



"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>

I prodotti Intellettuali ACTiFE

Il consorzio ACTIVE sta realizzando i seguenti 3 diversi output intellettuali:

Quadro metodologico di apprendimento

Questo prodotto mira a sviluppare un framework di metodologie di apprendimento validato per innescare l'interesse degli studenti adulti verso lo sviluppo delle capacità di codifica, il pensiero computazionale e le competenze digitali al fine di adottare in modo efficace un atteggiamento imprenditoriale "intelligente" ed efficace

Gioco "serio"

Questo prodotto è un "gioco serio", quindi un gioco progettato per scopi educativi specifici non legati al tempo libero. Il gioco intende coinvolgere i discenti adulti con il Coding e con lo spiegamento di IoT e tecnologie moderne che faciliteranno lo sviluppo di atteggiamenti di imprenditorialità "intelligenti" con un chiaro riferimento nel loro sviluppo professionale futuro nel contesto di economie in evoluzione.

Contenuto del supporto didattico

Questo output ha lo scopo di creare una grande diffusione utilizzando molti e differenti prodotti quali:

- Logo del progetto e identità visiva;
- Un portale di progetto
- Piano di comunicazione;
- Un glossario dei termini tecnici e delle espressioni del progetto;
- Almeno 1 articolo in una conferenza scientifica,
- Pubblicazioni su portali tematici a livello europeo (SCIENTIX, eLearningEuropa ecc.) o a livello locale,
- Pubblicazioni attraverso media locali (siti Web locali, TV, radio, giornali ecc.),
- Volantini del progetto,
- Newsletter periodiche,
- Poster del progetto.

Un gioco serio per promuovere l'approccio interdisciplinare

ACTiFE ha lo scopo di aiutare gli studenti adulti che frequentano corsi di Lifelong Learning, Adult Second Chance Schools o Corsi di Formazione professionale (VET) e ancor più quelli che sono disoccupati e/o a rischio di esclusione per:

- ispirarsi e perseguire carriere lavorative alternative che potrebbero garantire loro un futuro migliore
- apprezzare i vantaggi derivanti dalla implementazione di strumenti all'avanguardia e metodologie innovative al fine di creare ambienti di lavoro "intelligenti", efficaci ea basso costo
- sviluppare un atteggiamento positivo nei confronti del Coding e dell'Ubiquitous computing and Science
- adottare un atteggiamento imprenditoriale responsabile nei confronti del gioco serio promuovendo un approccio interdisciplinare.

Le nuove strategie e strumenti per i settori STEM e imprenditorialità che ACTiFE sta realizzando

Il rapporto tematico di Eurydice su "Sviluppare competenze chiave a scuola in Europa: sfide e opportunità per la politica" considera le abilità legate allo STEM, le strategie metacognitive e il senso di iniziativa e l'imprenditorialità tra le otto competenze chiave e attitudini necessarie per la realizzazione personale e lo sviluppo del cittadino attivo così come per la prosperità delle economie moderne.

Ma in un terzo dei Paesi europei l'attenzione sull'educazione all'imprenditorialità non inizia fino al livello di scuola secondaria e molti Paesi europei temono il calo del numero di diplomati nei campi STEM o hanno evidenziato carenze di competenze in aree che richiedono alti livelli di conoscenza MST. Le preoccupazioni legate all'insufficiente numero di laureati in questi settori rispetto all'elevata domanda proveniente dal mercato del lavoro sono ugualmente condivise da altri Paesi al di fuori dell'UE.

Di conseguenza, è necessario sviluppare o reinventare strategie e strumenti intuitivi per migliorare la motivazione e l'impegno nei settori STEM e Imprenditorialità con lo sviluppo di approcci innovativi, nuovi metodi e strumenti dinamici, aggiornati, interattivi e accattivanti come giochi "seri" che si rivolgono agli interessi dei giovani studenti, all'atteggiamento esperienziale e agli stili di apprendimento preferiti.



Clausola di esclusione responsabilità

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.

