



EMPOWERING **you!**

**Manuale di utilizzo per la
piattaforma EMPOWERING YOU**

INDICE

Capitolo 1

Gamification in educazione

- 1.1 Cosa è la gamification?
- 1.2 Perché usare la gamification in educazione?
- 1.3 Termini e definizioni della Gamification

Capitolo 2

La piattaforma empowering you

- 2.1 Come creare un account?
- 2.2 Inizia il gioco
- 2.3 Giocare

Capitolo 3

Case studies nazionali

- 3.1 UK – Val Boulding
- 3.2 Romania – Soare George Bogdan
- 3.3 Grecia – Giorgios Petropoulakos
- 3.4 Cipro – Andreas Georgiou
- 3.5 Italia – Lucia Canella
- 3.6 Spagna – Fabian Ferreira

Capitolo 4

Accreditamento ECTS

- 4.1 ECTS contesto generale
- 4.2 Contesto del progetto
- 4.3 Programmare i risultati dell'apprendimento
- 4.4 ECTS e apprendimento permanente
- 4.5 Assegnazione di crediti all'istruzione formale e non formale



www.edaverneda.org



www.cardet.org



www.csv.marche.it



www.gie.ro



KINDING A BETTER WORLD

www.kmop.eu



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.

CAPITOLO 1:

GAMIFICATION IN EDUCAZIONE

1. Cosa è la gamification?

Ci sono varie definizioni di Gamification ma essa è, essenzialmente, l'integrazione di elementi e logiche di gioco in un formato che non è tipico del gioco (Kapp, 2012). In poche parole la gamification prende in prestito aspetti dai giochi (come l'interfaccia utente, gli avatar, le classifiche, i premi, gli obiettivi ecc.) al fine di rendere le attività e i materiali di apprendimento molto più attraenti e accessibili, in un ambiente di apprendimento immersivo e interessante. (Randel, Morris, Wetzel, & Whitehill, 1992).

2. Perché usare la gamification nell'educazione?

Diversa in alcuni aspetti dai giochi, la gamification utilizza alcuni elementi e approcci che mirano a migliorare la motivazione e l'impegno dell'utente (Marczewski, 2013). La motivazione può essere migliorata attraverso meccaniche di gioco che aumentano anche l'apprendimento sia in condizioni formali che informali (GamifyingEducation.org), il che significa che si rivolge a tutti i tipi di persone in diversi

Settings di apprendimento. Gli esperti del settore del Gaming utilizzano la teoria dell'autodeterminazione per spiegare perché l'istruzione/educazione può trarre beneficio dalla Gamification. La teoria dell'autodeterminazione comprende tre elementi chiave (autonomia, competenza e relazionalità) che sono stati identificati in relazione alla motivazione (Werbach e Hunter, 2012). Le persone possono essere motivate in due modi, sia estrinsecamente che intrinsecamente: una persona con motivazioni estrinsecamente svolge un compito per raggiungere uno scopo, mentre una persona intrinsecamente motivata svolge un compito per puro godimento o interesse (Ryan & Deci, 2000). La gamification copre tutti e tre gli aspetti della teoria dell'autodeterminazione, fornendo agli allievi la capacità di apprendere con il proprio tempo e al proprio ritmo. Consente l'apprendimento autonomo, in modo che gli allievi possano seguire il proprio progresso (Klopfer et al., 2009), mentre sperimentano attività senza la paura di fallire (Cook, 2013).

3. Termini e definizioni di gamification

Ci sono alcuni termini comuni nella gamification, usati per descrivere una persona o un'azione. Questi termini, che si trovano anche nella piattaforma EMPOWERING YOU, includono:

Utente – la persona che utilizza la piattaforma; in questo caso, tu.

Level – lo spazio totale disponibile per un utente al fine di completare una missione

Mission – un obiettivo preciso che l'utente deve raggiungere; di solito comprende diverse sfide/attività

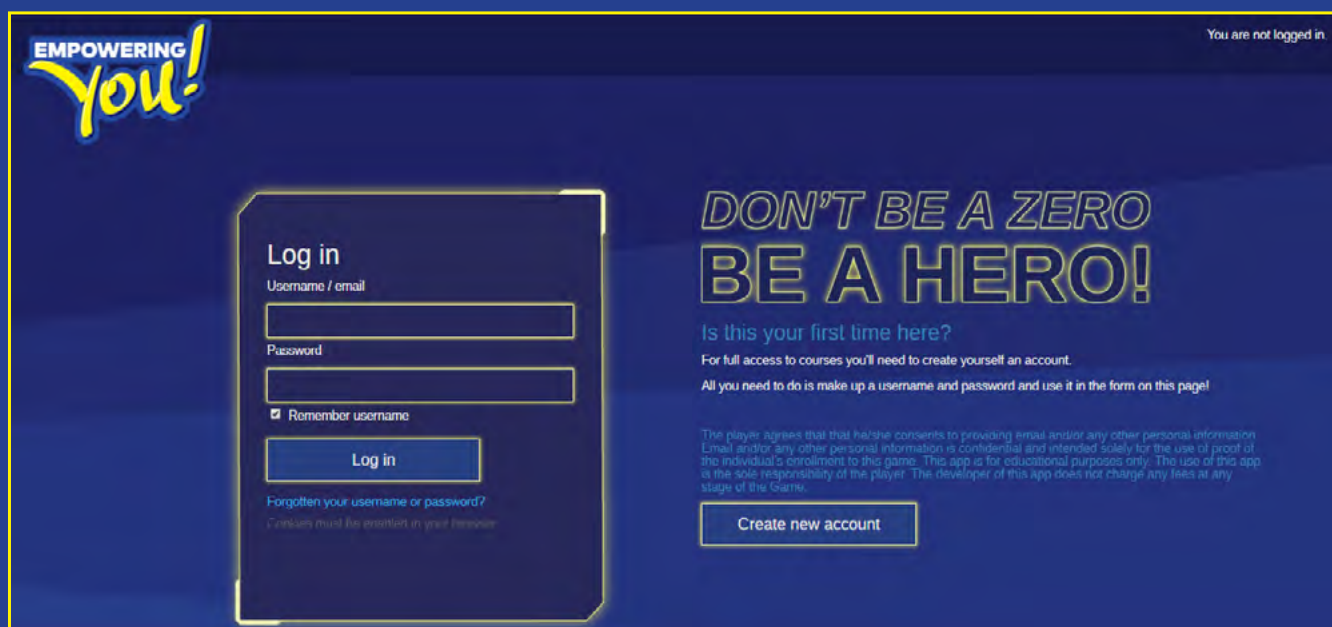
Sfide/compiti – azioni diverse che sono necessarie per progredire, di solito sotto forma di esercizi e/o prove

Badge – la ricompensa virtuale per il completamento di un livello

CAPITOLO 2: LA PIATTAFORMA EMPOWERING YOU

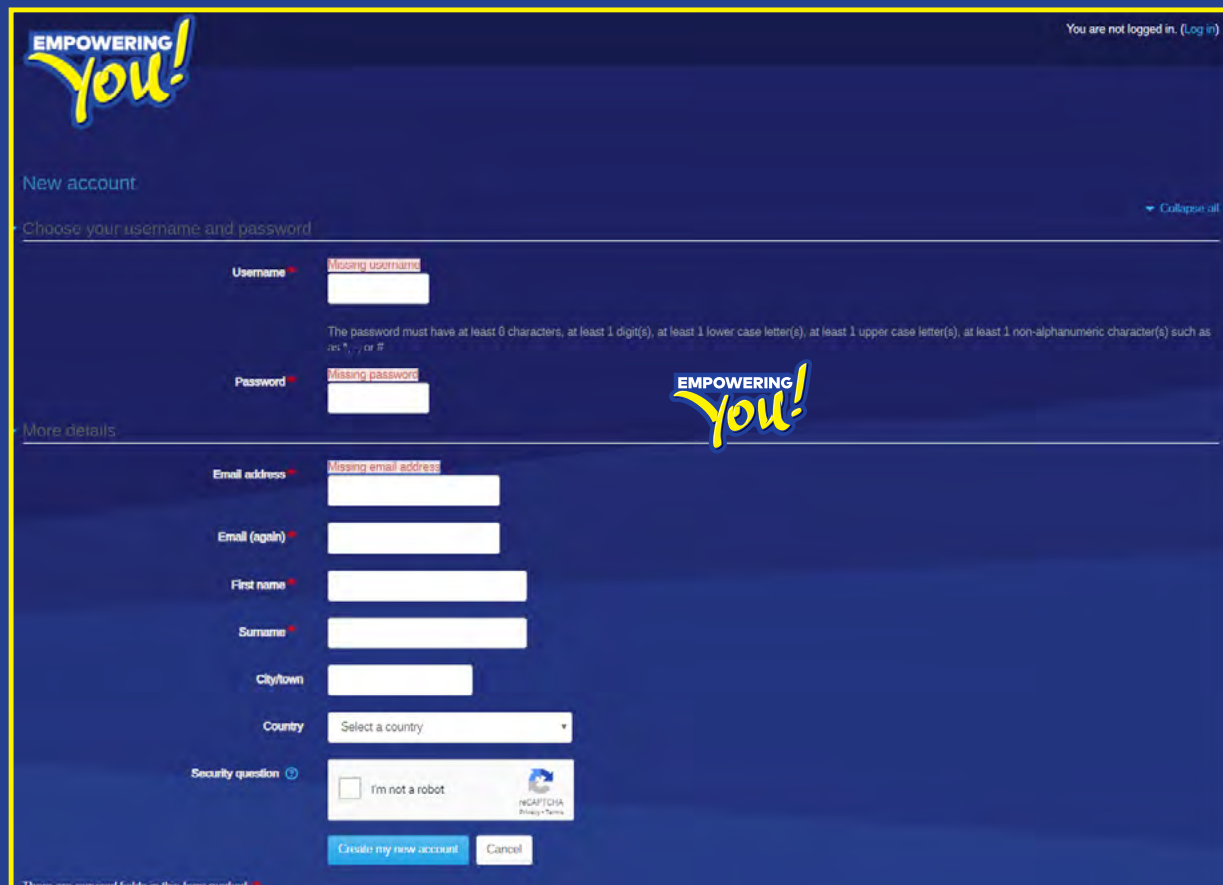


1. Come creare un account



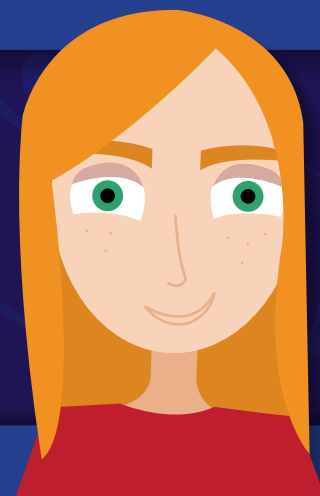
Vai a [www.http://empoweringyouproject.eu/game/](http://empoweringyouproject.eu/game/) e la schermata sopra dovrebbe apparire. Come si può vedere nella parte sinistra dello schermo, alcune credenziali sono necessarie per continuare. Si può fare un account semplicemente cliccando su "Crea nuovo account" nella parte destra dello schermo, che vi porterà alla schermata qui sotto.





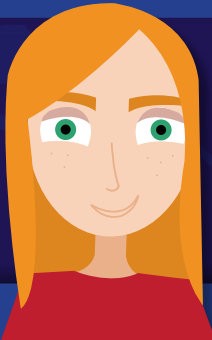
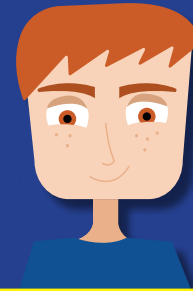
The screenshot shows the 'New account' registration page for 'EMPOWERING You!'. The page is dark blue with white text and form fields. At the top right, it says 'You are not logged in. (Log in)'. The main heading is 'New account' with a 'Collapse all' link. The first section is 'Choose your username and password', containing a 'Username' field with a 'Missing username' error, a 'Password' field with a 'Missing password' error, and a password strength requirement: 'The password must have at least 6 characters, at least 1 digit(s), at least 1 lower case letter(s), at least 1 upper case letter(s), at least 1 non-alphanumeric character(s) such as !, #, or @'. The second section is 'More details', containing fields for 'Email address' (Missing email address), 'Email (again)', 'First name', 'Surname', 'City/town', and 'Country' (a dropdown menu). There is also a 'Security question' section with a 'I'm not a robot' checkbox and a CAPTCHA image. At the bottom, there are 'Create my new account' and 'Cancel' buttons. A small note at the bottom left says 'There are required fields in this form marked *'.

Compilando le informazioni necessarie è possibile creare il tuo account. Ti verrà inviata un'e-mail che ti chiederà di verificare la tua registrazione. Una volta che si fa clic sul link in questa e-mail.



2. Inizia il gioco

La prima cosa che vedrai quando inizi il gioco è la possibilità di scegliere la lingua con cui preferisci continuare. Ai fini di questa guida, selezioneremo l'inglese.



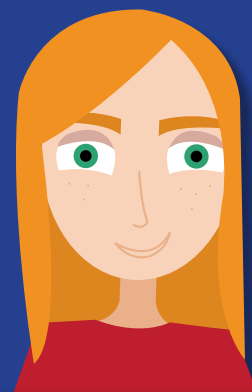
Dopo di che, siamo portati alla schermata dove possiamo vedere tutte le opzioni qui sotto:

- i tre Learning Blocks intitolati “questioni sociali”, “partecipazione civica” e “ambiente”.
- istruzioni su come giocare
- i badge e lo stato di avanzamento del giocatore

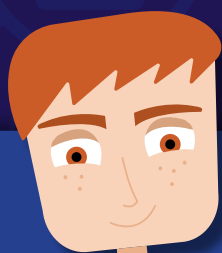


3. Giocare

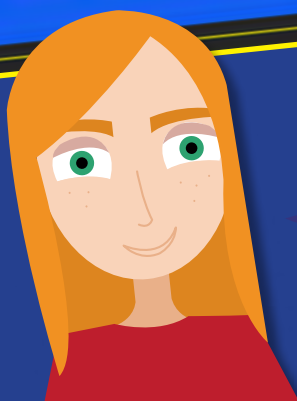
Quando clicchi su uno dei blocchi di apprendimento, arrivi alle missioni. Ogni Learning Block ha due missioni, per un totale di sei missioni.

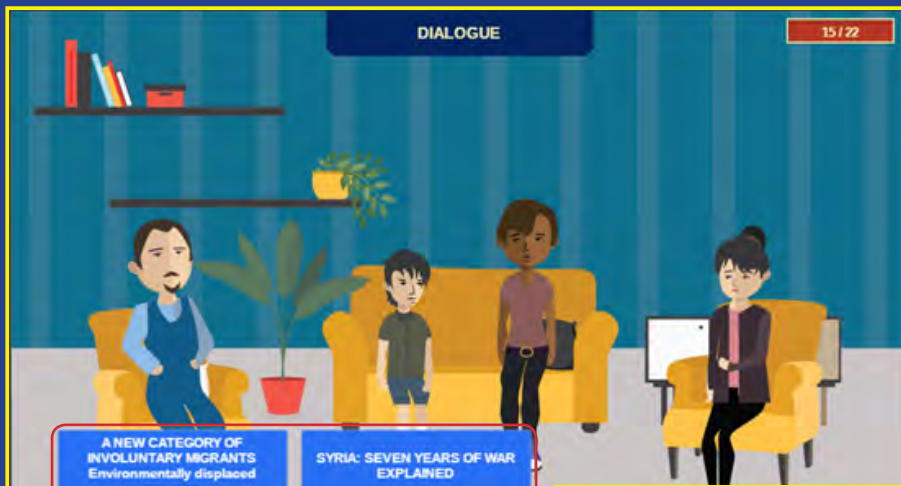


Quando selezioni una missione, l'attività inizierà. Ognuno ha un argomento diverso, ma la cornice è la stessa: una presentazione PowerPoint audiovisiva dell'argomento, di solito sotto forma di dialogo tra alcuni personaggi, seguita da un quiz pop, come mostrato nelle immagini qui sotto:



Quando nella sezione quiz pop, ci vengono date più risposte tra cui scegliere. Quando viene data la risposta giusta, possiamo procedere con il resto della missione. In alcuni casi, sia durante un dialogo o quando si risponde a una domanda, ci sono alcune piccole finestre pop-up blu che fungono da link a fonti che possono fornire ulteriori informazioni per l'argomento a disposizione.





Correct

That's right! You selected the correct response.

HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY

Continue



Quando si finisce un'attività, viene fornito un elenco di articoli suggeriti, libri e altre fonti per chiunque desideri avere un'ulteriore approfondimento.

SOURCES 21 / 22

SUGGESTED READING

Migration

Themes, H. (2017). Migration. [online] Available at: <https://www.coe.int/en/web/compass/migration> [Accessed 10 Aug.]

Read more interesting facts and articles on Migration here:

BBC News. (2018). Myanmar Rohingya: What you need to know about the crisis. [online] Available at: <https://www.bbc.com/news/world-asia-41566361> [Accessed 11 Aug. 2018].

BBC News. (2018). Syria: Seven years of war explained-Video Available at: https://www.youtube.com/watch?v=CoL0L_DbuQQ [Accessed 10 Aug. 2018].

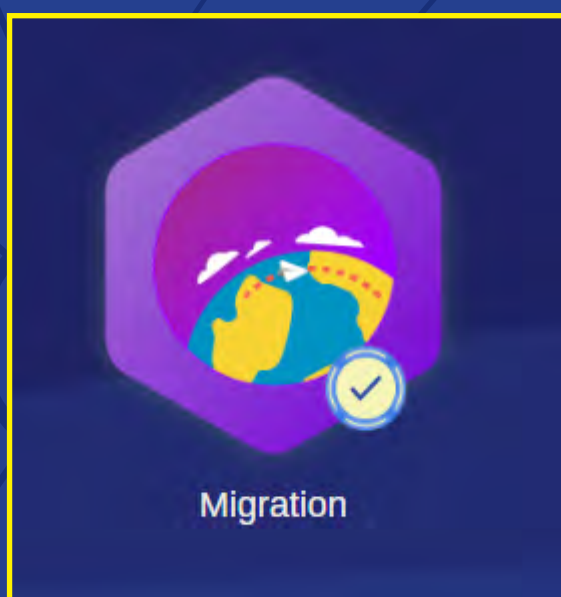
European Parliament. (2018). Migration and asylum. [online] Available at: <http://www.europarl.europa.eu/thinktank/infographica/migration/public/index.html?page=intro> [Accessed 19 Aug. 2018].

Hays, J. (2016). HOMO ERECTUS, OUT OF AFRICA THEORY | Facts and Details. [online] Factsanddetails.com. Available at: <http://factsanddetails.com/world/cat56/sub360/item1481.html> [Accessed 11 Aug. 2018].

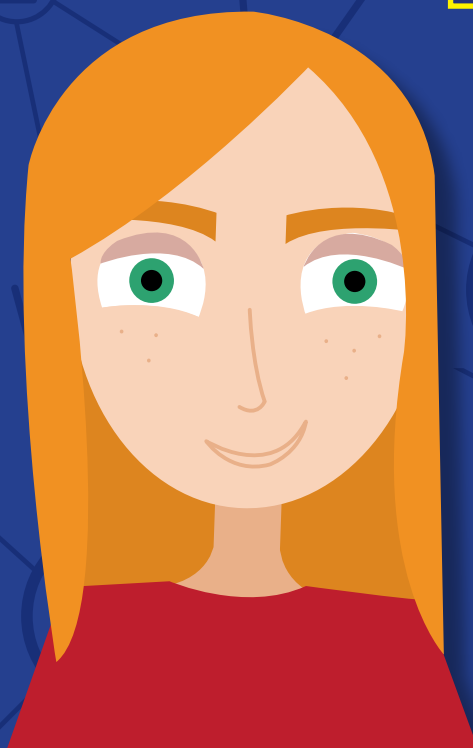
NewsComAu. (2016). 10 simple ways to understand Syria. [online] Available at: <https://www.news.com.au/world/10-simple-points-to-help-you-understand-the-syria-conflict/news-story/ab4b533fed028d63990b8c09e6778ee7> [Accessed 3 Sep. 2018].

< PREV NEXT >

Infine, quando si completa una missione possiamo vedere che il basso a destra dell'icona è ora spuntato, indicando che abbiamo completato con successo. Possiamo fare tutto da capo, se vogliamo, senza perdere i nostri progressi.



Questo è tutto! Speriamo che tu trovi la piattaforma facile da usare e che il suo contenuto sarà di grande utilità per te!



1. Regno Unito – Val Boulding



Nome: Val Boulding

Qualifica: tutor per lo sviluppo della Comunità e insegnante di WEA

Ruolo: formatore a Sheffield per gruppi vulnerabili, soprattutto lavorando nelle comunità svantaggiate. Formazione per la WEA (Workers Education Association) in corsi specifici per le donne, molte delle quali desiderano sviluppare nuove competenze e guadagnare fiducia in se stesse. Molte donne non hanno completato l'istruzione formale a causa di una serie di fattori. I corsi di autostima combinano e riconoscono l'uso della tecnologia con le competenze pratiche ed aiutano l'integrazione nella Comunità.

Storia dell'esperienza lavorativa con i giovani:

Ha lavorato con i giovani nelle zone Manor e Wybourn di Sheffield e in particolare con la Wybourn Youth. Precedentemente era un fiduciario per il Wybourn Youth Trust. Ha lavorato anche con le giovani donne come parte di un progetto a Together Women in Sheffield. Project Manager presso Sheffield Women's Education and Training, associazione che lavora con giovani donne, cercando di sviluppare competenze tecnologiche mentre esplorano modi per migliorare la fiducia in se stesse. Ha svolto corsi di formazione sulla salute e il benessere per il Consiglio comunale di Sheffield e ha lavorato a stretto contatto con SAVTE (Sheffield Association Volunteer Teaching of English). Alcuni corsi di formazione coinvolgono i giovani che lavorano insieme a studenti più grandi.

Quanto ritieni utile un progetto come questo per i giovani?

Penso che sia particolarmente utile per i giovani che sono stati esclusi dall'istruzione o che hanno abbandonato l'istruzione a causa di problemi di salute o personali. Penso che potrebbe essere usato come parte di altri programmi di formazione per migliorare l'apprendimento, sebbene sia più adatto per un mercato più giovane (adolescenti) rispetto agli studenti più grandi. Il tutor dovrebbe considerare la differenziazione di users e incoraggiare coloro che trarrebbero più beneficio dal programma per esplorare la piattaforma.

Come pensi di poter implementare la piattaforma con i giovani all'interno della tua organizzazione?

I materiali che ho visto per Empowering You potrebbero essere utili per i giovani che hanno competenze TIC molto basse e istruzione di basso livello. Molti degli studenti con cui ho lavorato in passato hanno lasciato presto l'istruzione a causa di problemi di salute, problemi personali o meccanismi di esclusione. Tenendo presente questo, la piattaforma Empowering You potrebbe essere utilizzata per coinvolgere gli studenti esclusi nella formazione. Potrebbe anche essere usato in un ambiente di classe per incoraggiare lo sviluppo di abilità sociali e l'apprendimento e il sostegno tra pari. Se si lavora con fasce d'età diverse, gli studenti più anziani o più competenti potrebbero sostenere l'uso del programma come supporto paritario in classe.

Qualche altro commento?

La piattaforma non sarà adatta a tutti gli studenti e il tutor dovrebbe valutare le persone e il loro attuale livello di apprendimento per decidere quanto utile possa essere la formazione per loro. Penso che la piattaforma possa essere integrata in altri programmi di apprendimento e andrebbe a beneficio dei giovani poco qualificati e potenzialmente delle persone che sentono isolamento e disimpegno. Suggesto che venga utilizzato con il supporto di un tutor o di un mentore e che gli studenti si impegnino nei moduli appropriati per le loro esigenze.

2. Romania – Soare George Bogdan



È uno dei partecipanti alla sessione faccia a faccia del 19 dicembre, è stato invitato direttamente dal Facilitatore. Era interessato agli obiettivi del progetto che sono stati presentati nella prima parte dell'incontro. Riuscì a fare una rapida partenza sulla piattaforma per giocare. Ha dimostrato di essere un buon utente della piattaforma ed è facilmente riuscito a navigare attraverso le missioni del gioco. Ha fornito un buon feedback sull'organizzazione della piattaforma, i personaggi del gioco e i temi affrontati nei tre moduli.

Suggerimenti importanti e risultati del caso

- molto utile perché offre nuove informazioni che non ha appreso altrove
- ritiene che i temi scelti dai creatori della piattaforma siano molto buoni
- la piattaforma può essere facilmente utilizzata da chiunque
- Risposte alla domanda: se insisti a dare la stessa risposta due volte di fila, la piattaforma la considera corretta anche se è sbagliata?!?
- durante il gioco o dopo averlo finito, non ci sono medaglie o certificati assegnati.

3. Grecia – Giorgos Petropoulakos



Giorgos è stato per molto tempo un volontario che ha partecipato a molti progetti diversi, per lo più nazionali. Ha partecipato ai corsi di formazione faccia a faccia tenuti da KMOP per Empowering You. Lui era molto interessato a diventare un ambasciatore e promuovere la piattaforma. Ha una piccola rete di giovani che fa anche volontariato e ha promosso la piattaforma per loro, che a loro volta l'hanno mostrata agli altri. Partecipa a molte azioni sociali tra cui distribuzione di cibo e medicine a chi ne ha bisogno, in particolare migranti e rifugiati, quindi i moduli "questioni sociali" e "partecipazione civica" sono quelli che hanno attirato di più la sua attenzione.

Suggerimenti e risultati importanti da questo caso

- Molto utile per le persone che hanno qualche idea generale sulla partecipazione civica ma sentono che mancano tutti i dettagli importanti
- Piattaforma facile da usare che non dovrebbe causare problemi anche a chi non ha familiarità con la tecnologia
- Adoro i riferimenti in ogni capitolo, includono alcuni collegamenti davvero utili per ulteriori letture
- Mi piacerebbe avere la possibilità di comunicare con altri giocatori in una sorta di forum in modo che possiamo scambiare idee e altre buone pratiche
- È necessario aggiungere altri capitoli in futuro
- Funziona davvero bene con i giovani poiché utilizza la gamification

4. Cipro – Andreas Georgiou



Andreas Georgiou ha esperienza pratica e strategica in diversi campi dell'istruzione. Nello specifico, negli ultimi 4 anni ha lavorato in più di 10 progetti nazionali e internazionali come project manager, trainer e ricercatore. Alcune delle aree della sua esperienza sono: Educazione degli adulti, Apprendimento permanente, inclusione sociale, responsabilizzazione dei giovani, innovazione e imprenditorialità. Partecipa e conduce numerosi corsi di formazione e workshop, applicando strumenti e metodi di educazione non formale, e lavora con una vasta gamma di destinatari, tra cui studenti, insegnanti, responsabili politici e giovani. Le sue caratteristiche principali sono legate all'impegno sociale, al rafforzamento delle capacità e all'imprenditorialità. Ha svolto numerosi corsi di formazione rivolti ai giovani, in particolare ai giovani con minori opportunità, nelle aree delle competenze e dell'occupabilità giovanile.

Narrativa dell'attuazione

Andreas Georgiou è stato coinvolto fin dall'inizio del progetto, dal momento che ha partecipato al focus group che si è tenuto durante la fase di ricerca del progetto. Da allora segue da vicino il progetto e fornisce feedback e suggerimenti per lo sviluppo dei principali risultati. È stato invitato a partecipare al test pilota della piattaforma "Empowering You", dove ha avuto l'opportunità di imparare come è stata sviluppata la piattaforma di gioco e di giocare tutte e sei le missioni del gioco.

Suggerimenti importanti e risultati del caso

Andreas Georgiou è rimasto molto colpito e soddisfatto sia della piattaforma che del gioco. Ha svolto tutte e 6 le missioni del gioco e ha avuto la possibilità di navigare attraverso l'intera piattaforma. Ha trovato la struttura della piattaforma molto intuitiva, facile da navigare e da esplorare. Era molto soddisfatto di tutte le missioni e ha dichiarato che il carico di lavoro dell'intero gioco è molto gestibile; non troppo stancante né troppo corto. Ha anche sottolineato che la piattaforma è molto informativa e contiene informazioni utili e mirate che miglioreranno la conoscenza dei giovani su tutte le questioni delineate. Gli è piaciuto tutto il materiale audio e visivo e le risorse e i video di mini-apprendimento e ha affermato che i colori e il design della piattaforma, inclusi tutti i personaggi, sono molto attraenti, specialmente per i giovani utenti.

Ha trovato la lingua del gioco in alcune missioni per essere "un po' difficile per Young Teens" di età compresa tra 11-14, ma pensa davvero che il gioco possa dare "spunti di riflessione" a tutte le persone che giocheranno.

5. Italia – Lucia Canella



E' stata contattata da CSV MARCHE poiché lavora in una delle scuole secondarie più difficili ma attive della città, dove l'organizzazione ha lavorato per molti anni. Era interessata agli obiettivi del progetto che sono stati presentati in una telefonata dal facilitatore Valeria Bochi. È riuscita a creare rapidamente un account sulla piattaforma per giocare e avere una panoramica su di esso. Ha fornito un buon feedback sull'organizzazione della piattaforma, sui personaggi del gioco e sui temi affrontati nei moduli, anche se considera i contenuti e il livello di grafica adatti per i giovani (14/17 anni) non più grandi. Inoltre lei è convinta che questi temi devono essere discussi con i bambini il più presto possibile, anche se non ancora nell'età del voto, perché il senso di appartenenza alla comunità, il rispetto delle altre persone e la cittadinanza attiva (che sono la base del decisione di voto) deve essere incoraggiata fin dall'inizio, altrimenti a 18 anni è troppo tardi, a suo parere, soprattutto nei casi di giovani vulnerabili come i Neets. Ha coinvolto 7 studenti in una versione pilota della piattaforma, rendendo questi studenti potenziali ambasciatori per il gruppo target.

Suggerimenti importanti e risultati del caso

- Uno strumento così straordinario che è molto utile per *svegliare* i ragazzi e renderli consapevoli dei problemi sociali e civici a qualsiasi livello e della necessità del loro impegno.
- La partecipazione civica è in realtà uno degli argomenti più importanti da discutere nel contesto educativo formale e informale. Penso che questo strumento aiuterà molti insegnanti e educatori ad arricchire il curriculum e le attività al di fuori della scuola, specialmente con quegli studenti "difficili" che non sono desiderosi di studiare attraverso i libri, ma devono essere impegnati con altri strumenti. La piattaforma è molto facile da usare, anche per una persona ICT non alfabetizzata come me
- Alcune storie non sono molto realistiche, direi. Nessuna mamma avrebbe portato suo figlio in giro per la città per incontrare persone in caso di cattivo comportamento ... Penso che nessun ragazzo / ragazza riconoscerebbe questa situazione come una situazione realistica.
- La simulazione è un buon modo per coinvolgere i giovani.
- Non esiste uno strumento di scambio (ad esempio una community/forum per incontrare altri giocatori) che sia divertente per i giovani.
- Una bibliografia più ricca sarebbe utile per lavorare sui contenuti e fare un lavoro / ricerca più approfonditi offline. Alcuni documenti importanti sono solo citati ma non disponibili per il download.
- Sarebbe utile avere una sezione dedicata all'UE, come funziona e in che modo i giovani europei possono affrontarlo.

6. Spagna – Fabian Ferreira



Il suo nome è Fabian, ha 30 anni. È uno studente di “sicurezza ambientale” che è venuto dall’Argentina a Barcellona per continuare a studiare qui. Attualmente sta lavorando mentre prosegue i suoi studi. Nel suo paese d’origine si è offerto volontario per un’associazione per bambini a rischio di esclusione sociale, che svolge diverse attività. Attualmente, partecipa come volontario alla Adult School di La Verneda, insegnando spagnolo alle persone appena arrivate in città.

Narrativa dell’attuazione

“Il test ha diversi tipi di argomenti in cui ti orientano e cerca di renderti consapevole delle cose nella vita quotidiana. C’erano una serie di domande e discorsi che mi sembravano appropriati e ti hanno portato in situazioni che potresti affrontare nella tua vita quotidiana. L’ho trovato piuttosto interessante, quello che ho visto è che era rivolto più a un pubblico giovane (studenti) perché per le persone anziane penso sia più difficile cambiare il loro modo di guardare a quelle situazioni, con gli studenti invece, ciò che viene insegnato nella piattaforma, è più probabile che sia in grado di cambiare il loro modo di agire. Non voglio dire che le persone anziane non possono usarlo, ma l’ho visto più come un gioco da usare in una scuola o centro giovani, dove puoi dare un’introduzione sui problemi che la piattaforma offre e continuare a lavorare su di loro attraverso il gioco. Per me è così, sarebbe come un complemento educativo “.

In due ore (che è durata l’implementazione) non ho avuto abbastanza tempo per finire tutto, penso di aver lasciato un sottotema di un’area da finire. L’ho trovato abbastanza ampio e lungo, penso che avrebbe potuto essere più breve. Avevano cose buone ma altre troppo lunghe. Visto con gli occhi di qualcuno più giovane, un adolescente, penso che voglia le cose più veloci, più dinamiche. Quindi dover ascoltare una spiegazione completa per rispondere ad alcune domande, che portano ad altre, può essere ridotta, più dinamica. “

Suggerimenti importanti e risultati del caso

Secondo il partecipante, il gruppo target che potrebbe beneficiare in particolare del gioco Empowering You è forse dai 15 ai 18 anni. Gli educatori sono le figure chiave dal momento che possono potenziare il gioco e avvicinarlo ai giovani.

Riguardo al contenuto, commenta che secondo lui la piattaforma ha una buona base, in generale è interessante come vengono presentati i diversi argomenti. I collegamenti che vanno ai portali esterni dove è possibile trovare più informazioni per espandere la conoscenza dovrebbero essere modificati perché sono tutti in inglese. Il partecipante fornisce un’idea quando afferma che sarebbe bello salvare quei collegamenti in una cartella nel profilo dell’utente in modo che possano essere recuperati in un secondo momento e senza dover tornare agli schermi per leggerli.

Sugli schermi, pensa che potrebbe esserci un numero minore in modo che possa mantenere la sua attenzione più a lungo, perché se non ha fretta di passare velocemente attraverso gli schermi per arrivare alla sezione domande. La struttura di dialogo-attività sembra interessante per lui, per cominciare dalla comprensione e successivamente per valutare o rafforzare la conoscenza. Gli sembra che il gioco cerchi di sensibilizzare su questioni come il civismo e le ingiustizie, è uno strumento utile per raggiungere questo obiettivo. Dubita che i giovani lo usino nel tempo libero, ma lo vede utile nelle scuole, come parte di un corso per esempio, e forse come uno strumento per lavorare in gruppo.

Informazioni sul design

Sembra una piattaforma accessibile a un vasto pubblico. Afferma che a livello estetico alcuni aspetti potrebbero essere migliorati, anche se, in generale, gli sembra sufficiente. Mette in evidenza le animazioni come una parte forte della narrazione del gioco. Immagina che forse dopo aver fatto tutti i moduli ci potrebbe essere un'ultima attività che potrebbe essere un misto di domande su tutti i soggetti trattati, per passare da un "soggetto" all'altro. Per renderlo un po' più complicato e incoraggiare la partecipazione al gioco.

In conclusione, crede che sia un prodotto interessante e con grande potenziale. Non aveva mai usato una piattaforma simile prima. Ha sottolineato ancora una volta l'importanza della posizione dell'educatore come facilitatore.

Il partecipante fornisce una possibile idea per estendere il gioco, il che renderebbe interessante poter giocare con partecipanti diversi allo stesso tempo. Forse come competizione da fare in squadra, magari con studenti provenienti dai diversi paesi che hanno partecipato alla creazione del progetto. O persino creare una chat nello stesso gioco per poter entrare in conversazioni con altri studenti stranieri, che andrebbero insieme a ciò che il gioco sta cercando di migliorare, dice.



CAPITOLO 4: ACCREDITAMENTO ECTS



ECTS – QUADRO GENERALE

Il sistema europeo di trasferimento e accumulazione di crediti (ECTS) è uno strumento Area Higher Education (EHEA) per rendere gli studi e i corsi più trasparenti e quindi di aiuto per migliorare la qualità dell'istruzione superiore.

L'ECTS è un sistema centrato sullo studente per l'accumulazione e il trasferimento dei crediti, basato sul principio di trasparenza dei processi di apprendimento, insegnamento e valutazione. Il suo obiettivo è facilitare la pianificazione, la consegna e la valutazione dei programmi di studio e della mobilità degli studenti mediante il riconoscimento dei risultati di apprendimento e qualifiche e periodi di apprendimento.

60 crediti ECTS sono assegnati ai risultati dell'apprendimento e al carico di lavoro associato di un tempo pieno anno accademico o suo equivalente. Nella maggior parte dei casi, il carico di lavoro varia da 1.500 a 1.800 ore per un anno accademico, il che significa che un credito corrisponde a 25 a 30 ore di lavoro. Le autorità nazionali dovrebbero indicare quali istituzioni hanno il diritto di assegnare crediti ECTS.

Documentazione ECTS: l'utilizzo dei crediti ECTS è facilitato e la qualità è migliorata dal supporto documenti (Catalogo corsi, contratto di apprendimento, trascrizione di documenti e lavoro, Certificato di collocamento). L'ECTS contribuisce anche alla trasparenza in altri documenti come il Supplemento al diploma. Uno studente indipendente può accumulare i crediti richiesti per il conseguimento di una qualifica attraverso una varietà di modalità di apprendimento. Lui /lei può acquisire le conoscenze, le abilità richieste e competenza in contesti formali, non formali e informali: questo può essere il risultato di un'intenzionale decisione o l'esito di diverse attività di apprendimento nel tempo. Lo studente può selezionare educativi componenti senza orientamento immediato verso una qualifica formale.

Contesto del programma

Esistono due quadri europei delle qualifiche: il Quadro per le qualifiche del Spazio europeo dell'istruzione superiore (QF-EHEA) e il Quadro europeo delle qualifiche per l'apprendimento permanente dell'UE (EQF/LLL). Entrambi i quadri usano i risultati dell'apprendimento per descrivere le qualifiche (ad esempio Bachelor, Master, Doctor) e sono compatibili l'uno con l'altro per quanto più alto l'istruzione (i cicli QF-EHEA 1, 2 e 3 corrispondono ai livelli EQF/LLL 6, 7 e 8) e coprire le qualifiche ai livelli ISCED 6, 7, 8.

QFEHEH

Nel QF-EHEA, sono identificati tre cicli principali e un ciclo breve descritto dai cosiddetti Descrittori di Dublino, in termini di: applicazione della conoscenza, espressione di giudizi, abilità di comunicazione e imparare ad imparare.

I cicli breve, primo e secondo sono anche caratterizzati da intervalli di credito:

- Le qualifiche per cicli brevi includono generalmente circa 120 crediti ECTS
- Le qualifiche del primo ciclo includono in genere 180 o 240 crediti ECTS.
- Le qualifiche del secondo ciclo includono in genere 90 o 120 crediti ECTS, con un minimo di 60 crediti ECTS a livello del secondo ciclo.
- L'uso dell'ECTS nel terzo ciclo varia.

EQF-LLL

L'EQF-LLL descrive i "livelli di qualifica" (senza indicare intervalli di credito) - per fornire un quadro di riferimento comune che contribuisca a confrontare i sistemi delle qualifiche nazionali, i quadri e i loro livelli. Si basa su otto livelli.

- Come strumento per la promozione dell'apprendimento permanente, l'EQF comprende l'istruzione generale e degli adulti, l'istruzione e la formazione professionale, nonché l'istruzione superiore.
- Gli otto livelli coprono l'intero arco delle qualifiche da quelli raggiunti al termine dell'istruzione obbligatoria a quelli premiati al più alto livello di istruzione e formazione professionale e accademica o professionale.
- Ogni livello dovrebbe, in linea di principio, essere raggiungibile attraverso una varietà di percorsi educativi e di carriera.
- I risultati dell'apprendimento sono specificati in tre categorie: conoscenze, abilità e competenze. Ciò indica che le qualifiche - in diverse combinazioni - catturano un ampio campo di risultati dell'apprendimento, tra cui conoscenze teoriche, abilità pratiche e tecniche e competenze sociali in cui la capacità di lavorare con gli altri sarà fondamentale.

I diversi cicli di QF-EHEA sono riferiti ai livelli di EQF-LLL come segue:

- Qualifiche a ciclo breve al livello 5
- Qualifiche per il primo ciclo al livello 6
- Qualifiche di secondo ciclo al livello 7
- Qualifiche di terzo ciclo al livello 8

I sistemi educativi nazionali possono includere livelli diversi da quelli inclusi nei quadri generali purché i quadri nazionali siano autocertificati e referenziato contro il QF-EHEA e l'EQF.

Ad esempio, mentre il EQF comprende 8 livelli, il numero di livelli attualmente disponibili in frame nazionali varia da 7 a 12. Pertanto, il fatto che le qualifiche a ciclo breve siano incluse nel QF-EHEA non obbliga i paesi a includere tali qualifiche nei loro quadri nazionali, ma riconosce esplicitamente il fatto che molte strutture nazionali fanno includere le qualifiche del ciclo breve.

Attraverso l'EHEA, i termini "risultati dell'apprendimento" e "competenza" sono usati con diverse sfumature di significato e in quadri di riferimento alquanto diversi. Competenza significa "la comprovata capacità di utilizzare conoscenze, abilità e abilità personali, sociali e metodologiche, in situazioni di lavoro o di studio e nello sviluppo professionale e personale. Nel contesto del Quadro europeo delle qualifiche, le competenze sono descritte in termini di responsabilità e autonomia ". Le competenze possono essere generiche o specifiche per soggetto. Promuovere le competenze è l'oggetto di un processo di apprendimento e di un programma educativo. I risultati dell'apprendimento esprimono il livello di competenza raggiunto dallo studente e verificato mediante valutazione. Sono "affermazioni di ciò che un discente conosce, capisce ed è in grado di fare al termine di un processo di apprendimento" [Ibid.]. Sono formulati da personale accademico, coinvolgendo studenti e altre parti interessate. Per facilitare la valutazione, queste dichiarazioni devono essere verificabili.

Programmare i risultati dell'apprendimento

È necessario prestare molta attenzione alla formulazione dei risultati dell'apprendimento. Il seguente elenco non esaustivo fornisce una serie di linee guida che si sono dimostrate utili.

- I risultati dell'apprendimento dovrebbero riflettere adeguatamente il contesto, il livello, la portata e il contenuto del programma.
 - Le dichiarazioni dei risultati di apprendimento devono essere succinte e non troppo dettagliate.
 - I risultati dell'apprendimento devono essere coerenti tra loro.
 - I risultati dell'apprendimento dovrebbero essere facilmente comprensibili e verificabili in termini di ciò che lo studente ha effettivamente raggiunto alla fine del programma.
 - I risultati dell'apprendimento devono essere raggiungibili all'interno del carico di lavoro specificato.
 - I risultati dell'apprendimento devono essere collegati con attività di apprendimento, metodi di valutazione e criteri di valutazione appropriati.
 - Non ci sono regole sul numero ideale di risultati di apprendimento a livello di programma. L'esperienza suggerisce che tra 10 e 12 è appropriato.
 - Un modo ampiamente accettato di formulare i risultati dell'apprendimento si basa su tre elementi essenziali.
1. Usa un verbo attivo per esprimere ciò che gli studenti sono tenuti a conoscere e in grado di fare *[ad esempio i laureati possono "descrivere", "attuare", "trarre conclusioni", "valutare", "pianificare"]*.
 2. Specificare a cosa si riferisce questo risultato *[oggetto o abilità, ad esempio, in grado di spiegare la "funzione dei componenti hardware" o presentare "il disegno di un salotto a mano"]*.
 3. Specificare il modo di dimostrare il raggiungimento dei risultati dell'apprendimento *[ad es. "Fornire una panoramica dei materiali più utilizzati nell'elettroingegneria", "sviluppare un progetto di ricerca applicando metodi scientifici aggiornati", eccetera.]*.

Il profilo del programma è suddiviso in componenti educative che possono essere costituite da uno o più moduli, altri tipi di unità di corso, lavoro e collocazioni clinici, progetti di ricerca, lavoro di laboratorio e altre attività di apprendimento pertinenti. Possono anche includere attività sociali e di comunità (ad esempio, tutoraggio e mentoring) a condizione che soddisfino i risultati di apprendimento del programma e portino crediti. I risultati dell'apprendimento, con relative strategie di valutazione e criteri di valutazione, dovrebbero essere definiti per ogni componente educativa.

ECTS e apprendimento permanente

Lo sviluppo professionale continuo (CPD) è sempre più riconosciuto come essenziale per coloro che lavorano nelle professioni regolamentate. Questo è particolarmente vero nel settore sanitario. La CPD ha una dimensione transfrontaliera che è sempre più significativa. Che sia volontario o obbligatorio, è percepito dai professionisti e dai fornitori come una modalità di apprendimento permanente. Comprende l'apprendimento formale, non formale e informale.

Il punto di forza dell'ECTS è che può essere utilizzato in tutti questi contesti di apprendimento permanente, applicando gli stessi principi per l'allocazione del credito, l'assegnazione, l'accumulazione e il trasferimento. Allo stesso modo in cui i crediti sono assegnati alle parti componenti dei programmi, i crediti assegnati per l'apprendimento aperto e altre modalità di apprendimento permanente si basano sul carico di lavoro tipicamente necessario per raggiungere i risultati di apprendimento definiti.

Gli istituti di istruzione superiore dovrebbero essere competenti a concedere crediti per i risultati dell'apprendimento acquisiti al di fuori del contesto di apprendimento formale attraverso esperienze lavorative, volontariato, partecipazione degli studenti, studio indipendente, a condizione che questi risultati di apprendimento soddisfino i requisiti delle loro qualifiche o componenti. Il riconoscimento dei risultati dell'apprendimento acquisiti attraverso l'apprendimento non formale e informale dovrebbe essere automaticamente seguito dall'assegnazione dello stesso numero di crediti ECTS allegati alla parte corrispondente del programma formale.

Assegnazione di crediti all'istruzione formale e non formale

Il processo di assegnazione del credito all'apprendimento non formale o informale ha quattro fasi principali:

1. Consulenza iniziale e orientamento (che cosa comporta il processo per lo studente, i limiti di credito per l'apprendimento non formale / informale, quali sono i costi, i ruoli e le responsabilità del discente e del tutor / consulente e diversi percorsi di apprendimento per una qualifica).
2. Supporto (processo riflessivo, comprensione dei risultati dell'apprendimento, identificazione dei propri risultati di apprendimento, raccolta e selezione delle prove).
3. Riconoscimento / valutazione (valutazione delle prove di raggiungimento dei risultati dell'apprendimento e criteri di valutazione).
4. Assegnazione del credito (il credito erogato attraverso questo processo ha lo stesso valore del credito acquisito attraverso l'apprendimento formale).

I seguenti indicatori possono essere utilizzati per valutare la qualità dell'attuazione ECTS:

- Le componenti educative sono espresse in termini di risultati di apprendimento appropriati e sono disponibili informazioni chiare sul loro livello, crediti, consegna e valutazione;
- Gli studi possono essere completati nel tempo loro assegnato ufficialmente (cioè il carico di lavoro associato ad un anno accademico, un semestre, un trimestre o una singola componente del corso è realistico);
- Il monitoraggio annuale esamina eventuali variazioni nei modelli di conseguimento e risultati ottenuti e ne segue un'adeguata revisione;
- Gli studenti ricevono informazioni e consigli dettagliati in modo che possano seguire le regole di proinserzione, sfruttare le opzioni per percorsi flessibili e selezionare componenti educative ad un livello appropriato per la loro qualificazione;
- Gli studenti vengono informati prontamente dei loro risultati.

Per gli studenti mobili e il riconoscimento, ciò significa che:

- I processi di trasferimento del credito sono inclusi nelle procedure di monitoraggio, revisione e convalida;
- Il personale appropriato è designato come responsabile per il riconoscimento del credito e le questioni relative al trasferimento;
- Gli accordi di apprendimento sono completati in tutti i casi; il loro sviluppo e ogni loro successiva modifica sono soggetti a processi di approvazione sensibili ma solidi;
- Gli studenti mobili in entrata eseguono componenti didattici dal catalogo dei corsi esistenti; Sono valutati e classificati come studenti locali;
- Le trascrizioni dettagliate sono fornite registrando i crediti e i voti assegnati;
- Il riconoscimento viene assegnato a tutti i crediti associati ai componenti educativi completati con successo come parte di un approvato
- Contratto di apprendimento nella sua versione finale; i risultati sono emessi e trasmessi tempestivamente;
- Esistono tabelle di valutazione per l'interpretazione dei voti assegnati, in modo che i voti - e non solo i crediti - si riflettano correttamente in qualsiasi qualifica finale acquisita.

L'Accordo di apprendimento è anche essenziale per i tirocini, come documento vincolante che delinea le attività di apprendimento che devono essere svolte dallo studente all'interno di questa componente educativa.

L'impegno dell'organizzazione ricevente è quello di fornire un tirocinio di qualità, pertinente al percorso di apprendimento dello studente, con risultati di apprendimento chiaramente definiti, e di rilasciare un Certificato di inserimento lavorativo al termine del tirocinio.

L'impegno dell'istituzione mittente è di garantire la qualità e la pertinenza del tirocinio, monitorare i progressi dello studente e concedere il riconoscimento dei crediti ECTS per i risultati dell'apprendimento completati con successo.

L'accordo di apprendimento per i tirocini di lavoro dovrebbe essere firmato dalle tre parti: lo studio, l'istituto di provenienza e l'organizzazione / azienda ricevente.

Elementi raccomandati per l'accordo di apprendimento per la mobilità del credito per gli studi

- nome e dettagli di contatto dello studente
- nomi, indirizzi e persone di contatto accademiche e / o amministrative delle istituzioni di invio e di ricezione
- Il campo di studi dello studente all'istituzione di invio (codici ISCED-F)
- ciclo di studio (breve / primo / secondo / terzo ciclo)
- periodo di studio (da / a) presso l'istituzione ricevente
- programma di studio all'estero: collegamento al catalogo dei corsi presso l'istituto ospitante e elenco delle componenti didattiche da adottare (con codici e crediti ECTS)
- componenti educativi da cui lo studente sarà esentato dall'istituzione d'invio se i componenti prelevati all'estero saranno completati con successo o stabilendo che il periodo di mobilità nel suo insieme sarà riconosciuto (ad esempio, questo sarà il caso di finestre e gradi di mobilità che integrano un periodo compulsory all'estero)
- le firme delle tre parti (lo studente, i rappresentanti delle istituzioni di invio e di ricezione)

Elementi raccomandati per l'accordo di apprendimento per i tirocini di lavoro

- nome e dettagli di contatto dello studente
- nomi, indirizzi e persone di contatto dell'ente di provenienza e dell'organizzazione di ricezione / azienda / ecc.
- Il campo di studi dello studente all'istituzione di invio (codici ISCED-F)
- ciclo di studio (breve / primo / secondo / terzo ciclo)
- tipo di organizzazione / azienda (privato / pubblico / ecc.)
- periodo di formazione (da / a) presso l'istituto ospitante e crediti ECTS
- risultati di apprendimento che devono essere acquisiti dal tirocinante alla fine del tirocinio
- programma dettagliato del periodo di tirocinio, compresi compiti / risultati
- numero di ore di lavoro settimanali
- livello di competenza nella lingua del posto di lavoro che lo studente ha o accetta di acquisire all'inizio del periodo di studio (se applicabile)
- disposizioni di monitoraggio e piano di valutazione
- disposizioni per le modifiche al Contratto di apprendimento per i tirocini di lavoro
- accordi di riconoscimento nell'istituzione mittente
- le firme delle tre parti (lo studente, rappresentante dell'istituto di provenienza e organizzazione / azienda ricevente - incluso il supervisore del tirocinante)

Riferimenti:

- Cook, W. (2013). Five reasons you can't ignore gamification. Chief Learning Officer Magazine, 5(8). Retrieved from <http://www.clomedia.com/2013/05/08/five-reasons-you-cant-ignore-gamification/>
- Kapp, K. M. (2012). The gamification of learning and instruction: game-based methods and strategies for training and education. John Wiley & Sons.
- Klopfer, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haas, J. (2009). Using the technology of today in the classroom today: The instructional power of digital games, social networking, simulations and how teachers can leverage them. Retrieved from http://education.mit.edu/wpcontent/uploads/2015/01/GamesSimsSocNets_EdArcade.pdf
- Marczewski, A. (2013, 03 11). What's the difference between Gamification and Serious Games? Retrieved from Gamasutra: http://www.gamasutra.com/blogs/AndrzejMarczewski/20130311/188218/Whats_the_difference_between_Gamification_and_Serious_Games.php
- Randel, J.M., Morris, B.A., Wetzell, C.D., & Whitehill, B.V. (1992). The effectiveness of games for educational purposes: A review of recent research. Simulation and Gaming, 23, 261-276.
- Ryan, R.M., & Deci, E.L. (2000). Intrinsic and extrinsic motivations: Classic definitions and new directions. Contemporary Educational Psychology, 25, 54-67
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). For the win: How game thinking can revolutionize your business. Philadelphia, PA: Wharton Digital Press.



EMPOWERING *You!*



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.