

Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



NEWSLETTER N.1 – 31.05.2019

Azione n. 2018-1-UK01-KA204-048177

realizzata nell'ambito del

Programma Erasmus Plus KA2 Partnership Strategiche

Per l'Educazione degli Adulti - Innovazione



"Promoting Computational Thinking, Coding and Entrepreneurial skills in Adult Education based on experiential learning scenarios targeting IoT processes in the Food & Agriculture Industry" (ACTiFE)

<https://actife.eu/>

Il Consorzio ACTiFE

Il consorzio ACTiFE è composto dalle seguenti 5 organizzazioni diverse e molto competenti:

- 1) CIVIC - Coordinatore (Regno Unito)
- 2) EDUACT (Grecia)
- 3) FYG Consultores (Spagna)
- 4) Università della Tessaglia (Grecia)
- 5) GODESK SRL (Italia)

Di seguito i loghi di tutti i partner.

Co-ordinator

CIVIC

Partners



UNIVERSITY OF
THESSALY



GODESK



[Foto del secondo meeting in Edinburgo]

Perchè questo progetto è innovativo

ACTiFE è innovativo in termini di:

1) Idea di base

Il progetto sviluppa scenari di apprendimento che combinano i principi del pensiero computazionale, l'imprenditorialità e l'orientamento professionale per consentire ai giovani di allineare le loro ambizioni alle reali esigenze del mercato.

2) Metodologie di apprendimento

Il progetto promuove scenari di apprendimento esperienziale "hands-on" e giochi di ruolo attivi nel settore agro-alimentare attraverso giochi digitali che attraggono e mantengono l'interesse degli studenti.

3) Obiettivi formativi

Il progetto allinea le pratiche di formazione alle reali esigenze del mercato aggiornando le pratiche e i curricula dell'educazione degli adulti attraverso lo sviluppo di tecnologie educative (giochi seri, coding).

4) Progettazione pedagogica

Il progetto introduce un approccio di apprendimento collaborativo attraverso il pensiero computazionale per promuovere le capacità imprenditoriali.

5) Implementazione tecnica

Il progetto intende sviluppare un gioco serio per desktop di computer e tablet in cui gli studenti saranno incoraggiati a progettare e sintetizzare soluzioni che rispondano a specifiche esigenze professionali.

Il progetto

Il progetto ACTiFE mira ad aumentare l'attrattiva e il senso della creatività attraverso il processo di codifica, il pensiero computazionale e l'"Internet of Things" (IoT) tra gli adulti così come la convinzione che le competenze innovative e le tecnologie all'avanguardia possano contribuire a formare e diffondere piani imprenditoriali efficienti nel campo della tecnologia agraria e della produzione alimentare.

Gli obiettivi del progetto

Gli obiettivi del progetto sono:

- incoraggiare gli studenti a pensare in modo critico per generare soluzioni "intelligenti" e responsabili
- sviluppare giochi "seri" basati su scenari che sfidano gli studenti a introdurre soluzioni ai problemi del mondo reale attraverso la codifica e l'innovazione
- aiutare gli educatori a facilitare l'integrazione dei metodi e degli strumenti proposti nelle pratiche didattiche esistenti
- scambiare raccomandazioni sulle buone pratiche per promuovere l'adozione dei risultati del progetto.

Seguici

Potete seguirci anche sulla pagina Facebook ufficiale al link <https://www.facebook.com/Actife-1094673174035223/>

Clausola di esclusione responsabilità



Erasmus+

Questa newsletter è stata finanziata con il supporto del programma ERASMUS+ della Commissione europea. I contenuti riflettono solo le opinioni degli autori e la Commissione Europea non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che possa essere fatto delle informazioni in essa contenute.