza di questo argomento che i giovani di solito ignorano;
- Accrescere l'interesse dei giovani e degli studenti verso il lavoro di volontariato.

Raggiungeremo questi obiettivi attraverso una rete online che è sia un gioco che un corso e avrà una durata massima di 3 mesi. Sarà diviso in livelli e ognuno di essi corrisponderà a situazioni potenzialmente pericolose con difficoltà crescente. Agli studenti verranno insegnate le procedure grazie a una serie di video, con una trama e un personaggio principale, un ragazzo. La conoscenza verrà quindi testata con un quiz e i risultati daranno un certo numero di punti da includere in una classifica. La classifica includerà tutti i partecipanti al corso.

Materiale grafico





6.2.3.

Titolo del progetto

SPORT E FISICA. QUESTO È IL GIOCO!

Membri

Sara Gallo

Chiara Lauditi

Federica D'Andreamatteo

Fabiola Rossi

Vladut Bobeica

Erika Gualteri

Nicolò Maccione

Sommario

Recenti studi internazionali sull'educazione mettono in evidenza gravi carenze degli studenti in competenze tecnologiche, scientifiche e concetti base di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica. Ma il mercato del lavoro globalizzato richiede questo tipo di abilità.

STEM Education è un programma educativo basato sul concetto di insegnare queste discipline con un approccio interdisciplinare e secondo i principi dell'apprendimento, attraverso la pratica e l'apprendimento cooperativo e l'insegnamento.

Pensiamo che i ragazzi dovrebbero essere tentati nello studiare le materie scientifiche a partire dalla scuola, un modo per imparare rapidamente è studiare divertendosi. Stiamo frequentando un liceo scientifico e il tema più odiato è la fisica, mentre il più ricreativo è l'educazione fisica.

La soluzione potrebbe essere quella di mettere gli studenti interessati alla fisica a creare l'unione tra le ore di fisica e le ore di educazione fisica.

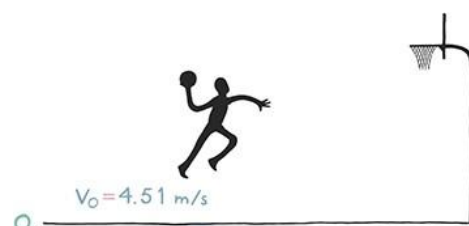
Il nostro progetto consiste in un app game per dispositivi mobili con diversi livelli, in cui ci sono problemi relativi a diversi argomenti di fisica applicati alla situazione tipica di diversi sport. Potrebbe essere un esempio, un calcolo di una potenza e l'angolazione che ha bisogno di un giocatore di football nella Final Penalty del Mondiale 2018 per fare goal e vincere la Coppa del Mondo.

Quindi, come in un normale videogioco, ci sono diversi livelli che devi superare: risolvendo alcuni problemi, guadagni monete e punti che ti danno la possibilità di continuare il gioco e vincere il tuo torneo.

Obiettivi principali:

- Migliorare le capacità dei giovani sui concetti base di scienza, tecnologia, ingegneria e matematica;
- Migliorare le capacità e le competenze fisiche dei giovani;
- Aumentare l'interesse dei giovani e degli studenti verso gli studi scientifici.

Materiale grafico





6.2.4.

Titolo del progetto

DANTE PER LA GRAMMATICA

Membri

Matteo Brunetti

Marco Di Virgilio

Diana Karmanschi

Gaetano Lella

Jacopo Decoroso Boschetti

Francesco Tartaglia

Marco Boschetti

Sommario

Abbiamo deciso di implementare questo progetto per sconfiggere l'ignoranza che sta crescendo sempre di più tra i giovani.

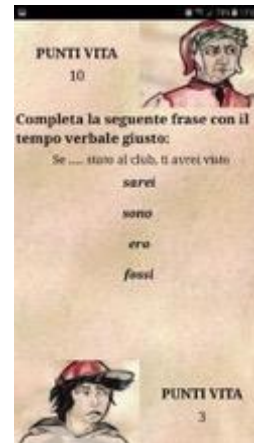
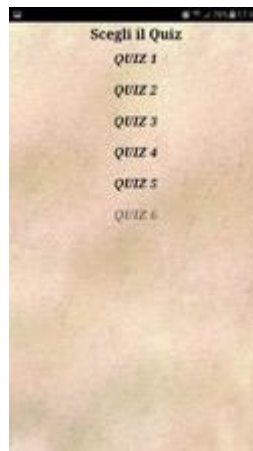
Lo scopo del gioco è abbattere gli errori comuni in lingua italiana attraverso livelli di gioco che diventeranno sempre più difficili, c'è Dante Alighieri che nel gioco assume il ruolo di protagonista, che viene dal passato per aiutare le persone a tornare indietro sulla giusta traccia grammaticale.

Obiettivi principali:

- Migliorare la conoscenza della lingua italiana;
- Ridurre gli errori grammaticali comuni nella lingua italiana.

Raggiungeremo questi obiettivi attraverso un gioco basato sui metodi di Gamification e di Educazione Non-Formale. Sarà diviso in livelli e ognuno di essi corrisponderà alla situazione più comune in cui le persone commettono errori di grammatica italiana. I discenti aumenteranno le loro conoscenze in lingua italiana grazie a una serie di video, con una trama e due personaggi principali: un ragazzo di nome Mario e Dante. La conoscenza verrà quindi testata con un quiz e i risultati daranno un certo numero di punti da includere in una classifica. La classifica includerà tutti i partecipanti al corso.

Materiale grafico





6.3. Progetto di giovani dalla Polonia

Titolo del progetto

Il mondo del silenzio - educazione

Membri

Emilia Brzeska

Przemysław Mąkosa

Joanna Suchecka

Zuzanna Szeliga

Adrian Wiśnios

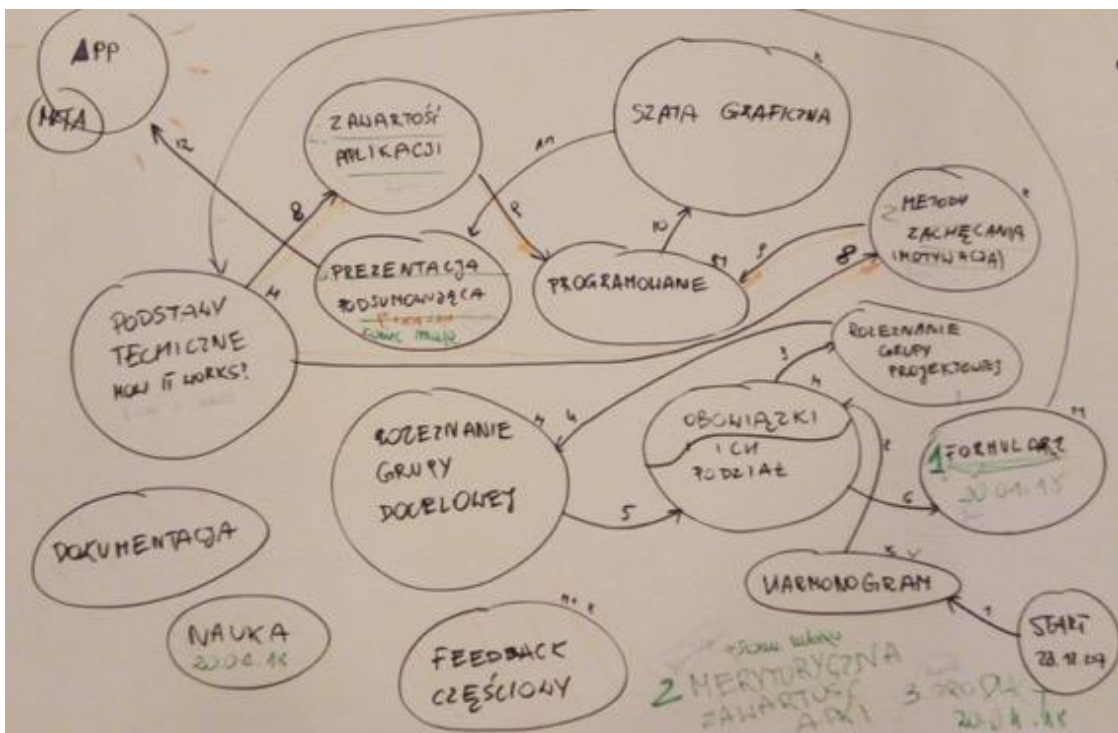
Sommario

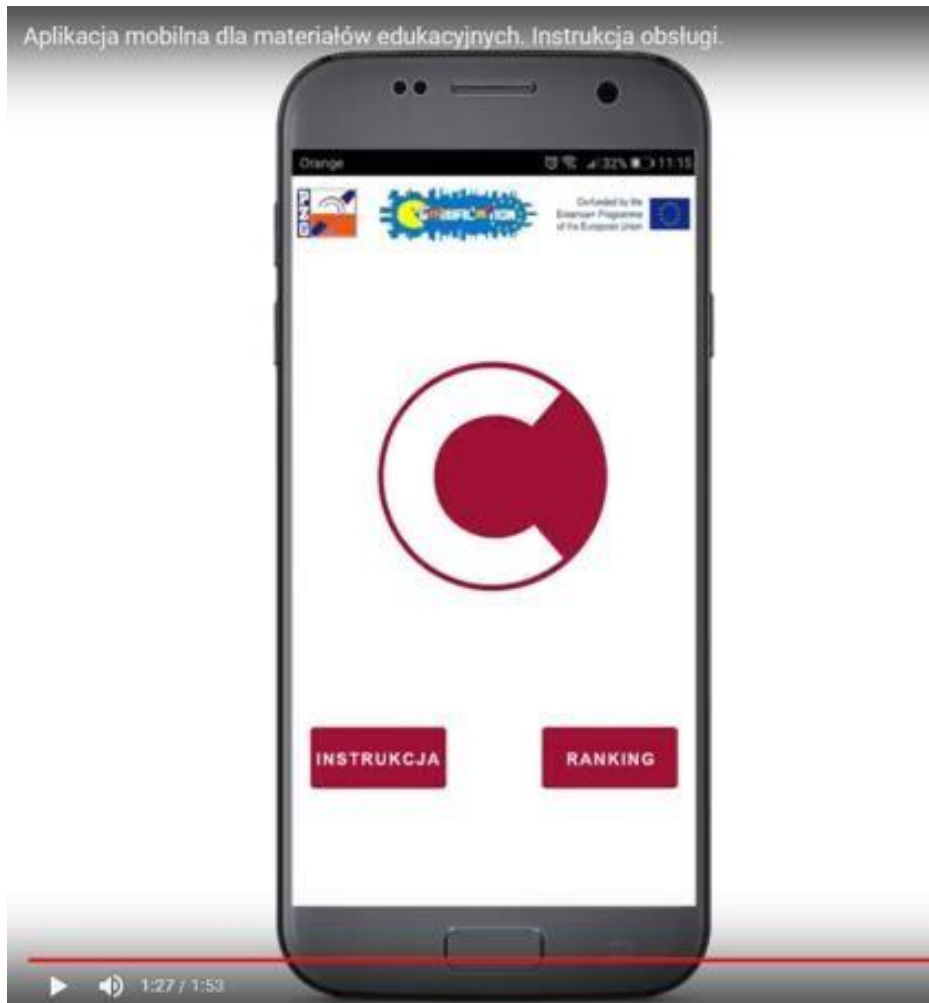
Noi, come gruppo polacco, abbiamo deciso di prendere parte a questo progetto in vista di un problema attuale, ma invisibile, ovvero la mancanza di motivazione nell'imparare il linguaggio polacco alle persone sorde. Inoltre, vogliamo ampliare le nostre conoscenze sulla programmazione e migliorare le nostre capacità di comunicazione. Il nostro obiettivo principale, però, è quello di influenzare le persone intorno a noi e creare strumenti che potrebbero essere utili per loro in futuro.

Un'app alla quale abbiamo lavorato sarà collegata al sito web dove i riferimenti scelti sono pubblicizzati dall'Associazione polacca dei non udenti. Il nostro obiettivo è semplificare l'accesso a questo sito web e consentire agli utenti di essere aggiornati con le nuove fonti. Per raggiungere questo obiettivo, vogliamo ideare il sistema di promemoria e metodi di gamification che saranno progettati per far sì che i partecipanti restino desiderosi di apprendere e dare loro uno scopo. Il nostro gruppo target è costituito da colleghi e persone di età inferiore ai 21 anni. Ecco perché vogliamo implementare molti dettagli e elementi visivi.

Dal momento che trattiamo con persone con disabilità, vorremmo anche conoscere la loro comunità e il loro comportamento per scegliere il modo giusto per modificare la nostra app. Per riconoscerlo, abbiamo preparato domande specifiche che potrebbero aiutarci ad adattare l'app alle loro aspettative.

Materiale grafico





Aplikacja mobilna dla ma X

zy.pl/index.php/aktualnosci/188-aplikacja-mobilna-dla-materialow-edukacyjnych-instrukcja-obslugi

Świat Ciszy

START O NAS AKTUALNOŚCI EDUKACJA KWARTALNIK KONTAKT

Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.

Odsłony: 102

Przedstawiamy Wam aplikację mobilną, kompatybilną z materiałami edukacyjnymi do języka polskiego na naszej stronie.

Aby pobrać i zainstalować aplikację:

1. W ustawieniach telefonu wyszukujemy opcję "Prywatność i bezpieczeństwo".
2. Wyszukujemy opcję "Nieznane źródła" (Zezwala na instalowanie aplikacji spoza oficjalnych źródeł) - zaznaczamy.
3. Pobieramy pakiet instalacyjny.
4. Przechodzimy procedurę zgodnie z poleceniami w telefonie.

Aplikacja powstała dzięki partnerstwu przy projekcie Gamification ITC to Play and Play to learn. W projekcie uczestniczyły organizacje z Hiszpanii, Włoch, Turcji i Polski. Celem projektu było zainsprowanie osób pracujących z dziećmi i młodzieżą oraz młodzieży do stosowania metod gamifikacji w edukacji oraz w życiu codziennym. Chcieliśmy pokazać, że nowe technologie ułatwiają, czynią bardziej atrakcyjnym i skutecznym proces uczenia się w każdym wieku.

Aplikacja mobilna dla materiałów edukacyjnych. Instrukcja obsługi.

Kosmiczne mapy Google

Odsłony: 289

Pobierz quiz w formie aktywnego pliku pdf

Chcąc się ogromną popularnością mapy internetowej giganta właśnie otworzyły nowy rozdział - pozwalają internautom na kosmiczne wycieczki po nieznanym świecie i kosmosie.



6.4. Progetto di giovani dalla Turchia

Nell'ambito del progetto, 17 bambini, con un livello base di conoscenza dell'inglese e del programma MS Office, scelti in un gruppo di bambini di età compresa tra 13 e 18 anni all'interno delle case dei nostri figli, hanno ricevuto un addestramento di codifica attraverso il Programma Scratch.

Come risultato della formazione, è stato utilizzato un progetto di ricerca pre-test/post-test per misurare l'efficacia della formazione e dell'autovalutazione delle abilità di codifica dei bambini. I risultati indicano che quasi tutti i partecipanti sono stati positivamente influenzati dalla formazione.

I partecipanti erano tutti femmine e l'età media del gruppo era misurata in $m = 15.65$ (range di età = 13-19). I livelli di istruzione dei bambini variavano tra il 6° e il 12° anno.

Per quanto riguarda il livello di conoscenza della codifica, 2 dei partecipanti avevano un livello base di conoscenza della codifica ottenuto all'interno del corso di informatica presso la scuola. 15 bambini non hanno ricevuto alcun addestramento di codifica prima dell'attuale allenamento.

I risultati indicano che quasi tutti i partecipanti hanno risposto positivamente agli item rilevanti dopo l'allenamento, mentre rispondevano negativamente agli item del test per utilizzare il linguaggio di codifica in questione prima dell'allenamento. Nel test, il livello di abilità in Scratch viene esaminato in due parti: elementi di test che misurano le conoscenze di base e gli elementi di test che misurano le conoscenze avanzate. Nella condizione post-test, gli intervistati hanno risposto positivamente a quasi tutti i partecipanti (82%-84%). Altri elementi che misurano la conoscenza avanzata del graffio hanno avuto una risposta positiva di oltre la metà (64%-70%) dei partecipanti. Le abilità avanzate sono le abilità che possono essere acquisite a seconda della lingua e della pratica nel farlo. In questo contesto, al partecipante vengono forniti compiti semplici per migliorare le capacità di applicazione e il materiale contenente informazioni teoriche.

I giovani continuano ad allenarsi con i codici nell'approccio pratico e, tuttavia, hanno bisogno di fare più esercizi per creare i loro giochi.

I giovani che hanno partecipato alla formazione sono elencati di seguito:

- Hatice Hazal Karabüber
- Rojin Doğan
- Meryem Kenger
- Fatmanur Günay
- Fatma Akbıyık
- Melise Erol
- Buse Tokay
- Gamze Yücekaya
- Gamze Turhan
- Cemrenur Aysegul Uysal



- Nazlı Kocak
- Berivan Erdenci
- Pelin Güler
- Ozlem Demir
- Meryem Kaya
- Lale Beren Sarıkaya
- Gonca Yaren Sarıkaya

7. AZIONI DELL'UE IN MATERIA DI GIOVENTÙ ED DI EDUCAZIONE

7.1. ERASMUS+

7.1.1. Che cos'è Erasmus+?

Erasmus + è il programma dell'UE a sostegno dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport in Europa. Il suo budget di 14,7 miliardi di euro offrirà opportunità ad oltre 4 milioni di europei di studiare, formare, acquisire esperienza e fare volontariato all'estero.

È destinato a durare fino al 2020, Erasmus + non è solo un'opportunità per gli studenti. Unendo sette programmi precedenti, offre opportunità per un'ampia varietà di individui e organizzazioni.

Individui: Erasmus + offre opportunità a persone di tutte le età, aiutandole a sviluppare e condividere conoscenze ed esperienze presso istituzioni e organizzazioni di diversi paesi.

7.1.2. Obiettivi

L'obiettivo di Erasmus + è di contribuire alla strategia Europa 2020 per la crescita, l'occupazione, l'equità sociale e l'inclusione, nonché gli obiettivi di ET2020, il quadro strategico dell'UE per l'istruzione e la formazione.

Erasmus + mira anche a promuovere lo sviluppo sostenibile dei suoi partner nel campo dell'istruzione superiore e contribuisce al raggiungimento degli obiettivi della strategia dell'UE per la gioventù.

Le questioni specifiche affrontate dal programma includono:

- Ridurre la disoccupazione, soprattutto tra i giovani.
- Promuovere l'apprendimento degli adulti, in particolare verso le nuove competenze e abilità richieste dal mercato del lavoro.
- Incoraggiare i giovani a prendere parte alla democrazia europea.



- Sostenere l'innovazione, la cooperazione e la riforma.
- Riduzione dell'abbandono scolastico.
- Promuovere la cooperazione e la mobilità con i paesi partner dell'UE.

7.1.3. Opportunità per gli Individui

Per quasi 30 anni, l'UE ha finanziato il programma Erasmus, che ha consentito ad oltre tre milioni di studenti europei di trascorrere parte dei loro studi presso un'altra Istituzione di Istruzione Superiore o con un'organizzazione in Europa.

Erasmus+ offre tali opportunità a tutti: studenti, personale, tirocinanti, insegnanti, volontari e altro ancora. Non è solo dell'Europa o degli europei: con Erasmus+, le persone di tutto il mondo possono accedere a queste opportunità.

Opportunità per:

Studenti: Studiare all'estero è una funzione centrale di Erasmus+ e ha dimostrato di avere un effetto positivo sulle future prospettive lavorative. È anche un'opportunità per migliorare le abilità linguistiche, acquisire fiducia in se stessi e indipendenza ed immergersi in una nuova cultura.

Staff (formazione): Con Erasmus+, sono disponibili opportunità di formazione per il personale che lavora nell'istruzione, sia per le capacità di insegnamento che per quelle di non insegnamento. I periodi di formazione all'estero possono consistere in lavoro in ombra, periodi di osservazione o specifici corsi di formazione all'estero.

Giovani: Erasmus+ è aperto a tutti i giovani, non solo quelli attualmente iscritti all'istruzione o alla formazione. Con Erasmus+, puoi fare volontariato in tutta Europa e oltre, o partecipare a uno scambio di giovani all'estero.

Staff (insegnamento): Con Erasmus+, sono disponibili opportunità per trascorrere del tempo ad insegnare in un Istituto di Istruzione all'estero. Queste opportunità sono disponibili sia per il personale che lavora nel settore dell'istruzione sia per le persone che lavorano al di fuori del settore, invitate a condividere le loro conoscenze ed esperienze.

Tirocinanti: Erasmus+ ti aiuta ad acquisire una preziosa esperienza sul posto di lavoro sostenendo i tirocini all'estero. Il sostegno Erasmus+ per i tirocini è disponibile per gli studenti di istruzione superiore e neolaureati, così come per gli studenti di istruzione e formazione professionale, apprendisti e neolaureati.

Giovani lavoratori: Erasmus+ sostiene lo sviluppo professionale degli animatori giovanili attraverso periodi di formazione o di networking all'estero. I periodi all'estero possono consistere in corsi di formazione, visite di studio, osservazione del lavoro o periodi di osservazione presso le organizzazioni competenti e altro ancora.

7.1.4. Opportunità per le organizzazioni

Le organizzazioni che desiderano partecipare al programma Erasmus+ possono impegnarsi in una serie di attività di sviluppo e networking, compreso il miglioramento strategico delle competenze professionali del proprio personale, il rafforzamento delle capacità organizzative e la creazione di partnership cooperative transnazionali con organizzazioni di altri paesi al fine di produrre output o scambi innovativi migliori pratiche.

Inoltre, le organizzazioni facilitano le opportunità di apprendimento nella mobilità per studenti, personale educativo, tirocinanti, apprendisti, volontari, operatori giovanili e giovani.

I vantaggi per le organizzazioni coinvolte sono una maggiore capacità di operare a livello internazionale, migliori metodi di gestione, accesso a maggiori opportunità e progetti di finanziamento, maggiore capacità di preparazione, gestione e progetti di follow-up, nonché un portafoglio di opportunità più attraente per studenti e personale delle organizzazioni partecipanti.

7.1.5. AZIONI CHIAVE

➤ **Azione Chiave 1: Apprendimento della mobilità di individui:**

L'Azione Chiave 1 mira a incoraggiare la mobilità di studenti, personale, volontari, operatori giovanili e giovani. Le organizzazioni possono organizzare l'invio o la ricezione di studenti e personale da o verso i paesi partecipanti, nonché organizzare attività di insegnamento, formazione, apprendimento e volontariato.

➤ **Azione Chiave 2: Innovazione e buone pratiche:**

L'Azione Chiave 2 è concepita per sviluppare i settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù attraverso cinque attività principali:

Partenariati strategici per sostenere l'innovazione nel settore e iniziative congiunte per promuovere la cooperazione, l'apprendimento tra pari e la condivisione di esperienze.

Alleanze della Conoscenza per promuovere l'innovazione nell'insegnamento superior insieme con il business, e inoltre, contribuendo a nuovi approcci all'insegnamento e all'apprendimento, all'imprenditorialità nell'istruzione e alla modernizzazione dei sistemi di Istruzione Superiore in Europa.

Alleanze di Competenze Settoriali per affrontare il divario di competenze e garantire un migliore allineamento dell'Istruzione e della formazione professionale con le esigenze del mercato del lavoro. Ci sono opportunità di modernizzare l'IFP, scambiare conoscenze e buone pratiche, incoraggiare il lavoro all'estero e aumentare il riconoscimento delle qualifiche.

Progetti di rafforzamento delle capacità nel campo dell'istruzione superiore per sostenere la modernizzazione, l'accessibilità e l'internazionalizzazione dell'istruzione superiore nei paesi partner.

Progetti di rafforzamento delle capacità nel settore della gioventù per sostenere lo sviluppo del lavoro giovanile, dell'apprendimento non formale e del volontariato, nonché promuovere opportunità di apprendimento non formale con i paesi partner.

➤ **Azione Chiave 3: Supporto per la riforma delle politiche**

L'Azione Chiave 3 mira ad aumentare la partecipazione dei giovani alla vita democratica, in particolare nelle discussioni con i responsabili politici, nonché a sviluppare le conoscenze nei settori dell'istruzione, della formazione e della gioventù.

➤ **Jean Monnet**

Opportunità di insegnamento, ricerca e dibattito politico sull'UE e le sue politiche.

➤ **Sport**

Progettato per sviluppare e attuare le attività congiunte per promuovere lo sport e l'attività fisica, identificare e attuare attività innovative nel campo dello sport e gestire eventi no-profit per aumentare la partecipazione allo sport.

7.1.6. Risultati

I risultati di Erasmus+ sono disponibili nelle relazioni e compendia delle statistiche, nonché attraverso la piattaforma di progetti Erasmus+, che comprende la maggior parte delle iniziative finanziate dal programma, nonché una selezione di buone pratiche e storie di successo.

7.1.7. Statistiche

Le statistiche su Erasmus+ sono disponibili nella pagina delle statistiche.

Le informazioni sui progressi verso il segno di riferimento ET2020 sono disponibili nel Monitoraggio Istruzione e Formazione.



I progressi verso il segno di riferimento ET2020 possono essere visti anche attraverso una serie di mappe interattive.

Allo stesso modo, le informazioni sulla situazione dei giovani in Europa possono essere trovate nel Youth Monitor.

7.1.8. Reports

Il programma Erasmus+ è oggetto di una revisione intermedia, che dovrebbe essere completata nel 2017, e uno studio d'impatto, che verrà pubblicato dopo il completamento del programma nel 2020.

Dopo il completamento del programma Erasmus, nel 2014 è stato pubblicato uno studio d'impatto che evidenzia i risultati del programma.

7.1.9. Chi può partecipare?

Erasmus + è aperto a molte persone e organizzazioni, sebbene l'ammissibilità varia da un'azione all'altra e da un paese all'altro.

Gli individui possono prendere parte a molte delle opportunità finanziate da Erasmus+, anche se la maggior parte dovrà farlo attraverso un'organizzazione che partecipa al programma. L'eleggibilità degli individui e delle organizzazioni dipende dal paese in cui sono fatte.

I paesi ammissibili sono divisi in due gruppi, paesi del programma e paesi partner. Sebbene i paesi partecipanti al programma siano idonei per tutte le azioni di Erasmus +, i paesi partner possono prenderne parte solo in alcune e sono soggetti a condizioni specifiche.

Ulteriori informazioni sull'ammissibilità sono disponibili sulle pagine per opportunità specifiche (sia per le persone fisiche che per le organizzazioni), sia per la Guida al programma.



7.1.9. Come è gestito?

Il programma Erasmus + è gestito dalla Commissione Europea (l'organo esecutivo dell'UE), l'Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura (EACEA), una serie di agenzie nazionali nei paesi aderenti al programma e una serie di uffici nazionali in alcuni paesi partner.

La Commissione Europea:

La Commissione Europea gestisce la gestione complessiva del programma, tra cui:

- Gestire il budget
- Stabilire le priorità
- Identificazione degli obiettivi e dei criteri del programma
- Monitorare e guidare l'implementazione
- Azione supplementare e valutazione del programma

L'Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura (EACEA) della Commissione Europea ha il compito di gestire gli elementi "centralizzati" del programma, tra cui:

- Promuovere il programma e le opportunità
- Avvio di inviti a presentare proposte
- Revisione delle richieste di sussidio
- Contratto e progetti di monitoraggio
- Comunicare sui risultati

L'EACEA e la Commissione svolgono inoltre studi e ricerche, nonché la gestione e il finanziamento degli altri organismi e reti supportati da Erasmus +.

Informazioni dettagliate sulla gestione di Erasmus + sono disponibili nei programmi di lavoro annuali pubblicati dalla Commissione Europea.

Le agenzie nazionali:

Nei paesi dell'UE, la Commissione affida gran parte della gestione di Erasmus + alle agenzie nazionali. Al di fuori dell'UE, e in particolare nel settore dell'istruzione superiore, questo ruolo è occupato dagli uffici nazionali Erasmus +.

La Commissione fornisce finanziamenti alle agenzie nazionali che utilizzano questi fondi per gestire le attività "decentralizzate" del programma. Ciò consente alle agenzie di adattare il programma ai propri sistemi nazionali di istruzione, formazione e gioventù.

Le agenzie nazionali sono responsabili per:

- Fornire informazioni sul programma
- Revisione delle domande presentate nel loro paese
- Monitoraggio e valutazione dell'attuazione del programma nel loro paese
- Sostenere le persone e le organizzazioni che partecipano all'Erasmus +
- Promuovere il programma e le sue attività a livello locale e nazionale

Queste agenzie supportano anche i beneficiari del programma dalla fase di candidatura alla fine di un progetto. Lavorano anche con beneficiari e altre organizzazioni per sostenere la politica dell'UE in aree supportate dal programma.

Uffici Nazionali Erasmus+: al di fuori dell'UE, nei paesi partner che partecipano a Erasmus + nel settore dell'istruzione superiore, gran parte del lavoro delle agenzie nazionali è svolto dagli Uffici Nazionali Erasmus +. Questi uffici sono il punto focale per chiunque intenda partecipare all'Erasmus +, e sono responsabili nel:

- Fornire informazioni sul programma e su chi può partecipare
- Consulenza e assistenza ai potenziali candidati
- Monitoraggio dei progetti Erasmus +
- Sostenere il dialogo politico, gli studi e gli eventi
- Mantenimento dei contatti con esperti e con le autorità locali
- Monitorare gli sviluppi della politica.

Altre corporazioni:



Ci sono varie altre organizzazioni che supportano anche il programma, incluso:

- Eurydice Network – fornisce informazioni sulle politiche e sui sistemi educativi nazionali.
- eTwinning – una piattaforma online collaborativa per il personale scolastico che fornisce anche strumenti, supporto e servizi.
- EPALE – La piattaforma Elettronica per l'Apprendimento degli Adulti in Europa è una community per il personale e i professionisti coinvolti nel settore.
- Network of Higher Education Reform Experts – sostenere lo sviluppo e il dialogo politico, comunicare sui progetti Erasmus + e fornire formazione e consulenza nei paesi partner.
- Euroguidance – una rete di centri nazionali di informazione e risorse per professionisti e responsabili delle politiche attive nel campo dell'istruzione e dell'occupazione.
- National Academic Recognition Information Centres (NARIC) – fornire informazioni sul riconoscimento dei diplomi e dei periodi di studio all'estero, nonché consigli per studiare all'estero.
- National Teams di ECVET Experts – promuovere l'adozione, l'applicazione e l'uso del sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale.
- SALTO-Youth Resource Centres – fornire lavoro giovanile, formazione e messa in rete di risorse e attività, sostenendo progetti Erasmus + e ospitando uno strumento di ricerca di partner Erasmus +.
- Eurodesk network – offrire servizi di informazione ai giovani su istruzione, formazione e opportunità per i giovani.
- Youth Wiki – fornisce informazioni su strutture nazionali, politiche e azioni a sostegno dei giovani.

7.1.10. Figure chiave

Opportunità di mobilità complessive: oltre 4 milioni di persone





Istruzione superiore: circa 2 milioni di studenti

Studenti di istruzione e formazione professionale: circa 650.000 studenti

Mobilità del personale: circa 800.000 docenti, insegnanti, formatori, personale educativo e animatori giovanili

Programmi di scambio di volontari e giovani: più di 500.000 giovani

Schema di garanzia del credito di master: circa 200.000 studenti

Master: più di 25.000 studenti

Partnership strategiche: circa 25.000 collegamenti tra loro

125.000 scuole, istituti di istruzione e formazione professionale, istituti di istruzione superiore e per adulti, organizzazioni giovanili e imprese

Alleanze della conoscenza: più di 150 istituite da 1500 istituti di istruzione superiore e imprese

Alleanze per le competenze settoriali: oltre 150 istituti di formazione e imprese professionali nel settore dell'istruzione e della formazione

7.2. EUROPASS

7.2.1. Che cos'è l'Europass?

Europass è una nuova iniziativa che mira ad aiutare le persone a rendere le proprie competenze e qualifiche chiaramente e facilmente comprensibili in Europa, facilitando così la mobilità sia degli studenti che dei lavoratori. I documenti Europass sono stati progettati in modo tale da aiutare le persone a mettere a punto le proprie capacità e competenze in modo coerente, indipendentemente dal fatto che stiano programmando di iscriversi a un programma di istruzione o formazione, alla ricerca di un lavoro o all'esperienza all'estero.

Europass consiste in un portafoglio di cinque documenti come segue:

Due documenti che gli individui possono completare in modo indipendente:

- [Europass Curriculum Vitae \(CV\)](#)
- [Europass Language Passport](#)



Tre documenti che sono completati dall'organizzazione competente a nome dell'individuo:

- [Europass Mobility](#)
- [Europass Certificate Supplement](#)
- [Europass Diploma Supplement](#)

7.2.2. Che cos'è l'Europass For

Europass sarà utilizzato da persone che desiderano comunicare le proprie qualifiche e competenze in modo efficace. Le persone saranno in grado di utilizzare Europass quando cercheranno lavoro e quando desidereranno accedere a programmi di istruzione e formazione.

Europass sarà particolarmente utile quando le persone si spostano tra paesi per imparare o lavorare perché:

Europass renderà più facile per i datori di lavoro comprendere le qualifiche e le competenze dei richiedenti lavoro di altri Stati membri dell'UE

Europass aiuterà gli operatori dell'istruzione, della formazione e dell'orientamento a consigliare le persone sui percorsi e le opportunità di apprendimento più adatti

7.2.3. Vantaggi

Europass ha numerosi vantaggi ad esso associati, i principali sono:

Aiuterà i cittadini a trasmettere le loro qualifiche e competenze in modo efficace

Fornisce uno strumento completo per gli utenti basato su un formato elettronico accessibile

Consente alle persone con background e esperienze diverse di accedere a opportunità di apprendimento e occupazione in tutta Europa, in particolare aiutando le persone a spostarsi da un paese all'altro o in tutti i settori lavorativi



Promuoverà forti legami tra istruzione e formazione, imprese e industria, garantendo la continua rilevanza e un'adeguata valutazione delle competenze e delle qualifiche. Europass è un sistema aperto che sostiene gli sviluppi delle politiche europee legate alla trasparenza delle competenze e delle qualifiche.

7.2.4. Documenti Europass

Sono utilizzati da molte persone come strumento per promuovere se stessi e per descrivere i loro risultati accademici, formativi e professionali quando si applica per un lavoro, ulteriori studi, ecc. Poiché molti formati CV sono disponibili e utilizzati da persone in vari paesi, il CV Europass è stato sviluppato in modo tale che ci sia un formato CV standard che le persone possono usare per dettagliare le loro qualifiche e competenze in modo semplice e comprensibile.

Il CV Europass può essere completato in 26 lingue diverse e altri documenti Europass possono essere allegati ad esso.

7.3. ECVET

7.3.1. Che cos'è ECVET?

Il sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale, spesso denominato ECVET, è un quadro tecnico per il trasferimento, il riconoscimento e (ove appropriato) l'accumulo dei risultati dell'apprendimento delle persone al fine di conseguire una qualifica. Guidato da una raccomandazione a livello europeo, ECVET fa affidamento sulla descrizione delle qualifiche in unità di risultati dell'apprendimento, sui processi di trasferimento, riconoscimento e accumulazione e su una serie di documenti complementari come un memorandum d'intesa e accordo di apprendimento.

ECVET ha lo scopo di facilitare il riconoscimento dei risultati dell'apprendimento in conformità con la legislazione nazionale, nel quadro della mobilità, al fine di conseguire una qualifica.

ECVET mira a sostenere la mobilità dei cittadini europei, facilitando l'apprendimento permanente - raggiunto in contesti formali, non formali e informali - e fornendo una



maggiore trasparenza in relazione alle esperienze di apprendimento individuali, rendendolo più attraente per muoversi tra diversi paesi e diversi ambienti di apprendimento.

A livello di sistemi, ECVET punta a una maggiore compatibilità tra i diversi sistemi di istruzione e formazione professionale (VET) esistenti in Europa e le loro qualifiche.

Dal punto di vista della mobilità geografica, ECVET mira a facilitare la convalida, il riconoscimento e l'accumulo di conoscenze e abilità acquisite durante un soggiorno in un altro paese, al fine di garantire che tali risultati possano contribuire al conseguimento delle qualifiche professionali.

7.3.2. Perché Usare ECVET?

ECVET offre una serie di vantaggi a tutti coloro che sono coinvolti nella mobilità geografica e nell'apprendimento permanente.

Vantaggi di ECVET per la mobilità geografica

Mentre la mobilità nell'istruzione e nella formazione professionale (IFP) sta già accadendo, l'ambizione politica dell'UE è di aumentare significativamente il numero e la durata degli scambi. Lo sviluppo e il miglioramento della mobilità geografica implica l'istituzione di una serie di meccanismi di sostegno e attività per gli studenti, tra cui, ad esempio, l'apprendimento delle lingue, il sostegno finanziario. La visibilità e il riconoscimento dell'apprendimento conseguito all'estero è ugualmente fondamentale per migliorare la mobilità dell'IFP.

ECVET è stato progettato come uno di una serie di strumenti europei (altri includono Europass e il Quadro europeo delle qualifiche), ciascuno dei quali mira a migliorare il riconoscimento dell'apprendimento e la trasparenza.

ECVET fornisce un quadro per la valutazione, la convalida e il riconoscimento dei risultati dell'apprendimento, insieme a una serie di strumenti e strumenti comuni in grado di supportare la qualità della mobilità.

ECVET promuove l'integrazione della mobilità nei percorsi di apprendimento esistenti.



ECVET sostiene la valorizzazione delle competenze chiave (come le competenze linguistiche o la competenza interculturale) accanto a quelle che sono più orientate tecnicamente o vocationalmente.

ECVET contribuisce allo sviluppo di un linguaggio comune per l'utilizzo da parte dei diversi soggetti coinvolti nell'IFP e promuove la fiducia reciproca all'interno della più ampia comunità di IFP.

Vantaggi di ECVET per l'apprendimento permanente

Nel contesto della ristrutturazione economica, in cui alcuni settori sono in declino mentre altri hanno difficoltà a reclutare personale adeguatamente qualificato, è necessaria una forza lavoro flessibile. Ci si aspetta che gli individui abbiano sia l'attitudine che l'opportunità di consentire un apprendimento continuo e lo sviluppo di nuove conoscenze, abilità e competenze. L'apprendimento permanente e il riconoscimento delle inclinazioni e delle abilità mira a facilitare la transizione tra diversi posti di lavoro, aziende o settori, nonché il passaggio dalla disoccupazione o dall'inattività all'occupazione. È visto come un mezzo per migliorare la corrispondenza tra domanda e offerta del mercato del lavoro e per sostenere l'inclusione sociale.

ECVET è uno strumento che può aiutare l'apprendimento permanente migliorando il trasferimento, il riconoscimento e l'accumulo di ciò che è stato appreso in passato, indipendentemente dall'ambiente di apprendimento. Può facilitare lo sviluppo di percorsi di apprendimento permanente individualizzati e flessibili che consentano ai singoli studenti di acquisire conoscenze, abilità e competenze e, in ultima analisi, una qualifica.

ECVET supporta una gamma di studenti e scenari di apprendimento inclusi:

Gli studenti che desiderano aggiornare o estendere le loro qualifiche attraverso lo studio part-time.

Gli studenti che desiderano studiare per qualifiche aggiuntive che si integrano o si basano su quelle già possedute.

Studenti in cerca di qualifiche per la progressione di carriera.

Gli studenti che tornano all'istruzione o alla formazione.

7.3.3. Come funziona il sistema ECVET?

ECVET si basa su una serie di obiettivi, principi e componenti tecnici comuni incentrati sul riconoscimento dei risultati dell'apprendimento e dei risultati per i cittadini europei che intraprendono l'istruzione e la formazione professionale, indipendentemente dal contesto di apprendimento, dall'ubicazione o dal metodo di consegna.

ECVET lavora di pari passo con il Quadro europeo delle qualifiche (EQF) per garantire una maggiore trasparenza delle qualifiche europee, promuovere la mobilità dei lavoratori e degli studenti e facilitare l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

ECVET riunisce una vasta gamma di attori, a livello locale, nazionale ed europeo, al fine di incoraggiarne una più ampia attuazione e uso, in particolare nella mobilità per l'apprendimento.

7.3.4. ECVET Storia e Cronologia

I riferimenti a un sistema di trasferimento dei crediti per l'IFP possono essere fatti risalire alla Dichiarazione di Copenaghen, del 2002, in cui il riconoscimento delle competenze e delle qualifiche è stato confermato, dai direttori generali per la formazione professionale (DGVT) e dalla Commissione Europea, come priorità per l'IFP.

Negli anni successivi, i successivi comunicati (Maastricht 2004, Helsinki 2006, Bordeaux 2008) hanno confermato il costante impegno a favore di un sistema di trasferimento dei crediti per l'IFP. Allo stesso tempo, sono state avviate una serie di attività di test e di consultazione a livello nazionale ed europeo, che hanno coinvolto una serie di settori e istituzioni, al fine di costruire una proposta ECVET convincente che potrebbe essere presentata per l'approvazione da parte delle autorità governative. Il finanziamento centralizzato del progetto è stato inoltre reso disponibile dalla Commissione Europea, nel 2008, per sostenere lo sviluppo dei partenariati ECVET e incoraggiare la sperimentazione e la sperimentazione di ECVET, con



particolare attenzione alla mobilità nell'IFP. Di conseguenza, sono stati finanziati 11 progetti pilota.

Il 18 giugno 2009, una raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sull'istituzione di un sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET) ha confermato i principi ECVET comuni, ha fornito specifiche tecniche dettagliate per il sistema ECVET e raccomandato una più ampia promozione e attuazione del sistema ECVET tutti gli Stati membri.

Da allora, l'attenzione si è concentrata sull'implementazione progressiva, con gli Stati membri incoraggiati a creare condizioni che consentano l'utilizzo di ECVET per tutti gli studenti nell'IFP. Nel 2010, la Commissione Europea ha sostenuto un secondo ciclo di attività di sperimentazione e sperimentazione di ECVET, che ha portato al finanziamento di altri 8 progetti pilota, questa volta focalizzati sull'attuazione nazionale. Inoltre, ECVET è stato confermato come priorità nell'ambito del Programma di apprendimento permanente (2007-2013) e, più recentemente, nell'ambito del programma Erasmus + (2014-2020).

Nel 2011, un gruppo di 14 agenzie nazionali incaricate di sovrintendere all'attuazione del programma di apprendimento permanente (ora Erasmus +) si è riunito, sotto la guida dell'Agenzia Nazionale Tedesca (NA BIBB), per sostenere i professionisti della mobilità geografica che lavorano con ECVET: questa rete di le Agenzie Nazionali, note come NetECVET, erano responsabili della produzione dell'attuale kit di strumenti di mobilità ECVET.

Nel 2014 la relazione sulla valutazione dell'attuazione dell'ECVET ha confermato punti di forza e di successo - come l'integrazione dell'approccio basato sui risultati dell'apprendimento - fornendo nel contempo raccomandazioni per lo sviluppo futuro - quali la necessità di sottolineare i vantaggi dell'ECVET per tutte le parti e la necessità di allineare meglio ECVET con altri strumenti di riconoscimento e trasparenza.

Queste raccomandazioni sono state concretizzate nelle Conclusioni di Riga (giugno 2015) con riferimento diretto al sostegno a livello UE per il continuo sviluppo di ECVET e con particolare attenzione al raggiungimento di una maggiore coerenza tra ECVET e altri strumenti di riconoscimento e trasparenza. Solo pochi mesi dopo, il progetto di relazione congiunta del Consiglio e della Commissione sull'attuazione di ET2020 (agosto 2015) ha evidenziato la necessità di semplificazione e



razionalizzazione e ha confermato la trasparenza e il riconoscimento delle capacità e delle qualifiche per facilitare l'apprendimento e la mobilità del lavoro come di sei nuovi settori prioritari per la cooperazione europea in materia di istruzione e formazione.

Più recentemente, la nuova Commissione Europea per le competenze in Europa, ha confermato dieci azioni per aiutare le persone in Europa ad acquisire competenze migliori, tra le quali anche l'ambizione di "Making VET a First Choice" parla anche della possibile revisione futura di ECVET.

7.3.5. ECVET Principi e Componenti Tecnici

Il sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale (ECVET) è un quadro tecnico per il trasferimento, il riconoscimento e, se del caso, l'accumulo dei risultati dell'apprendimento, al fine di conseguire una qualifica.

ECVET è un meccanismo decentralizzato che fa affidamento sulla partecipazione volontaria degli Stati membri e degli stakeholder dell'IFP più ampi e fa affidamento sulla fiducia reciproca che viene stabilita tra tutte le parti coinvolte.

ECVET si incentra su una serie di componenti tecnici che, insieme, facilitano il processo di riconoscimento dell'apprendimento, indipendentemente dal paese o dal sistema di istruzione in cui si è svolto l'apprendimento.

L'implementazione ECVET di successo richiede che le qualifiche siano descritte in termini di risultati dell'apprendimento, con risultati di apprendimento riuniti in unità e unità spesso accumulate per formare la base di qualifiche o premi. Anche i processi di valutazione, convalida e riconoscimento devono essere concordati, tra tutti quelli partecipanti, e devono rispettare le prassi nazionali, regionali, settoriali o istituzionali esistenti.

Nei casi in cui è possibile ottenere il credito, un sistema a punti potrebbe anche essere considerato con punti direttamente attribuiti a unità e qualifiche ECVET.

I professionisti ECVET sono in grado di trarre beneficio dall'uso di documenti europei comuni, o modelli, che promuovono la qualità nella mobilità dell'apprendimento, in particolare:



- **Memorandum of Understanding (MoU):** un accordo volontario, tra istituzioni competenti, che definisce il quadro per il trasferimento e l'accumulazione di crediti; il MoU formalizza la relazione ECVET confermando l'accettazione reciproca dello status di e delle procedure istituite da istituzioni competenti.
- **Learning Agreement (LA):** un contratto firmato da tutte le parti della mobilità, incluso lo studente, in cui sono confermate la durata dell'apprendimento e i risultati dell'apprendimento attesi, accanto ai meccanismi di valutazione, convalida e riconoscimento.

7.3.6. ECVET e i Risultati di Apprendimento

Quali sono i Risultati dell'Apprendimento?

I risultati dell'apprendimento sono definiti nella Raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio sull'Istituzione dell'EQF e in una simile raccomandazione ECVET, come "affermazioni di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di portare al termine in un processo di apprendimento e che sono definiti in termini di conoscenze, abilità e competenze ". I risultati dell'apprendimento sono generalmente sviluppati come parte del processo di progettazione e costruzione di qualifiche e possono essere raggiunti, da singoli studenti, attraverso vari percorsi di apprendimento, modalità di consegna e contesti di apprendimento (formale, non formale e informale).

Come vengono Descritti i Risultati dell'Apprendimento?

Mentre la definizione Europea dei risultati dell'apprendimento utilizza i termini conoscenza, abilità e competenza, come denominatore comune, i risultati dell'apprendimento sono spesso descritti utilizzando terminologia o descrittori già in atto in diversi paesi, regioni e settori europei. Una volta sviluppati, i risultati dell'apprendimento sono solitamente raggruppati per formare unità, in base a uno o più criteri comuni (ad esempio, natura linguistica, professionale o tecnica, competenze complementari, livello di apprendimento). Le unità vengono quindi riunite per formare tutte le qualifiche. Le decisioni sul raggruppamento dei risultati dell'apprendimento rimangono con le istituzioni competenti in ciascun paese.



vengono utilizzati i Risultati dell'Apprendimento per ECVET e la Mobilità Geografica?

In termini di mobilità geografica, ECVET mira a migliorare il riconoscimento dei risultati dell'apprendimento, consentendo alle persone di integrare pienamente i risultati relativi alla mobilità in percorsi di apprendimento nuovi o esistenti, riconoscendo e rendendo visibile ciò che hanno appreso all'estero. La corretta implementazione di ECVET richiede che le qualifiche siano descritte utilizzando i risultati dell'apprendimento, con molte delle componenti tecniche dell'ECVET sostenute dal loro uso:

- in alcuni paesi europei, il conseguimento dei risultati dell'apprendimento comporta l'attribuzione di un credito, in seguito a un processo di convalida, con tale credito che spesso contribuisce al conseguimento di una qualifica o di un premio.
- in altri paesi, dove le qualifiche basate sulle unità non sono in uso, o laddove i sistemi di qualifiche non consentono l'accumulo o il trasferimento del credito, i risultati dell'apprendimento possono essere sviluppati specificamente a fini di mobilità, con attività riconosciute come parte del curriculum, ma con risultati spesso visti come extra-credito.

In tutti i casi i risultati dell'apprendimento dovrebbero essere concordati in anticipo e comunicati a tutte le parti, con riferimento diretto nel contratto di apprendimento.

Ulteriori informazioni sull'uso dei risultati dell'apprendimento per ECVET e mobilità geografica sono disponibili nel Toolkit ECVET.

7.3.7. EQF, ECVET e altri Strumenti Europei

Il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF) è uno di una serie di strumenti sviluppati per sostenere la cooperazione europea in materia di istruzione e formazione (altri strumenti includono EQAVET, ECTS, NARIC e Europass).

Sviluppato e testato per molti anni, l'EQF è stato ufficialmente lanciato nell'Aprile 2008 a seguito di una raccomandazione del Parlamento Europeo e del Consiglio.

Agendo come strumento di traduzione per le qualifiche nazionali esistenti, l'EQF mira a promuovere la mobilità dei lavoratori e dei discenti, facilitando l'apprendimento



permanente e il riconoscimento delle qualifiche e aumentando la comprensione e il raffronto dei livelli di qualifica in diversi paesi europei collegando i sistemi nazionali di qualifiche ad un quadro di riferimento europeo comune.

L'EQF comprende tutti i livelli e tutti i tipi di apprendimento e si incentra su otto livelli di riferimento, noti come livelli EQF, che descrivono ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di fare (descrittori dei risultati dell'apprendimento). L'EQF non descrive le qualifiche specifiche, tuttavia, basandosi, invece, sul livellamento delle qualifiche e dei premi rispetto ai Sistemi e Quadri Nazionali delle Qualifiche (NQF) esistenti.

La referenziazione dei diversi sistemi e quadri nazionali delle qualifiche all'EQF è in corso, con alcuni paesi che hanno completato questa attività e altri paesi che continuano a lavorare su azioni di sviluppo e di riferimento. Laddove il riferimento è stato completato, i risultati sono stati caricati sul portale EQF (una parte della piattaforma Ploteus della Commissione europea) per consentire il confronto di diversi NQF, con l'EQF e tra loro.

L'EQF condivide obiettivi di trasparenza comuni con ECVET, con ciascuno di questi strumenti che utilizza i risultati dell'apprendimento (vedere la sezione sui risultati dell'apprendimento). In ECVET, i risultati dell'apprendimento sono usati come base per il trasferimento e l'accumulazione del credito. ECVET, tuttavia, non fornisce un modello o una tassonomia per lo sviluppo dei risultati dell'apprendimento, basandosi invece su modelli già in uso a livello nazionale, regionale o di sistema (ad esempio, come parte di NQF esistenti).

Ciò che è essenziale per ECVET è garantire che i risultati dell'apprendimento siano chiaramente identificati e descritti per consentire la comprensione reciproca delle qualifiche e dei giudizi quindi:

- se le qualifiche coperte nel quadro di un partenariato per la mobilità geografica conducano ad un'occupazione identica o simile.
- se i risultati dell'apprendimento, come descritti in un contesto o contesto, siano comparabili con quelli che possono essere raggiunti in un altro contesto o contesto.



Al fine di promuovere la sinergia tra questi due importanti strumenti, molti paesi europei hanno designato lo stesso organismo o organizzazione per fungere da punto di contatto nazionale per EQF ed ECVET.

7.3.8. Attori Chiave ECVET

A livello europeo, l'attività è guidata dalla Commissione Europea e dalla sua direzione generale per l'Occupazione, gli affari sociali e l'inclusione, sebbene con obbligo di riferire periodicamente ai direttori generali per la formazione professionale (ACVT-DGVT), un organo informale che riunisce Ministri responsabili dell'istruzione, della formazione e dell'occupazione, provenienti dall'UE e dai paesi in via di adesione, insieme a un numero limitato di parti interessate più ampie in materia di IFP, come il Cedefop e i rappresentanti delle parti sociali.

Oltre a stimolare l'attuazione ECVET e a motivare i vari attori nazionali ed europei, la Commissione europea fornisce contributi regolari a una serie di diversi comitati e gruppi consultivi, al fine di garantire la coerenza tra i vari strumenti europei sviluppati per sostenere la cooperazione europea nel campo dell'istruzione e formazione.

Tuttavia, esistono anche altri attori di livello europeo.

Attualmente, i servizi di consulenza ICF sono contratti come segreteria ECVET che lavora sotto contratto con la Commissione Europea. Oltre a mantenere l'attuale ECVET Mobility Toolkit, il segretariato ECVET è anche responsabile per l'hosting di riunioni, workshop ed eventi relativi a ECVET, a livello europeo, e per supportare il sistema ECVET [Community of Practice](#). La Community of Practice ECVET è stata lanciata nel 2013 con l'obiettivo di creare partnership e condividere le conoscenze tra gli enti, le organizzazioni e le istituzioni coinvolte nella governance, nella sperimentazione e nell'implementazione di ECVET. Registrati [qui](#) per diventare un membro della Community of Practice e per saperne di più su eventi e attività future.

In linea con la raccomandazione ECVET, è stato istituito un gruppo di utenti ECVET per disciplinare la qualità e la coerenza generale del coordinamento, della cooperazione e dell'attuazione di ECVET. Presieduto dalla Commissione Europea, il gruppo degli utenti ECVET è formato da rappresentanti dei ministeri nazionali



responsabili dell'IFP, insieme a più ampi soggetti interessati dell'IFP coinvolti in uno o più aspetti dell'attuazione del sistema ECVET - ad esempio, le parti sociali, le associazioni dei datori di lavoro e le agenzie nazionali che lavorano attuare il programma Erasmus +. Il Cedefop e la Fondazione Europea per la Formazione Professionale (ETF) forniscono anche competenze specifiche e contributi al *gruppo di utenti ECVET*.

Come parte del loro mandato per la gestione e l'attuazione delle azioni decentrate del programma Erasmus +, alcune agenzie nazionali Erasmus + lavorano insieme su settori di interesse comune, mirando a migliorare la politica e l'erogazione dei servizi e l'individuazione di prassi valide o interessanti. Un esempio di questo, in passato, era Thematic Networking, un'iniziativa che mirava all'individuazione e allo sfruttamento di buone pratiche provenienti da programmi di sviluppo finanziati dall'UE: un esempio di Network tematico è NetECVET (2010-2013) che ha riunito 14 agenzie nazionali per supportare i professionisti della mobilità geografica che lavorano con ECVET. NetECVET è stato anche responsabile dello sviluppo iniziale dell'attuale kit di strumenti di mobilità ECVET.

Nell'ultimo decennio circa, numerosi progetti relativi al sistema ECVET sono stati finanziati nell'ambito dei programmi settoriali di finanziamento per l'istruzione e la formazione (ad esempio i programmi Lifelong Learning e Erasmus +) o in risposta a inviti a presentare proposte a livello europeo, da cui un vasta gamma di strumenti e materiali sono stati sviluppati e continuano ad esistere; esempi di questi progetti ECVET sono citati nell'attuale ECVET Toolkit.

Oltre l'attività a livello europeo e la governance, l'implementazione ECVET a livello nazionale può (e lo fa) coinvolgere un numero di attori aggiuntivi, tra cui:

➤ **Erasmus+ Agenzia Nazionale:** contratto dalle autorità nazionali di ciascun paese (le autorità nazionali sono di solito nominati dipartimenti all'interno del Ministero dell'istruzione, della formazione o del lavoro), le agenzie nazionali Erasmus + sono responsabili della gestione e dell'attuazione delle azioni di finanziamento decentrate nell'ambito del programma Erasmus + il programma di finanziamento europeo per istruzione, formazione, gioventù e sport; Le agenzie nazionali Erasmus + promuovono attivamente l'uso di strumenti e strumenti comuni europei per la trasparenza e il riconoscimento (ad esempio, ECVET, EQF, Europass) e sono anche



responsabili, in molti paesi, della gestione di gruppi nazionali di esperti ECVET in cui esperti selezionati collaborano per promuovere ECVET, incoraggiandone la diffusione e l'uso;

➤ **ECVET Punti di Coordinamento Nazionali:** i punti di coordinamento nazionale - definiti anche punti di contatto nazionali o PCN dell'ECVET - esistono in molti paesi europei e forniscono competenze ai fornitori di qualifiche e agli enti aggiudicatori (aiutandoli a capire meglio come ECVET può lavorare con le qualifiche professionali esistenti o nella progettazione di nuovi premi) e ai professionisti della mobilità e ai discenti individuali (consulenza sulle possibilità di riconoscimento e convalida dei risultati dell'apprendimento, in particolare quelli ottenuti attraverso la mobilità geografica);

➤ **Istituzioni Competenti:** i ministeri nazionali, gli enti settoriali, le camere di commercio, le amministrazioni regionali o le amministrazioni del lavoro, gli organismi di certificazione delle qualifiche, i fornitori di formazione e le aziende sono solo alcuni degli organismi e delle istituzioni a cui si fa riferimento, negli ambienti ECVET, come istituzioni competenti; tali istituzioni differiscono da paese a paese ma generalmente comprendono le organizzazioni responsabili per la progettazione e l'assegnazione delle qualifiche, l'assegnazione di crediti e punti di credito a qualifiche (e unità) e la valutazione, convalida e riconoscimento dei risultati dell'apprendimento, con pratiche generalmente disciplinate secondo alle politiche e ai regolamenti nazionali;

➤ **Partner Sociali:** in molti paesi europei, le parti sociali svolgono un ruolo importante nella progettazione e nello sviluppo di nuove qualifiche e premi e nella definizione di standard e criteri di valutazione; le parti sociali continuano a promuovere l'adozione di strumenti e strumenti comuni europei, come ECVET e l'EQF, e sono stati coinvolti nei loro test e nella promozione fin dall'inizio;

➤ **Professionisti della Mobilità:** i professionisti della mobilità esistono in tutti i paesi europei e sono responsabili dell'organizzazione di mobilità a breve e lunga durata e per l'invio e l'accoglienza di discenti; oltre agli istituti di istruzione e formazione nei settori pubblico e privato, i professionisti della mobilità possono comprendere datori di lavoro, enti settoriali e agenzie specializzate in mobilità, tra gli altri; i professionisti della mobilità hanno svolto e continuano a svolgere un ruolo importante nello sviluppo, nella sperimentazione e nell'implementazione di ECVET e delle sue componenti tecniche.

7.4. EQAVET

7.4.1. Che cos'è EQAVET

L'Assicurazione di Qualità Europea in materia di istruzione e formazione professionale (EQAVET) è una comunità di pratica che promuove la collaborazione europea nello sviluppo e nel miglioramento dell'assicurazione della qualità in materia di istruzione e formazione professionale.

Il Programma di Lavoro EQAVET 2016-2017 è stato concepito sulla base dell'esperienza dei suoi membri nello sviluppo dei loro approcci nazionali all'attuazione della raccomandazione sull'istituzione del quadro europeo di riferimento per l'assicurazione della qualità (raccomandazione EQAVET). Si basa inoltre sull'esperienza di attuazione del programma di lavoro EQAVET 2013-2015 e del programma di lavoro EQAVET 2010-2012.

Il Programma di Lavoro propone la gamma e il tipo di attività necessarie per garantire che la raccomandazione EQAVET sia attuata in modo da incorporare una cultura dell'assicurazione della qualità in tutta l'UE. Integrare una cultura della garanzia della qualità per l'IFP tra tutte le parti interessate all'interno e tra gli Stati membri richiede un approccio dal basso verso l'alto per lo sviluppo e la proprietà dei processi di qualità nei sistemi di IFP.

Basandosi su questo principio, le attività del programma di lavoro coinvolgono attori chiave negli Stati membri, nonché la Commissione europea, le parti sociali e le parti interessate dell'UE (in particolare le associazioni dei fornitori di IFP dell'UE). Le attività proposte sono caratterizzate dalla loro flessibilità e capacità di risposta alle esigenze politiche emergenti, che garantiranno la loro pertinenza e utilità.

Incoraggiare, stimolare e sostenere i processi di attuazione nazionali dovrebbe essere il punto focale all'interno del lavoro della rete nel 2013-2015 con due livelli di azione distinguibili:

1. Sostenere l'attuazione a livello nazionale
2. Rafforzare le sinergie e la cooperazione europea



Membri della Rete: La rete europea di certificazione della qualità della formazione professionale comprende rappresentanti degli Stati membri dell'Unione europea, dei paesi candidati e dei paesi dello Spazio economico europeo, delle parti sociali, dei consulenti scientifici e della Commissione europea. Il lavoro della Rete è supportato dal Segretariato e da esperti collaboranti.

- Stati Membri: I rappresentanti degli Stati membri sono nominati dai rispettivi ministeri / ministeri responsabili dell'assicurazione della qualità, della certificazione e delle qualifiche in materia di istruzione e formazione professionale.
- Punti di Riferimento Nazionali: I punti di riferimento nazionali riuniscono gli organismi pertinenti esistenti e coinvolgono le parti sociali e tutte le parti interessate a livello nazionale e regionale al fine di garantire il seguito delle iniziative
- Partner Sociali: Le parti sociali sono membri a pieno titolo della rete che riflettono il ruolo del mondo dell'occupazione e del mercato del lavoro nella definizione del contenuto dell'IFP di alta qualità.
- Commissione Europea: La Commissione europea presiede la rete e opera in collaborazione con gli Stati membri e le parti sociali al fine di garantire l'effettiva attuazione del quadro di riferimento.
- Consulenti scientifici: L'ETF e il Cedefop sostengono EQAVET e la Commissione europea nel loro lavoro per la generazione di una conoscenza del valore aggiunto su questioni riguardanti l'IFP, contribuendo alla formulazione di iniziative politiche pertinenti, aggiornate e informate.
-

7.5. IL PROCESSO EHEA E BOLOGNA

Lo Spazio europeo dell'istruzione superiore (EHEA) è il risultato della volontà politica di 48 paesi che, passo dopo passo durante gli ultimi diciotto anni, hanno costruito un'area utilizzando strumenti comuni. Questi 48 paesi attuano riforme sull'istruzione superiore sulla base di valori chiave comuni - come la libertà di espressione, l'autonomia per le istituzioni, i sindacati degli studenti indipendenti, la libertà accademica, la libera circolazione degli studenti e del personale. Attraverso questo processo, i paesi, le istituzioni e le parti interessate dell'area europea adattano continuamente i loro sistemi di istruzione superiore rendendoli più compatibili e rafforzando i loro meccanismi di garanzia della qualità. Per tutti questi paesi,



l'obiettivo principale è aumentare la mobilità del personale e degli studenti e facilitare l'occupabilità.

Questo sito web ufficiale dell'EHEA fornisce sia informazioni generali su questo processo sia informazioni dettagliate per esperti.

8. LINKS

http://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/about_en

<http://www.europass.ie/europass/what.html>

<http://www.ecvet-toolkit.eu/introduction/what-ecvet>

<https://www.eqavet.eu/>

<http://www.ehea.info/>

<https://europass.cedefop.europa.eu/documents/curriculum-vitae/examples>

9. REFERENZE

[Pathways towards validation and recognition of education, training & learning in the youth field: working paper](#) *European Commission, General Direction "Culture and Education". Youth, Civil Society, Ccommunication. Council of Europe, General Directorate "Education, Culture and Sport". Strasbourg and Bruxelles, 2004*

[Recommendation on the promotion and recognition of non-formal education/learning of young people](#) *Rec(2003)8 adopted by Council of European Union 30° April 2003*

[Study on the links between formal and non-formal education, Manuela du Bois- Reymond](#) (Ed.) *Council of Europe. General directorate "Education, Culture and Heritage, Youth and Sport" Council of Europe. 2003*

[Curriculum and Quality Group \(CQDG\)](#) [EN]: *experts committee in the framework of Partnership Agreement between European Commission and Council of Europe about training for youth workers at a european level. DJ/EUCO (2001)9 the*



group was made of youth researchers, academics, youth workers and representatives of the Council of Europe, European Commission, Youth Forum and National Agencies.

[European Portfolio for youth leaders and youth workers](#) (2006) - initiative of the Council of Europe and European Youth Forum. It offers a tool to youth workers, volunteers, and professionals to evaluate and describe competencies regarding european quality standards.

“Recognising Learning in Youth Exchanges. A Hands-On Toolkit” by Léargas, Irish National Agency

“Youthpass Unfolded. Practical tips and hands-on methods for making the most of the Youthpass process.”

<https://www.youthpass.eu/pl/publications/handbooks/>

“T-Kit 10: Educational Evaluation in Youth Work” by Council of Europe
<https://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/t-kit-10-educational-evaluation-in-youth-work>

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



The European Commission support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects 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.