

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.

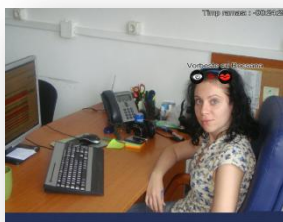


Teacher: "The project generated a synergy of collaboration among teachers, as well as the elaboration of a viable educational project."

Gli insegnanti in classe hanno impersonato il ruolo dei tutors.

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

Student: "I never thought that at my age I would play games and learn in the same time."



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

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 present ail metodo e i risultati del progettot;

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 imateriali sono disponibili sul sito ProActive

L'Archivio ProActive degli scenari GBL online

E' stato creato, da tutti I partencipanti 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 lieveli 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.