



Universitat de Barcelona
Didàctica i Organització Educativa
Barcelona, Spain



Sapienza Università di Roma
Psicologia dei Processi di Sviluppo
e Socializzazione
Rome, Italy



Centre for Advanced Software
Technology Limited
Bangor, UK



Università di Napoli Federico II
Natural and Artificial Cognition
Laboratory
Dipartimento di Scienze Relazionali
Naples, Italy



Universidad Complutense de Madrid
Ingeniería del Software e
Inteligencia Artificial
Madrid, Spain



University of Bucharest
DEPARTMENT FOR ODL
Bucharest, Romania

Prof.ssa Alessandra Talamo

Dipartimento di Psicologia dei
Processi di Sviluppo e
Socializzazione

Università Sapienza

Via dei Marsi 78, Roma

alessandra.talamo@uniroma1.it



www.proactive-project.eu



Aiutare gli insegnanti a
sviluppare **Giochi per
l'Apprendimento**

Promuovere pratiche
Creative e
innovative attraverso
l'uso di Tecnologie

Tradizionalmente gli insegnanti usano nelle loro pratiche un solo paradigma formativo, di fatto limitando il loro potenziale creativo.

Studi recenti dimostrano invece che in situazioni di apprendimento quotidiano gli studenti combinano simultaneamente 5 metafore dell'apprendimento: **Imitazione**, **Partecipazione**, **Acquisizione**, **Esplorazione**, e **Scoperta**.

I giochi per l'apprendimento supportano la creatività e i processi di apprendimento basati sulla ricerca dei significati.

PROACTIVE sostiene che se è vero che noi insegnamo come abbiamo imparato, allora è anche vero che gli studenti apprendono sulla base delle modalità con cui noi gli insegnamo.

Scopo del progetto è creare spazi di apprendimento dove insegnanti dei sub-programmes Comenius, Erasmus e Leonardo svilupperanno creativamente i loro giochi per l'apprendimento attraverso l'uso di 2 software.

PROACTIVE promuoverà la creatività e supporterà la flessibilità degli insegnanti nella progettazione di sessioni formative di diverso livello in 18 siti pilota in 4 Paesi Europei.

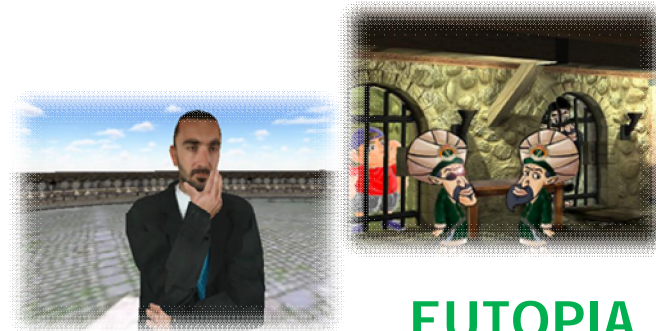
- Stimolare la creatività dei formatori che lavorano nei sub-programmes dell' LLP, sviluppando una cornice concettuale per l'integrazione delle metafore dell'apprendimento
- Introdurre nuove esperienze basate sulle tecnologie nelle pratiche di apprendimento, adattando e potenziando i nostri software per la produzione di giochi in modo da integrare le 5 metafore dell'apprendimento
- Implementare sessioni creative di co-design e testarne i risultati in alcuni siti pilota
- Validare l'approccio proposto valutandone l'impatto sulla creatività di studenti e formatori.
- Divulgare un database di giochi dell'apprendimento in conformità con la promozione della cultura attiva dell'apprendimento dell' UE.

PROACTIVE produrrà delle linee guida su come sviluppare la creatività attraverso il gioco



<e-Adventure>

È uno strumento per creare adventure games educativi in 2D del tipo "point&click". Si tratta di un software open source che contiene integrati anche i modelli e gli oggetti da usare per produrre i giochi. Per PROACTIVE sarà prodotta un'edizione speciale di <e-Adventure> che integri nell'interfaccia grafica anche le metafore dell'apprendimento.



EUTOPIA

È uno strumento per la creazione di scenari di apprendimento in un mondo virtuale 3D. Possiede una varietà di funzionalità e ambiente che consentono di predisporre una sessione di gioco di ruolo on line. Chiunque può scaricare gratuitamente il gioco e produrre scenari, esercizi, questionari, etc.