

PROACTIVE IN PRATICA

ProActive è un progetto europeo che promuove un **approccio pedagogico innovativo** dove educatori di vari livelli possono diventare designer.

Attraverso dei corsi in quattro paesi europei countries (Spain, UK, Italy e Romania) **23 istituti di formazione** hanno utilizzato due game editors per disegnare i loro giochi educative.

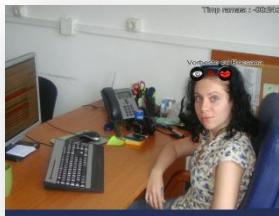
In totale, sono stati creati **60 GBL scenari** e sono stati sperimentati in contesti reali.



Teacher: "The project generated a synergy of collaboration among teachers, as well as the elaboration of a viable educational project."

Gli insegnanti in classe hanno impersonato il ruolo dei tutori.

La concentrazione e il coinvolgimento degli studenti sono stati influenzati e accresciuti dall'approccio usato.



L'approccio ha favorito lo sviluppo di competenze trasversali, come l'autoregolazione e l'apprendimento dall'esperienza.

I RISULTATI

I principali risultati ottenuti con il progetto ProActive:

• **Un quadro teorico di riferimento sulla Creatività** che unisce creatività, GBL e metafore di apprendimento;

• **Nuove versioni di EUTOPIA e <e-Adventure>**, con nuovi ambienti, nuove opzioni grafiche per favorire l'apprendimento collaborativo;

• **Archivio di dati e risorse** utili per la creazione di giochi;

• **Un manuale per la Production di Creative GBL Scenarios** accessibile e utile per tutti gli educatori;

• **Guidelines per Creative Game-Based Learning Practices**, con esempi pratici, studi di caso ed esempi

• **Evaluation Analysis report**, che presenta il metodo e i risultati del progetto;

• **Conferenza GACET'11**, un evento di successo, a cui hanno partecipato più di 100 persone tenuto a Roma il 17 e 18 Novembre 2011.. Gli abstract e gli interventi sono stati pubblicati nei

• **Conference proceedings** (ISBN 978-88-8338-118-8).

Tutti i materiali sono disponibili sul sito ProActive

L'Archivio ProActive degli scenari GBL online

E' stato creato, da tutti i partecipanti dei vari paesi coinvolti, un archivio online con 60 scenari GBL scaricabili liberamente.



I giochi riguardano un ampio spettro di argomenti (storia, fisica, medicina) e sono studiati per differenti livelli educativi (scuole, università e centri di formazione).

Link ai giochi:

www.proactive-project.eu/repository/

La metodologia del progetto e i suoi risultati sono stati valutati da più punti di vista, incluso quello degli insegnanti:

› Creatività e game design

La motivazione è un fattore critico per mantenere gli insegnanti impegnati nel processo di game design. La collaborazione tra insegnanti e studenti ha migliorato la produzione di idee.

› Le cinque metafore dell'apprendimento

Acquisizione, Imitazione, Partecipazione, Sperimentazione e Scoperta sono stati utilizzati dagli educatori per facilitare la riflessione su possibili nuovi modi di insegnamento e di apprendimento. Sono stati considerati come punto di partenza per la progettazione, e come criteri per valutare i loro giochi.

› L'impatto del progetto

L'impatto maggiore è stato nell'avvicinare insegnanti e formatori all'uso di nuove strategie di insegnamento e al mondo dei giochi virtuali. Come ha detto un partecipante al Progetto: *"ProActive ci ha consentito di imparare ad utilizzare i giochi come strumento di apprendimento"*.

Visit the ProActive website, for latest news, events, resources, results and outcomes!

www.proactive-project.eu

Free access to games and related scenarios from the Online Repository of GBL scenarios at:

www.proactive-project.eu/repository

Join us on Facebook!

www.facebook.com/groups/107588592667609/

Watch us on Youtube!

www.youtube.com/user/proactiveprojecteu/



CONTATTI

Dr. Mario Barajas Frutos

University of Barcelona – DOE

Facultat de Pedagogia
Passeig Vall d'Hebrón, 171
08035 Barcelona – Spain
Tel. (0034) 934037223



Diventa un **game designer**

Sono disponibili i ProActive game editors

Lasciati ispirare, **insegna con gioia**

I giochi ProActive sono pronti per essere usati

Diventa più **creativo**

Segui il manuale di ProActive



www.proactive-project.eu



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.