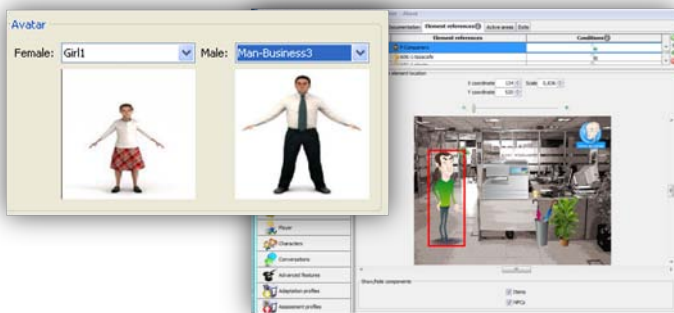


**ProActive** ha l'obiettivo di **promuovere la creatività** e supportare la flessibilità degli educatori che lavorano nell'ambito del **Lifelong Learning**.

Attraverso un **approccio costruttivista**, il progetto sta creando dei contesti di apprendimento in cui **insegnanti e formatori** dei programmi **Comenius, Erasmus e Leonardo Da Vinci** possano sviluppare creativamente i loro programmi di **apprendimento basati sul gioco** usando strumenti digitali.

Il progetto ha selezionato alcuni siti pilota in **Spagna, Italia, UK e Romania**.



## User-centred Design dei Giochi

Gli insegnanti e i formatori usano due **game editors** per sviluppare i loro giochi - **EUTOPIA**, un ambiente virtual 3D gratuito che abilita le interazioni collaborative; e **<e-Adventure>**, una cornice open source per implementare giochi 2D. Entrambi sono facili da gestire.

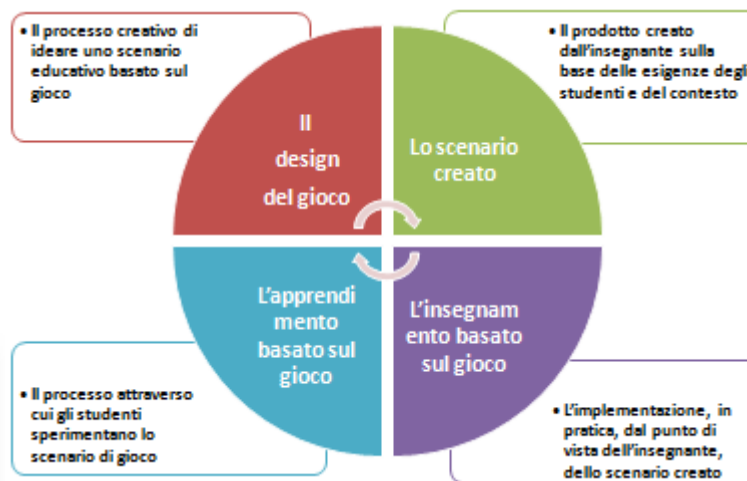
Gli editor di ProActive sono disponibili gratuitamente. Scaricali da: [www.proactive-project.eu](http://www.proactive-project.eu)

## Insegnanti! Formatori!

**Rendete la didattica più efficace, rendete l'apprendimento più divertente!**

Usate il potenziale creativo del GBL.

Le lezioni possono essere **rilevanti** per il curriculum, stimolare l' **interesse** degli studenti e **divertenti**, promuovendo un **apprendimento potenziato**.



## In ProActive, gli insegnanti e i formatori sono anche game designer!

Attraverso un **processo creativo**, insegnanti e formatori stanno sviluppando i loro giochi educativi, su misura per i loro contesti d'insegnamento e sui loro student.

Gli **insegnanti useranno i loro giochi** nei loro setting educativi. Così, gli student sperimenteranno degli **scenari di apprendimento creative basati sul gioco**. I primi feedback sono stati davvero positivi!

**I giochi possono fare una grande differenza nell'apprendimento!**

*Più di 100 insegnanti (un gruppo qui sotto) ha già preso parte al training di ProActive. Hanno imparato i fondamenti di ProActive e ricevuto un addestramento pratico all'uso di EUTOPIA e <e-Adventure>.*

## "Spegni quella televisione adesso!"



## Il gruppo genitoriale di Tower Hamlets

Come fai a convincere un adolescente a fare qualcosa che non vuole fare? I facilitatori dei gruppi genitoriali devono fronteggiare questo tipo di problemi. Ma sono annoiati da un approccio basato sul tutoring. E' troppo simile a tornare di nuovo a scuola!

Sono stati felici del contributo che il progetto ProActive ha dato loro nel design e nello sviluppo dei loro giochi. **Ian Findlay dice:**

*"Ora posso adottare un approccio innovativo. Invece di stare di fronte a una schiera di genitori annoiati posso farli divertire mentre imparano. E loro possono accedere al corso quando vogliono, da casa, grazie a internet."*

Nel primo anno, il progetto ha sviluppato:

- › Una cornice psico-pedagogica per sviluppare la creatività, che la connette al GBL e alle metafore dell'apprendimento;
- › Una versione dedicata del software **Eutopia** che include nuovi ambienti virtuali;
- › Una versione dedicata del software **<e-Adventure>**, che include nuove risorse grafiche e nuove funzionalità per la creazione collaborativa di giochi;
- › Il manual per la produzione di **Scenari di apprendimento creativi basati sul gioco**, una guida pratica per i formatori di ogni livello interessati a sviluppare e implementare scenari di apprendimento basati sul gioco.

Queste risorse sono disponibili gratuitamente sul sito di ProActive:

[www.proactive-project.eu](http://www.proactive-project.eu)

## Conferenza ProActive

**GACET'11** Games and Creativity  
in Education and Training

Rome, Italy, 17-18 November, 2011

GACET'11 è una conferenza scientifica che vuole essere un punto di incontro per **accademici**, **insegnanti/formatori** e **professionisti** per presentare le loro ultime ricerche, risultati, idee e sviluppi nel campo dei giochi applicati all'apprendimento. Il focus è l'uso di giochi educativi all'interno di metodologie di insegnamento creative, in contesti di apprendimento formali e informali e nel design di giochi educativi.

Per maggiori informazioni, presentazioni e registrazioni visitate

[www.proactive-project.eu/conference](http://www.proactive-project.eu/conference)



## CONTATTA

Dr. Mario Barajas Frutos

University of Barcelona – DOE

Facultat de Pedagogia

Passeig Vall d'Hebrón, 171

08035 Barcelona – Spain

Tel. (0034) 934037223

# ProActive

Fostering Teachers' Creativity  
through Game-Based Learning

Insegna **divertendo**.  
Diventa ancora più  
**creativo**

Sviluppa facilmente il  
tuo

**Gioco educativo**



[www.proactive-project.eu](http://www.proactive-project.eu)



This project has been funded with support from the European Commission. This publication [communication] reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.