V4T
VIDEOGAMES
FOR TEACHERS

CONTESTO

Con la Comunicazione “Opening Up Education” la Commissione Europea ha sottolineato come tra il 50% e l'80% degli studenti Europei non ha accesso o non utilizza in modo appropriato materiali didattici digitali, software educativi e videogiochi per l'apprendimento.

Allo stesso tempo la maggioranza degli insegnanti, pur dichiarando un forte interesse, non si considera sufficientemente preparato per utilizzare gli strumenti digitali a disposizione sfruttandone pienamente il potenziale formativo.

In questo contesto i Videogiochi e le App sono le realtà per le quali maggiore è il differenziale tra il potenziale formativo e le capacità degli insegnanti di farne un uso consapevole ed efficace.

OBIETTIVI

Il progetto si prefigge di mettere a disposizione dei futuri insegnanti:

- Un quadro approfondito dei Videogiochi e App disponibili sul mercato, analizzandone il potenziale educativo e suggerendo soluzioni pratiche per farne un uso didattico efficace.
- Fornire ai futuri insegnanti con un'approfondita riflessione sull'innovazione delle metodologie didattiche attraverso l'utilizzo consapevole ed efficace di Videogiochi e App.
- Le competenze di base relative ai linguaggi di programmazione e agli applicativi di “authoring” per sviluppare autonomamente semplici Videogiochi e App con finalità educative.

GRUPPI TARGET

Futuri insegnanti interessati a:

- Conoscere lo stato dell'arte relativo all'uso didattico di Videogiochi e App
- Sviluppare le competenze necessarie per seguire l'evoluzione di Videogiochi e app e per addattare metodologie e contenuti didattici al fine di utilizzarne pienamente il potenziale educativo
- Analizzare gli aspetti metodologici e pedagogici relativi all'uso dei videogiochi e app in ambito educativo

RISULTATI ATTESI

I risultati attesi del progetto includono:

- Un database di Videogiochi e App, sia educativi che ludici, con un forte potenziale didattico
- Una guida all'utilizzo consapevole ed efficace di Videogiochi e App in ambito educativo
- Un pacchetto formativo e-learning finalizzato a fornire agli insegnanti i concetti e le competenze di base per l'utilizzo dei linguaggi di programmazione e degli strumenti di "authoring" per lo sviluppo di semplici Videogiochi e App educativi

Partnership

La partnership comprende
7 istituzioni in rappresentanza
di 5 diversi paesi Europei

University of Valencia (Spagna)

Xano Channel (Spagna)

FH JOANNEUM Gesellschaft mbH (Austria)

Hellenic Open University (Grecia)

Pixel Associazione (Italia)

Accademia Di Belle Arti Di Brera (Italia)

Kaunas University of Technology (Lituania)

Per informazioni contattare

Antonio Cioffi (Accademia Di Belle Arti Di Brera)
email: cioffi.brera@gmail.com

Andrea Peraldo (Pixel Associazione)
Tel: 055 489700
email: andrea@pixel-online.net

Project Portal: https://v4t.pixel-online.org/

Co-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.

Project Number: 2017-1-ES01-KA203-038370