



**CHALLENGE-BASED ENVIRONMENTAL LANGUAGE
LEARNING THROUGH INSPIRING STORIES**

**GLI APPROCCI PEDAGOGICI DEL PROGETTO
CHELLIS
UN MANUALE PER GLI EDUCATORI**



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





This work is licensed under the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License. To view a copy of this license, visit <http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>

Progetto Erasmus+ : CHELLIS

Numero di progetto: 2020-1-F01-KA204-080222

Coordinatore di progetto: ALFMED

Sito web del progetto: www.chellis.eu

Progettazione e layout: Meath Partnership

Copertina fotografica: <https://unsplash.com/photos/afyeajNGFKg>

Prima stampa: CHELLIS Partnership ©

Un ringraziamento speciale a tutti i redattori di questa rivista.

Tutte le foto utilizzate negli articoli di questa pubblicazione sono state recuperate da siti di immagini royalty-free e sono libere di essere utilizzate senza accredito, se non indicato diversamente.

Stampato in FSC Certified MIX – carta da fonti responsabili.



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

Il sostegno della Commissione europea per la produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto che riflette solo il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per qualsiasi uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Contenuti

PARTE 1

Nota dell'editore

Pag. 6

PARTE 2

Il progetto Chellis - Obiettivi e Benefici

Pag. 8

PARTE 3

La metodologia Chellis

Pag. 12

PARTE 4

Challenge-based learning

Pag. 16

PARTE 5

*Progetta il tuo strumento basato sul Challenge-based
learning*

Pag. 20



Contents

PARTE 6

Storytelling come strumento di insegnamento e apprendimento

Pag. 26

PARTE 7

Apprendimento visivo di un vocabolario specifico

Pag. 32

PARTE 8

Gamification come motivazione per l'apprendimento

Pag. 36

PARTE 9

Opportunità e formazione nel settore ambientale

Pag. 40

PARTE 10

Validazione dei risultati di apprendimento

Pag. 46



<https://www.pexels.com/photo/body-of-water-2065847/>

1. Nota dell'editore

L'inquinamento e la devastazione dell'ambiente aumentano ogni anno, dando luogo a sfide complesse che il mondo non aveva previsto o ancora sperimentato. Questo è anche associato ad un aumento del numero di persone che migrano in nuovi paesi in Europa e che hanno bisogno di supporto per imparare la lingua del paese ospitante. Oggi più che mai, c'è un bisogno crescente di sviluppare progetti educativi innovativi per informare le persone sui diversi problemi ambientali che esistono attualmente ed evidenziare le opportunità di azione.

In risposta a questo bisogno urgente, i partner del progetto CHELLIS, un progetto Erasmus+ co-finanziato dalla Commissione Europea, hanno creato questa rivista pratica e interattiva. Questa rivista è pensata per supportare gli educatori che sono specializzati nell'apprendimento delle lingue o nell'apprendimento ambientale, per comprendere ulteriormente le metodologie pedagogiche e didattiche utilizzate nel progetto CHELLIS.

Attraverso la rivista il lettore avrà l'opportunità di aumentare la sua comprensione degli approcci utilizzati nel progetto, la teoria che lo sostiene e fare riferimento a una serie di esempi di buone pratiche. La rivista metterà in evidenza il ruolo importante che lo storytelling gamificato ha nel creare un cambiamento trasformativo nelle nostre comunità, facendo riferimento alle opzioni attuali che esistono per assicurare che, noi come educatori, possiamo rendere visibili le esperienze di apprendimento attraverso le attuali strutture di validazione..

Inoltre, il lettore è incoraggiato a visitare la pagina X della rivista per utilizzare i codici QR generati per accedere ai 20 brevi video di interviste sviluppati. Questi video sono stati sviluppati con professionisti di tutta Europa che lavorano nel campo dell'apprendimento delle lingue e della sostenibilità. Offrono consigli pratici e indicazioni su come e perché è importante incorporare il tema della sostenibilità nei nostri corsi di formazione e servizi.

Vi invitiamo a usare questa rivista come uno strumento attivo di apprendimento. Speriamo che questa risorsa vi aiuti a muovervi attraverso una serie di domande e argomenti impegnativi ma importanti. Come ogni risorsa per l'educazione degli adulti, ci auguriamo che possiate fare riferimento ad essa ogni volta che ne avrete bisogno.

“Non dubitare mai che un piccolo gruppo di cittadini riflessivi e impegnati possa cambiare il mondo; anzi, è l'unica cosa che sia mai esistita” - Margaret Mead.

Stephanie Kirwan,
Responsabile dell'istruzione e della formazione,
Meath Partnership



<https://www.pexels.com/photo/fashion-woman-notebook-pen-34072/>

2. Il Progetto Chellis - obiettivi e benefici

Un modo “poco ortodosso” ma innovativo di insegnare le lingue

La maggior parte delle persone ha provato almeno una volta nella vita a imparare una nuova lingua. Per alcuni di loro è stata un percorso difficile che li ha fatti rinunciare, e per altri quello stesso percorso difficile è stato una sfida che ha creato una passione per l'apprendimento di nuove lingue. Imparare le lingue è stata anche la mia passione negli ultimi anni. Essendo una studentessa di lingue e una migrante in Francia, ho potuto capire quanto possa essere difficile per le persone che emigrano in un nuovo paese, integrarsi e iniziare una nuova vita che può cominciare solo dopo aver imparato la lingua nazionale del paese. CHELLIS (Challenge-based Environmental Language Learning through Inspiring Stories) è arrivato per cambiare tutto. Un nuovo progetto innovativo sostenuto dalla Commissione Europea e portato avanti da sei partner di tutta Europa (Francia, Austria, Cipro, Irlanda, Portogallo, Italia) si propone di aiutare gli adulti poco qualificati e i migranti/immigrati a imparare una nuova lingua coltivando al contempo la loro coscienza ambientale attraverso



<https://unsplash.com/photos/s9CC2SkySJM>

Obiettivi del progetto

A seguito della sottoscrizione dell'Accordo di Parigi nel 2015 sulla riduzione delle emissioni di gas entro il 2020 da parte di diversi paesi, e poiché alcuni di essi non sono riusciti a raggiungere i loro obiettivi, l'anno scorso, nel marzo 2020, il Green Deal europeo ha dovuto trovare diversi modi per contribuire e ottenere la neutralità climatica entro il 2050. Come risultato del Patto europeo per il clima, sono stati sviluppati diversi progetti, tra cui CHELLIS, sulla sostenibilità ambientale. Il ruolo di CHELLIS è duplice. In primo luogo, è un progetto innovativo che mira ad aiutare adulti poco qualifi-

<https://www.pexels.com/photo/clear-light-bulb-planter-on-gray-rock-1108572/>



cati, migranti e immigrati ad imparare le loro lingue di destinazione attraverso storie ispirate all'ambiente. In secondo luogo, mira a sensibilizzare i partecipanti attraverso argomenti ecosostenibili sulle attuali sfide ambientali e a coltivare la loro coscienza ambientale. Le storie forniranno diverse idee su un modo di vivere più ecologico e sostenibile che aiuterà le persone a vivere una vita più sana e allo stesso

Benefici di Chellis

Ogni singolo metodo di insegnamento creato nel corso degli anni mira a portare benefici alle persone. Per quanto riguarda i metodi di apprendimento delle lingue, CHELLIS mira a superare il modo stereotipato di insegnare e presenta una metodologia nuova e innovativa.

Usando la metodologia di Chellis¹:

1. Verrà rafforzata la coscienza ambientale, specialmente attraverso le storie ecosostenibili che il progetto fornirà.
2. Sarà di aiuto nell'apprendimento di una lingua di destinazione, soprattutto per i migranti e gli immigrati che cercano di integrarsi e iniziare una nuova vita in un paese straniero senza essere stigmatizzati.
3. Incuriosirà i partecipanti, specialmente quelli che sono disponibili a trovare nuovi modi di imparare le lingue.
4. Le storie forniranno un ampio vocabolario, sia ecologico che pratico, nella vita quotidiana.
5. Può ispirare i governi dei paesi dell'UE ad adottare la stessa o simile metodologia di insegnamento nei programmi delle scuole e persino usarla con i bambini piccoli per aiutarli a imparare le lingue in modo più divertente e giocoso.
6. La piattaforma interattiva online del progetto CHELLIS sarà disponibile non in una, ma in sei lingue diverse: Francese, Tedesco, Greco, Inglese, Portoghese e Italiano.
7. Può aumentare le richieste delle persone, e persino farle manifestare contro i loro governi, al fine di contribuire a salvare il pianeta e la fauna selvatica..
8. Attraverso la piattaforma online del progetto, CHELLIS fornirà migliori strumenti linguistici.
9. Verrà fornito ai formatori/mentori un manuale che li orienterà attraverso esempi e darà loro raccomandazioni per migliorare i loro metodi di insegnamento.

<https://www.pexels.com/photo/woman-reading-a-book-to-the-children-8613089/>



Perchè è importante imparare nuove lingue?

Tutti cercano un futuro o un' opportunità di lavoro migliore. A volte, per trovarlo, potrebbe essere necessario lasciarsi alle spalle il proprio paese d'origine. E lasciarlo significa essere pronti e aperti ad altre civiltà, altre mentalità, religioni, tradizioni e naturalmente lingue. Ma non significa che perderai la tua identità. La vostra lingua è la vostra identità². Ti creerai semplicemente una nuova vita con una nuova lingua in un nuovo paese. Anche se l'Europa è il secondo continente più piccolo, qui si parlano 200 lingue, di cui 24 sono quelle ufficiali³.

Ogni paese offre qualcosa di diverso, qualcosa di meglio, qualcosa di straordinario. Imparare una nuova lingua ti apre un mondo completamente nuovo, rendendoti una persona più aperta e creativa. Ti offre diverse opportunità e conoscenze che non avresti mai potuto ottenere rimanendo monolingue.



<https://unsplash.com/photos/Cx8KBbVnC6c>

“

**UNA LINGUA TI METTE IN UN PERCORSO
PER LA VITA, DUE LINGUE APRONO OGNI
PORTA LUNGO LA STRADA... ”**

- Frank Smith



Popi Aresti

STAGISTA IN PROGETTI EUROPEI
ALFMED - Francia



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



<https://www.pexels.com/photo/woman-reading-book-in-green-grove-4792430/>



3. La Metodologia Chellis

Apprendimento del linguaggio ambientale basato sulla sfida attraverso storie ispiratrici

Ora che siete stati introdotti al progetto CHELLIS e che avete conosciuto i suoi obiettivi e benefici, questo articolo si concentrerà sull'approccio pedagogico alla base del progetto, la cosiddetta metodologia CHELLIS..

La metodologia CHELLIS può essere definita da un mix di approcci pedagogici contemporanei utilizzati per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti per gruppi target che possono essere visti come un po' difficili da coinvolgere. I più importanti di questi approcci pedagogici includono l'apprendimento attraverso lo storytelling, l'apprendimento basato sul gioco e sulle sfide. Questi sono poi combinati con approcci pedagogici specifici per l'apprendimento delle lingue: l'apprendimento linguistico visivo e d'attualità. Ogni ap-

proccio è spiegato più nel dettaglio in questa rivista.

Nel progetto CHELLIS, tutte queste esperienze di apprendimento immersivo sono presentate in un contesto di apprendimento online non formale, che arricchisce ulteriormente il potenziale della metodologia CHELLIS. Garantire una bassa soglia e un modo accessibile di apprendimento attraverso esperienze non

La piattaforma CHELLIS: Mettere in pratica la teoria

Attraverso lo sviluppo di una piattaforma di apprendimento online accessibile, ma altamente interattiva, il progetto CHELLIS cerca di mettere in pratica questa miscela di approcci pedagogici. In questa piattaforma, le storie e le sfide basate sul gioco sono utilizzate per migliorare le competenze linguistiche degli

<https://unsplash.com/photos/ETRPjvbOKMO>





La metodologia CHELLIS può essere definita come una combinazione di approcci pedagogici contemporanei usati per creare esperienze di apprendimento coinvolgenti per gruppi target considerati difficili da coinvolgere

studenti, mentre apprendono le implicazioni e le potenziali mitigazioni del cambiamento climatico.

La piattaforma CHELLIS - disponibile in 6 lingue diverse - comporta 6 storie interattive di sfide. Ogni storia si concentra su diversi argomenti legati all'ambiente, come l'energia, il cibo, i trasporti, ecc, ed è scritta in 2 o 3 livelli di difficoltà variabili (ad esempio A2, B1, B2) che possono essere scelti prima dell'inizio della storia.

Lo stile della piattaforma è come un libro di racconti dove le scene, i personaggi che recitano e gli oggetti chiave della trama sono visualizzati sullo schermo accanto, sopra, sotto o dietro gli elementi di testo. Gli elementi di testo sono poi, a loro volta, visualizzati in sequenza in paragrafi più piccoli e facili da assimilare. Tutte le illustrazioni sono state prodotte specificamente per il progetto CHELLIS, garantendo un'alta rilevanza e coerenza tra le storie e le visualizzazioni.

Dopo ogni storia, c'è una breve valutazione dei risultati di apprendimento, così come un invito all'azione. Dopo aver completato con successo una storia, agli utenti viene offerto un

<https://www.pexels.com/photo/crop-person-with-book-in-summer-field-4218586/>



Storie interattive di sfide che portano a una mentalità più sostenibile

Mentre percorre ogni storia, l'utente si trova di fronte a scelte specifiche in momenti chiave della trama che determinano l'esito della storia. Queste scelte rappresentano mentalità e comportamenti che sono rispettosi o dannosi per l'ambiente. Sta all'utente decidere cosa dovrebbe fare o dire il protagonista della storia. A seconda della loro scelta, la storia finisce in modo diverso. Questo significa che ogni storia ha un finale che influenza l'ambiente positivamente, negativamente o in modo neutrale.

In ogni storia, è inclusa una lista di vocaboli con termini relativi a quella particolare storia. In questo modo, gli studenti aumentano la loro conoscenza di vocaboli e la comprensione del testo in tutte le lingue partner, mentre rafforzano la loro consapevolezza delle attuali sfide ambientali e la loro capacità di diventare attori contro il cambiamento climatico.

La scelta di argomenti ambientali ed ecosostenibili è stata una decisione consapevole in quanto combina un approccio didattico potenziato e gamificato con il bisogno globale di un cambiamento nel pensiero e nel comportamento verso l'ambiente ad ogni livello della società. Inoltre, fornire esperienze di apprendimento positive che hanno un impatto diretto sulla vita individuale degli studenti, rende il processo di apprendimento ancora più accattivante.

Infine, con molti sviluppi innovativi nel settore ambientale e delle ONG in tutta Europa, sta nascendo un mercato del lavoro ecologico specifico. Questa esperienza di apprendimento potrebbe stimolare gli interessi dei nostri studenti e facilitare la loro scelta per una carriera professionale in questo particolare mercato.

Si può dire che la metodologia CHELLIS ha un grande potenziale per esercitare un vero impatto sui suoi studenti. Tuttavia, non esiste

<https://unsplash.com/photos/2FPjIAyMQTA>



Eline Dilien

RESPONSABILE PROGETTI EU
Meath Partnership - Irlanda



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



<https://unsplash.com/photos/rEEvBPZf4CQ>



4. Challenge-based Learning

Un approccio esperienziale nell'educazione degli adulti

studenti di riflettere sul loro apprendimento e sull'impatto delle loro azioni ⁴.

Cos'è il Challenge-based Learning

Il Challenge-based Learning è un recente approccio pedagogico e di apprendimento, una metodologia coinvolgente e multidisciplinare che inizia con un contenuto basato sulle sfide e permette agli studenti di sfruttare la tecnologia che usano nella loro vita quotidiana per risolvere problemi complessi del mondo reale.

Perché un approccio basato sulle sfide? Tutti noi siamo circondati da diversi tipi di sfide che riguardano diversi aspetti della nostra vita. Il modo in cui rispondiamo individualmente o collettivamente ad esse può determinare il nostro futuro o anche quello del nostro pianeta. Questo è il caso del tema principale del progetto CHELLIS che mira a sensibilizzare i partecipanti attraverso temi di carattere ecologico sulle attuali sfide ambientali e a coltivare una coscienza ecosostenibile.

Il Challenge-based Learning è un'esperienza di apprendimento collaborativo in cui i formatori e gli studenti lavorano insieme per apprendere temi avvincenti, proporre soluzioni a problemi reali e agire. L'approccio chiede agli

<https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/>





Come funziona il Challenge-based Learning

Il Quadro di riferimento del Challenge-based learning sulla Sfida, come illustrato su [Challengebasedlearning.org](https://www.challengebasedlearning.org/), è diviso in tre fasi interconnesse⁵ che includono attività finalizzate a preparare gli studenti a passare alla fase successiva:

COINVOLGIMENTO

Gli studenti passano da una grande idea astratta a una sfida concreta e fattibile utilizzando il processo delle domande essenziali. L'obiettivo è quello di collegarsi individualmente con il contenuto educativo attraverso l'identificazione, lo sviluppo e la proprietà di una sfida avvincente.

1. Grandi idee

Una Grande Idea è un tema o un concetto ampio che può essere esplorato in più modi ed è importante per lo studente e per la comunità. Esempi di grandi idee includono Comunità, Relazioni, Creatività, Salute, Sostenibilità e Democrazia.

2. Domande essenziali

Attraverso una serie di domande essenziali che riflettono gli interessi personali e i bisogni della comunità, gli studenti sono in grado di contestualizzare e personalizzare la grande idea identificata. Alla fine di questo processo c'è l'identificazione di una domanda essenziale che ha un significato importante a livello personale o collettivo (Cosa posso fare per adottare uno stile di vita sostenibile?)

3. Sfide

La sfida trasforma la domanda essenziale in una chiamata all'azione per dare agli studenti il potere di esplorare l'argomento e sviluppare una soluzione. Una sfida è immediata, fattibile e crea entusiasmo. La fase di coinvolgimento termina con l'identificazione di una dichiarazione di sfida convincente e fattibile.

INDAGINE

A partire dalla Sfida identificata, gli studenti pianificano e sviluppano un percorso finalizzato alla ricerca di Soluzioni seguendo tre requisiti:

1. Domande guida

Gli allievi pensano alle domande relative alla sfida, incluso tutto ciò che deve essere appreso per sviluppare una soluzione appropriata al problema. Le domande vengono classificate e messe in ordine di priorità creando un'esperienza di apprendimento organizzata.

2. Attività/risorse guida

Può essere usata qualsiasi risorsa o attività che aiuti a rispondere alle domande guida e a sviluppare una soluzione innovativa e realistica. Esempi di risorse guida includono: contenuti e corsi online, banche dati, libri di testo e social network. Esempi di attività guida includono: storie, simulazioni, esperimenti, progetti, serie di problemi, ricerche e giochi.

3. Analisi

Una volta che tutte le domande guida sono state affrontate e i risultati delle attività guida sono stati registrati, gli studenti analizzano i dati raccolti. La fase di investigazione si conclude con relazioni e presentazioni che dimostrano che gli studenti hanno affrontato con successo tutte le domande guida e hanno sviluppato conclusioni chiare che porranno le basi per la soluzione.

AZIONE

Nella fase dell'azione le soluzioni basate sull'evidenza sono sviluppate e implementate con un pubblico autentico e i risultati vengono valutati.

1. Soluzione

Una volta completata la fase di indagine, gli studenti sono in grado di iniziare a sviluppare la soluzione identificata. Questa soluzione può includere piani per una campagna informativa o educativa, progetti di miglioramento della comunità, sviluppo di prodotti o altre attività e servizi.

2. Attuazione

Dopo che la soluzione è stata approvata, gli studenti sviluppano prototipi, sperimentano e testano mettendo in atto la soluzione in un ambiente reale con un pubblico autentico.

3. Valutazione

Questo rappresenta l'opportunità di misurare i risultati, riflettere su cosa ha funzionato e cosa no e valutare l'efficacia della soluzione misurando l'impatto sulla sfida originale.

<https://unsplash.com/photos/5fNmWej4tAA>



Benefici del Challenge-based learning

Il Challenge-based learning non è una metodologia statica: è un modello flessibile che può essere adattato ad ogni argomento, implementazione e gruppo target. È particolarmente adatto all'educazione degli adulti perché è fondamentalmente basato sull'esperienza personale, sulla riflessione e sulla ricerca di nuove soluzioni alle sfide che gli adulti affrontano quotidianamente. Inoltre lascia spazio a nuove idee emergenti, la struttura può essere rivista in base ai bisogni formativi dei discenti e il modello è costantemente adattato.

Ci sono diversi benefici dall'applicazione del Challenge Based Learning in quanto fornisce:

1. Un modello flessibile e personalizzabile che può essere applicato come una pedagogia di riferimento o integrato con altri approcci progressivi all'apprendimento.
2. Un focus su idee globali, sfide significative e lo sviluppo di soluzioni locali e appropriate all'età.
3. Un modello realizzabile con più punti di ingresso e con la possibilità di iniziare in piccolo e costruire in grande.
4. Un sistema gratuito e aperto senza idee, prodotti o sottoscrizioni di proprietà.
5. Un processo che rende tutti gli studenti responsabili del loro apprendimento.
6. Un modello per sviluppare le competenze del 21° secolo che aiutano gli studenti a stare al passo con il ritmo veloce dei mercati odierni.
7. Uso della tecnologia per la ricerca, l'analisi, l'organizzazione, la collaborazione, il networking, la comunicazione, la pubblicazione e la riflessione.
8. L'opportunità per gli studenti di fare la differenza in questo momento.
9. Un modo per documentare e valutare sia il processo di apprendimento che i prodotti.
10. Un ambiente per una profonda riflessione sull'insegnamento e l'apprendimento.



Debora Ercoli

Responsabile gestione Progetti
TUCEP - Italia



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



5. Progetta il tuo strumento basato sul Challenge-based Learning

Prima di iniziare a progettare uno strumento di apprendimento basato sulle sfide, è utile tenere a mente la differenza tra il metodo di apprendimento tradizionale e quello basato sulle sfide.

In un metodo tradizionale, gli studenti normalmente si aspettano di ricevere prima le informazioni di cui hanno bisogno per capire il contenuto dell'apprendimento, poi di memorizzare quelle informazioni e infine di applicarle a un problema per trovare una soluzione. Nell'apprendimento basato sulla sfida, invece, prima viene presentata la sfida o il problema da risolvere, poi gli studenti sono coinvolti nel processo di indagine per trovare le informazioni necessarie per affrontare la sfida e nel processo di azione per capire come applicare le informazioni per risolverla.

Fondamentalmente, ci sono due diversi approcci di apprendimento: nel primo caso l'apprendimento si basa sulla risoluzione del problema secondo un approccio funzionale; nel secondo l'apprendimento si basa sulla sfida e, di conseguenza, segue un approccio sistemico (misurare, analizzare, migliorare).

In poche parole, nell'apprendimento basato sulla sfida gli studenti identificano la sfida da risolvere, descrivono i passi e creano la soluzione attraverso il coinvolgimento attivo.

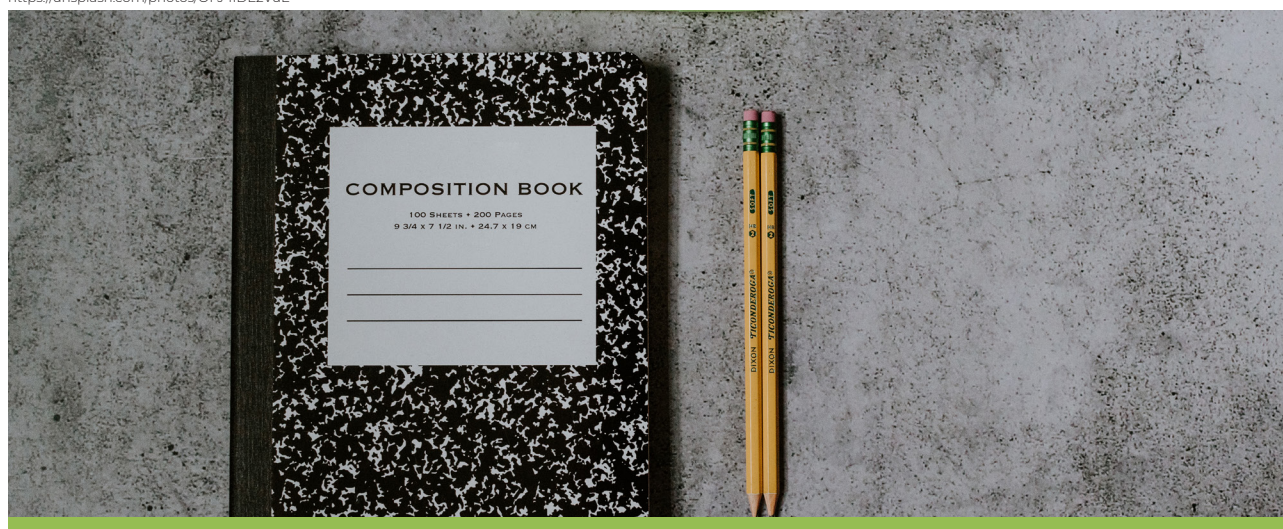
Ora, siamo pronti per iniziare a progettare il nostro strumento di apprendimento basato sulle sfide.

In questo capitolo, in base all'argomento principale del progetto CHELLIS, presentiamo uno strumento collegato al tema del cambiamento climatico. Naturalmente, la seguente struttura può essere utilizzata per progettare unità di apprendimento basate su sfide relative a qualsiasi argomento e indirizzate a qualsiasi gruppo target, poiché questa metodologia è basata sulle esperienze personali e sul background degli studenti.

La seguente impostazione articolata in 3 fasi fornirà agli studenti l'opportunità di:

- fare qualcosa piuttosto che imparare qualcosa

<https://unsplash.com/photos/OFJ4iDE2VuE>



Fase 1: COINVOLGIMENTO - dalla Grande Idea alla Sfida

1.1

Si inizia a lavorare con gli studenti per identificare una “grande idea” che dovrebbe avere una rilevanza globale e favorire una profonda conoscenza multidisciplinare dei contenuti. Un buon metodo di ricerca è quello di prendere ispirazione dalle notizie globali di attualità (giornali, telegiornali, ecc.) che riguardano la vita quotidiana degli studenti.

Alcuni esempi di grandi idee potrebbero essere: il cambiamento climatico e l'impatto sul pianeta; la sostenibilità di acqua, cibo, aria, energia; la salute e il benessere; la crisi economica; la migrazione; la parità di genere. Ciò che conta è che la sfida sia reale e significativa per gli studenti: se una sfida non è strettamente legata alla vita degli studenti, essi non saranno in grado di essere completamente coinvolti nel processo.

1.2

Dopo aver identificato la grande idea, invita gli studenti a proporre domande essenziali che possono riflettere i loro bisogni o interessi personali. Alla fine, saranno in grado di identificare una domanda essenziale a cui l'unità di apprendimento risponderà. Alcuni esempi di domande essenziali potrebbero essere:

Qual è l'impatto del mio consumo energetico quotidiano sull'ambiente?

Che impatto potrebbe avere investire in prodotti ad alta efficienza energetica?

Che impatto ha il mio consumo di acqua sulla comunità?

Che effetto ha il mezzo di trasporto che scelgo sul cambiamento climatico?

Perché dovrei ridurre l'uso della plastica?

1.3

Sulla base della grande idea identificata attraverso il processo delle domande essenziali, viene definita la sfida su cui gli studenti dovranno costruire il loro percorso di apprendimento basato sulla sfida. Alcuni esempi di sfide dalle domande essenziali elencate sopra potrebbero essere:

Scegliere un fornitore di energia rinnovabile

Investire in prodotti ad alta efficienza energetica

Ridurre il consumo di acqua

Utilizzare mezzi di trasporto ecosostenibili

Ridurre l'utilizzo di plastica

Applicare il principio del riuso e del riciclo in diversi aspetti della vita quotidiana

Una volta che gli allievi hanno identificato la sfida, il formatore/coach dovrebbe guidarli nella ricerca della soluzione. Passiamo alla fase successiva.

Fase 2: INDAGINE - La ricerca della soluzione

Attraverso la fase di indagine, il formatore/coach guida il percorso di apprendimento degli studenti fornendo le basi per lo sviluppo della soluzione, come risposta alla sfida identificata.

2.1

invita gli studenti a formulare domande guida per identificare le conoscenze di cui avranno bisogno per sviluppare la soluzione alla sfida.

Esempio:

Sfida	Domande guida
Investire in prodotti ad alta efficienza energetica	Quali prodotti ad alta efficienza energetica uso attualmente? Qual è il mio consumo medio di questi prodotti? Qual è l'impatto ambientale dell'uso, ad esempio, di lampadine a basso consumo? Quali prodotti ad alta efficienza energetica potrei sostituire nella mia casa?

Fornisci agli studenti informazioni sulle possibili risorse che possono usare (es. biblioteca, giornali, libri, associazioni, reti locali) e sulle attività che possono fare (condurre interviste con esperti, ricerche documentali, partecipazione a workshop locali, seminari sull'argomento, ecc.) al fine di rispondere alle domande.

2.2

L'analisi dell'indagine è cruciale per identificare la soluzione. Quindi, il formatore/coach dovrebbe:

Invitare gli studenti ad analizzare i risultati delle risposte alle domande guida.

Confrontare le risposte.

Trarre una conclusione accurata che fornisca la base per la soluzione.

Inoltre, l'attività di analisi permetterà agli studenti di sviluppare abilità e competenze trasversali, come quelle di sintesi, analisi e valutazione, che saranno utili anche in altri contesti personali o lavorativi. Ora che la soluzione è stata identificata, invitiamo all'azione!

<https://www.pexels.com/photo/blue-pencil-114119/>



Fase 3: AZIONE - Attuazione della soluzione

Dopo aver identificato la migliore soluzione alla sfida, gli studenti devono essere in grado di svilupparla e metterla in pratica. Per fare questo, gli studenti possono scegliere il modo che meglio si adatta alle loro possibilità e al loro contesto personale: modificare il loro stile di vita, cambiare alcune abitudini che hanno un impatto sulla sfida, pianificare campagne di informazione o progetti educativi nella loro comunità. In termini semplici, l'attuazione della soluzione dovrebbe essere tangibile e visibile, anche se su piccola scala.

Una volta che la soluzione è stata messa in pratica, è importante che gli studenti continuino a misurare i risultati (ad esempio, tenere traccia del risparmio energetico sulla bolletta) in modo da poter monitorare se le azioni intraprese per affrontare la sfida sono state efficaci in termini di raggiungimento degli obiettivi.

Come combinare l'approccio del Challenge-based learning con lo Storytelling

Il Challenge-based learning è una metodologia che può essere combinata con lo storytelling per far emergere le conoscenze, le competenze e le abilità degli studenti. Entrambi gli approcci si basano essenzialmente su tre macro fasi: **COINVOLGIMENTO, INDAGINE, AZIONE**

L'uso dello storytelling e delle immagini aiuta gli studenti a fissare nella loro mente il significato

Challenge-based learning

Fase 1: Coinvolgimento

Fase 1: Indagine

Phase 1: Azione

Storytelling

Fase 1: Pensieri iniziali

Rispondere alle 5 domande W:
Chi - Cosa - Quando - Dove - Perché

Fase 2: Sfida da affrontare

Definizione del titolo, della trama e dei personaggi in base alle risposte alle domande guida (CBL)

Fase 3: Risoluzione

Serie di eventi che portano la storia a una fine

LEZIONI APPRESE

Buona pratica

GAME OF PHONES	
Chi?	Partenariato Erasmus+ KA2 che include partner dall'Irlanda (Meath Partnership, partner principale), Cipro, Croazia, Portogallo, Spagna, Svizzera.
Cosa?	Il progetto Game of Phones mira a progettare e sviluppare webquest basati su sfide per giovani e adulti per sviluppare abilità e competenze per aiutare il loro reinserimento nell'istruzione e/o nel lavoro.
Come?	Il partenariato ha sviluppato la formazione in servizio volta a sostenere gli educatori e i formatori per adulti a usare e integrare le webquest nella loro pratica di insegnamento corrente per sviluppare soft skills chiave come il lavoro di squadra, la comunicazione, il pensiero critico e il problem solving tra i loro studenti.
Cosa impariamo?	Il programma di formazione in servizio e il manuale sono il risultato chiave del progetto Game of Phones. Il manuale di formazione include: una panoramica dei concetti chiave e della struttura pedagogica del Game of Phone; una guida approfondita su come creare la propria sfida webquest; piani di lezione dettagliati e risorse per le sessioni di workshop frontali.
Contatti	https://www.gameofphonesproject.eu/en/

<https://www.gameofphonesproject.eu/en/>



Buona Pratica

T-Challenge (Entrepreneurship education using Challenge-based learning)	
Chi?	Partenariato Erasmus+ KA2 con partner dalla Lettonia (Zemgale NGO Center, partner principale), Cipro, Bulgaria, Portogallo, Irlanda, Romania.
Cosa?	Il progetto T-Challenge mira ad usare e creare WebQuest per coinvolgere gli studenti nell'ottenere una conoscenza più profonda delle materie che stanno studiando. I gruppi target diretti del progetto sono i formatori e gli insegnanti, ma i discenti sono stati identificati come un gruppo target indiretto che sarà l'effettivo utente finale dei prodotti del progetto (WebQuests).
Come?	Il partenariato ha sviluppato la piattaforma Webquests, una risorsa educativa aperta (OER), che include un numero minimo di 36 WebQuest sui seguenti argomenti: imprenditorialità; innovazione; leadership; pensiero critico; impatto sociale; ed economia circolare; Curriculum di formazione dei formatori che consiste in una linea guida per la formazione e un manuale per i tutor, permettendo ai formatori e agli insegnanti di fornire il programma di educazione all'imprenditorialità TChallenge e sviluppare il proprio WebQuest
Cosa impariamo?	La piattaforma Webquests è sia per gli insegnanti che per gli studenti. Con questo tipo di apprendimento attivo, che fornisce agli studenti una varietà di esperienze sensoriali, essi possono esplorare problemi e sfide del mondo reale. Possono scegliere tra le seguenti competenze chiave: consapevolezza ed espressione culturale; imprenditorialità; educazione civica; apprendimento personale, sociale e digitale; scienza, tecnologia, ingegneria e matematica; lingua; alfabetizzazione.
Contatti	https://t-challenge.eu/en/webquest/list/webquest-platform



Debora Ercoli

Responsabile Gestione Progetti
TUCEP - Italia



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



6. Storytelling come strumento di insegnamento e apprendimento

Raccontare storie per cambiare il mondo

Da quando l'umanità è stata in grado di parlare, abbiamo usato il dono del linguaggio per raccontarci delle storie. Storie su eventi reali, su noi stessi e su altre persone, e storie che cercano di spiegare l'inspiegabile, per esempio come e perché un temporale infuria, e cosa succede dopo la nostra morte. Per millenni, le storie sono state raccontate verbalmente usando rime e melodie, o anche disegni o altri artefatti materiali per rendere più facile il ricordo. All'alba della storia, gli esseri umani iniziarono a scrivere le storie che significavano molto per loro. Erano leggende di dei ed eroi, così come la creazione della terra e degli esseri umani, e il confine tra eventi reali e persone era molto sfocato. Ma perché siamo così predisposti alle storie?

Per gli esseri umani è molto più facile memorizzare gli elementi di qualcosa che ha un

https://en.wikipedia.org/wiki/Epic_of_Gilgamesh



significato, un filo rosso che conduce attraverso il contenuto che dovrebbe rimanere nella nostra memoria. Un buon esempio sono le mnemotecniche (aiuto alla memoria), nelle quali spesso usiamo rime o le prime lettere per fare una frase con un significato. Prendete questi esempi: 1) ordine dei pianeti nel sistema solare: "Mia madre, molto istruita, ci ha appe-

<https://pixabay.com/illustrations/storytelling-fantasy-imagination-4203628/>



<https://pixabay.com/photos/aboriginal-art-aboriginal-painting-503445/>



na servito delle tagliatelle”. 2) ortografia delle parole: “Il ritmo aiuta i tuoi due fianchi a muoversi”. 3) memorizzazione di un anno storico: “Nel millequattrocentonovantadue, Colombo navigò nell’oceano blu”. La mnemonica sfrutta il nostro bisogno di trovare un significato in cose non correlate e il significato aiuta il nostro cervello a collegare i punti e ad ancorarli profondamente. La rima, il ritmo e la visualizzazione approfondiscono ulteriormente la memorizzazione.

Un altro grande esempio è la pratica delle canzoni degli aborigeni australiani, che è un complesso metodo di navigazione che utilizza i testi e i ritmi delle canzoni per trovare percorsi attraverso la terra. “Si naviga attraverso la terra ripetendo le parole della canzone o rievocando la storia attraverso la danza, che nel corso del racconto descrive anche la posizione di vari punti di riferimento sul paesaggio (ad esempio formazioni rocciose, pozze d’acqua, fiumi, alberi)”⁶

Le storie sono alla base di tutto il nostro patrimonio culturale, delle nostre credenze e dei nostri valori. Tramandano eventi e persone storiche e sono usate per il ricordo e l’intrattenimento, ma servono anche a scopi educa-

tivi. Oltre alle storie su eventi e persone reali, ci sono molti tipi diversi di storie inventate, come favole, parabole, fiabe, miti e leggende, tragedie e commedie. Alcune possono avere un evento reale al loro centro, ma vengono modificate ed estremizzate nel tempo o per uno scopo specifico. Le storie possono essere descritte in temi e generi (fantascienza, avventura, thriller, dramma, ecc.), ognuno strettamente legato a particolari elementi della trama. Le storie possono differire anche nella loro portata, da racconti epici a storie brevi.

Ora affrontiamo la questione di cui nessuno ha ancora parlato

Lo storytelling ha ovviamente un fortissimo scopo didattico e di conseguenza pedagogico e si può anche dire che è il metodo di insegnamento più originale e intuitivo oltre alla dimostrazione. Gli educatori usano le storie come potenti dispositivi per trasmettere il significato e per rendere le lezioni complesse o astratte più facili da afferrare, non solo per i bambini. Le storie hanno componenti uditive così come elementi visivi e cinestetici e quindi stimolano molteplici aree del nostro cervello. Attraverso i personaggi e gli eventi di una storia, impariamo per modelli attraverso l'immersione e l'empatia - sentiamo quello che fanno (sia attraverso un narratore esterno o la voce narrante nella nostra testa), vediamo quello che vedono e sentiamo quello che sentono. Pensate alla famosa parabola del "ragazzo che gridava al lupo"⁷. La semplice lezione è che mentire è male, ma in questa storia, l'ascoltatore ascolta un esempio tangibile e relazionabile e sperimenta le conseguenze negative delle bugie dette attraverso il personaggio principale.

Lo storytelling è stato riscoperto, e sta guadagnando di nuovo popolarità nel settore dell'educazione, specialmente in combinazione con componenti digitali e virtuali. Il progetto CHELLIS sta utilizzando lo storytelling



https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24

<https://unsplash.com/photos/mLoWREtdTw>



Come creare un'esperienza di apprendimento basata sullo Storytelling

MODELLO DI STORYTELLING CONSIDERAZIONI INIZIALI

Prima di iniziare a scrivere la tua storia, pensa ai seguenti aspetti iniziali

Lezione	Quale sarà il significato e la lezione della storia?	Provate a formulare la quintessenza e la chiave di lettura della storia. Puoi anche provare a scrivere i risultati di apprendimento ECVET se hai più messaggi che la storia dovrebbe comportare.
Scopo	Quale sarà lo scopo?	Dipende anche da quanto tempo si dedica alla storia. È importante avere un'idea di base prima di continuare.
Strumento	Come sarà raccontata la storia?	Gli studenti la leggeranno, sarà supportata da immagini o video, o sarà un gioco basato su una storia (simile alle storie di CHELLIS)?
Modalità	Da quale punto di vista sarà raccontato?	Punto di vista in prima persona, punto di vista in terza persona o punto di vista oggettivo, in cui il narratore conosce tutto o solo un personaggio specifico?
Genere & Tipo	Quale tipo e genere si addice alla tua storia?	Sarà un racconto vero come un aneddoto o finzione come una favola, una parabola o un indovinello?
Conclusione	Come finirà la storia?	La lezione della storia sarà ovvia alla fine, sarà uno spunto di riflessione? Il lettore sarà solo o impegnato in una discussione di gruppo in seguito? Ci sarà un compito successivo a cui la storia conduce? Se sì, si può terminare con una chiamata all'azione e con le istruzioni, per esempio per un esercizio che gli studenti dovrebbero fare ora per approfondire le lezioni apprese nella storia.

MODELLO DI STORYTELLING PROGETTAZIONE DELLA STORIA	
Per una buona storia, si dovrebbero individuare i seguenti elementi	
Tema	Significato della tua storia che si riflette nel titolo, nei modelli e nei simboli in tutta la storia come anche dal tipo e dal genere scelto.
Trama	Sequenza di eventi, PERCHE' le cose stanno accadendo, struttura degli elementi nella storia. Ci sono 4 elementi di base della trama: 1) Esposizione: informazioni necessarie per capire una storia; 2) Complicazione: il mediatore che dà il via alla storia e la mantiene interessante; 3) Climax: punto di svolta in cui i personaggi cercano di risolvere la complicazione; 4) Risoluzione: insieme di eventi che portano la storia ad una fine.
Personaggi	Mettete in evidenza i vostri personaggi per quanto necessario e lasciate che siano vivi, dinamici e logicamente coerenti in termini di motivazione, opinioni, tratti, ecc.
Impostazione	In quale mondo, in quale luogo e in quale momento avviene la storia? Descrivi le condizioni ambientali e sociali che modellano i personaggi e la trama della storia.
Conflitto o crisi	Il conflitto crea la trama e crea suspense e interesse. Ci può essere più di un conflitto o complicazione in una storia.
Checklist per voi	• Messaggio chiaro e comprensibile per il lettore • Ogni elemento della storia serve alla trama • Coinvolgimento emotivo dall'inizio (le 5 grandi emozioni sono gioia, paura, rabbia, disgusto e tristezza) • Identificazione con il protagonista • Tensione, eccitazione, suspense • Seguire la logica interna • Ricordare lo scopo • Qualità sopra la quantità • Morale della storia + spunti di riflessione • Domande aperte per stimolare la creatività e la riflessione nel lettore

<https://www.pexels.com/photo/book-on-brown-leaves-3150548/>



Carina Posch &
Dominika Stiger
ENTER - Austria

E.N.T.E.R. 

Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



7. Apprendimento visivo di un vocabolario specifico

Il mondo visivo

Ognuno di noi ha un modo diverso di imparare e memorizzare le cose. Quando si inizia a imparare una nuova lingua, il numero di parole da memorizzare è ovviamente enorme. Per memorizzare tutto questo nuovo vocabolario, alcune persone potrebbero trovare più facile scriverlo più volte. Tuttavia, c'è anche un gruppo di persone per le quali l'unico modo per memorizzare un vocabolario esteso sarà una tecnica di utilizzo di diversi supporti visivi. Per esempio, potrebbero disegnare un'immagine di un oggetto che rappresenta una nuova parola, potrebbero attaccare degli adesivi su diversi oggetti in casa, ecc. In generale, come afferma nella citazione Bette Fetter, un'artista professionista americana, scrittrice di "Being visual; Raising a Generation of Innovative thinkers" e fondatrice di Young Rembrandts, la creazione e l'uso di supporti visivi dovrebbero essere considerati essenziali. Il supporto visivo - è così utile ed essenziale come lo pre-

<https://www.pexels.com/photo/photo-of-women-at-the-meeting-3810792/>



“

Imparare a vedere e creare immagini visive come elementi essenziali del processo di apprendimento”

- Bette Fetter

senta l'autore?

Questi supporti visivi sono veramente utili?

Per rispondere a questa domanda, ecco alcuni esempi di ricerche effettuate nel corso degli anni.

1. Da uno studio comportamentale realizzato nel 2001, i ricercatori hanno scoperto quanto segue: l'uso di supporti visivi in classe migliora l'apprendimento fino al 400% e permette al cervello di elaborare le informazioni visive 60.000 volte più velocemente del testo⁸.
2. David Hyerle, un autore americano, afferma nel suo libro che il 90% delle informazioni che arrivano al cervello sono visive⁹.
3. Inoltre, altre ricerche mostrano che solo il 10% delle persone imparano con l'udito mentre il 65% con la vista¹⁰.

Quali sono i benefici?

Rispondendo alla domanda precedente, possiamo affermare: sì, l'apprendimento visivo è utile e porta una grande quantità di benefici.

1. La maggior parte delle piattaforme online sono gratuite e accessibili a chiunque sia interessato a imparare.
2. A tutte le età si può provare e scoprire se l'apprendimento visivo aiuta a memorizzare le cose e rende più facile il processo di apprendimento stesso.
3. Guardando le immagini, molti scienziati e ricercatori hanno scoperto che le informazioni vanno direttamente nella memoria delle persone a lungo termine.
4. I supporti visivi aiutano le persone a capire più velocemente e in modo più efficiente.
5. Il livello di concentrazione aumenta.

<https://www.pexels.com/photo/person-playing-chess-on-brown-wooden-table-5649890/>



6. L'apprendimento diventa più semplice e divertente.
7. Le piattaforme online a volte forniscono materiale che dà accesso alle regole grammaticali e al vocabolario della lingua di destinazione.

Quali strumenti si possono usare per l'apprendimento visivo?

I mezzi più comuni di apprendimento visivo sono:

1. Video: documentari, film, vecchi film, tutti sono un buon modo per far memorizzare nuove informazioni.
2. Grafica: presentare i risultati della ricerca per un grande pubblico in forma grafica aiuterà il pubblico a rimanere concentrato.
3. Role-play: non è il metodo di apprendimento più frequente, eppure è considerato uno dei modi migliori per aiutare la memorizzazione.
4. Storytelling – leggere storie accompagnate da immagini è un metodo stimolante per imparare nuovi contenuti e vocaboli.
5. Giochi - giochi come lo scarabeo, il paroleiere, apples to apples e altri sono davvero

Perché CHELLIS usa l'apprendimento del linguaggio visivo per un vocabolario specifico?

La metodologia CHELLIS può essere considerata piuttosto insolita da una prospettiva accademica sull'apprendimento. Cercare di imparare una nuova lingua attraverso storie ambientali può sembrare difficile per alcuni. Il vocabolario basato sull'ambiente deve essere spiegato ai partecipanti mentre lo si memorizza allo stesso tempo. Tuttavia, la narrazione è uno dei metodi di apprendimento visivo delle lingue più comuni che influenza la prospettiva del lettore su diversi argomenti. Pertanto, CHELLIS può essere un metodo insolito di insegnamento, ma sicuramente aiuterà le persone ad acquisire una maggiore consapevolezza ambientale..

Buona pratica

Laboratorio di francese per studenti di cucina	
Chi?	ALFMED
Cosa?	Lavorando regolarmente con i progetti ECVET (sistema europeo di crediti per l'istruzione e la formazione professionale), ALFMED ha una lunga esperienza di lavoro con studenti di tutta Europa che sono disposti a viaggiare all'estero per la loro istruzione o formazione ulteriore. Il ruolo di ALFMED come organizzazione ospitante è quello di organizzare un tirocinio in base al profilo Europass e alle caratteristiche dell'azienda. Una volta che ALFMED trova un'organizzazione per i suoi studenti Erasmus, vengono organizzati diversi workshop sulle competenze per prepararli al loro primo incontro con il rappresentante dell'azienda e il futuro tutor. È essenziale fornire agli studenti una base linguistica in francese e aiutarli a imparare il vocabolario francese di base necessario per il loro lavoro e anche utile per la loro vita quotidiana. Per esempio, per gli studenti del master di cucina ALFMED offre un laboratorio che li introduce ad un ampio vocabolario culinario in francese. Per illustrare le parole, soprattutto per gli studenti con un livello di istruzione inferiore, il vocabolario è accompagnato da immagini corrispondenti che aiutano gli studenti a identificare i verbi d'azione o la lista degli ingredienti, tutti legati al loro profilo professionale e al futuro inserimento lavorativo.
Come?	Questo progetto è realizzato su Prezi, una piattaforma online per presentazioni interattive online.
Cosa impariamo?	Questo workshop non solo aiuta gli studenti stranieri ad acquisire maggiori conoscenze nel loro campo professionale e ad imparare o migliorare il loro vocabolario professionale mentre sono all'estero, ma li introduce e dà loro un quadro più chiaro della cultura culinaria del paese ospitante. Questo workshop mira anche a dare agli studenti istruzioni essenziali, consigli di comportamento e lessico francese per preparare il loro primo incontro con un'azienda ospitante. Può essere visto come un esempio di preparazione alla comunicazione interculturale.
Contatti	https://www.alfmed.com/en/combination-programs/erasmus-staff-cook-masterclass/

Progetto Selfie	
Chi?	Mabel Victoria della Business School, Edinburgh Napier University L'elemento verbale e visivo nell'apprendimento e nell'insegnamento delle lingue: spunti dal "Selfie Project" in The Language Learning Journal vol. 49, 2021-Issue 1
Cosa?	Iniziato come una piccola ricerca in un'università in Thailandia, il Selfie Project tende ad aiutare a promuovere l'apprendimento delle lingue usando i nostri selfie. Mabel Victoria, l'autrice e ricercatrice, afferma che i benefici pedagogici di un tale progetto sono abbastanza alti. Specialmente quando si tratta di apprendimento delle lingue, sono necessari sia strumenti visivi che verbali. Usando i propri selfies, i partecipanti hanno bisogno di usare una grande quantità di vocabolario per descrivere le loro foto.
Come?	Questo progetto è in realtà basato sullo scattare selfie. Gli studenti di lingua vengono istruiti a scattare i loro selfies nelle attrazioni della città in un periodo di 2 settimane. Poi durante una presentazione di fronte alla classe devono parlare nella loro lingua di destinazione per spiegare e descrivere i loro selfie in dettaglio.
Cosa impariamo?	I selfies sono diventati in qualche modo parte della nostra vita e ancora oggi formano una grande parte delle nostre "storie". All'interno di questo progetto, gli studenti tendono a descrivere le loro esperienze mostrando le loro foto e utilizzando una grande quantità di vocabolario al fine di far capire al pubblico il più possibile dalle immagini.

<https://www.pexels.com/photo/young-ethnic-couple-taking-selfie-on-metro-station-5225446/>



Popi Aresti

Stagista in progetti europei
ALFMED - Francia



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



8. Gamification come motivazione per l'apprendimento

Sintesi

Usare la gamification nel processo di apprendimento può aiutare ad aumentare la motivazione degli studenti. Può anche migliorare l'esperienza complessiva fornendo un ambiente di apprendimento molto più attraente attraverso l'uso delle cosiddette meccaniche di gioco, come i premi e il monitoraggio dei progressi. Può anche rendere quelle parti dell'apprendimento che sono più difficili da trasferire, vale a dire le parti più tecniche del curriculum, molto più comprensibili, fornendo agli studenti esempi vivaci ed esercizi praticabili. Tuttavia, questo non dovrebbe essere confuso con il gioco in quanto tale. Occorre tracciare una linea di demarcazione tra la gamification e il gioco, come nel caso dei giochi educativi, e non è necessario arrivare a quell'estremo per ottenere i benefici del met-

Comprendere la Gamification

Introdurre la gamification nel processo di apprendimento può aiutare a ottenere molto. Secondo Raed¹¹ del Dipartimento di Insegnamento e Apprendimento, Washington State University, "La Gamification è l'applicazione di caratteristiche di gioco, principalmente elementi di videogiochi, in contesti non di gioco allo scopo di promuovere la motivazione e l'impegno nell'apprendimento". Inoltre, può essere cruciale per aiutare gli studenti che si sentono alienati dai metodi di insegnamento convenzionali o che non rispondono ad essi in modo efficace come i loro coetanei.

<https://www.thehindu.com/education/how-gamification-can-make-learning-easier/article32774252.ece>



La gamification è l'applicazione di caratteristiche di gioco, principalmente elementi di videogiochi, in un contesto non di gioco allo scopo di promuovere la motivazione e l'impegno nell'apprendimento"

- Raed S. Alsawaier

Comprendere la Gamification

Attraverso la gamification, si potrebbe dire che l'intero processo di erogazione cambia. Per Guy Boulet, specialista dell'apprendimento per il Dipartimento della difesa nazionale del Canada, la gamification¹² in alternativa è "l'uso di meccaniche di gioco in contesti non di gioco", che nel contesto dell'educazione e dell'apprendimento introduce meccaniche di gioco, distinte dal contenuto del gioco, nel processo educativo. Questo significa che la gamification non consiste affatto nel trasformare il contenuto dell'apprendimento in un gioco. Si tratta di introdurre nel processo di apprendimento quelle meccaniche di gioco che rendono il gioco più attraente, come i livelli raggiunti e i premi vinti.

<https://www.pexels.com/photo/low-light-photo-of-nes-controller-1637436/>



Gamification v. Giochi educativi

Naturalmente, questo non significa che non si possano avere giochi educativi. Significa semplicemente che questi saranno solo questo, giochi educativi che sono una categoria o un concetto a sé stante. Quindi, non c'è bisogno di andare a sviluppare giochi e applicazioni per raccogliere i benefici della gamification. Le due cose sono distinte, ed entrambe hanno il loro ruolo ben preciso. Come tale, "Mentre il contenuto di un videogioco include la storia, i personaggi e l'ambiente, le meccaniche di gioco sono gli elementi aggiunti al contenuto per fornire una struttura (livelli) e premiare le realizzazioni (punti, badge, vite)" e questo è ciò di cui si tratta - rendendo il contesto educativo più attraente e coinvolgente attraverso le stesse tecniche che rendono i giochi così.

Lo slancio della gamification è ovunque

Infatti, il processo di apprendimento diventa molto più invitante per lo studente. Non c'è da meravigliarsi quindi che "L'applicazione della gamification in un contesto pedagogico fornisce qualche rimedio per molti studenti che si trovano alienati dai metodi tradizionali di istruzione. L'uso della gamification potrebbe fornire una soluzione parziale al declino della motivazione e dell'impegno degli studenti che il sistema scolastico sta affrontando oggi"¹¹ e questo effetto rende la gamification molto ricercata. In effetti, la gamification ha visto una vasta gamma di applicazioni. Questo è confermato dal fatto che lo slancio è stato raccolto da un certo numero di operatori, dalla scuola primaria ai corsi universitari e al materiale per l'istruzione e la formazione professionale (VET) e a molti altri campi al di là dell'istruzione.

Incorporare la Gamification nell'esperienza di apprendimento

Introdurre la meccanica della gamification nel processo di apprendimento può essere difficile. Quindi, si dovrebbe notare che “D'altra parte, gli studi scientifici hanno mostrato risultati negativi basati sulle preferenze dell'utente. Il legame tra le caratteristiche dell'utente, le azioni eseguite e gli elementi del gioco è ancora una questione aperta”¹³. Quindi, bisogna capire meglio il concetto prima di introdurre elementi di gamification più pesanti nel contesto educativo. Tuttavia, questo concetto diventa molto più semplice se si capisce quali sono esattamente questi concetti di gioco, che devono essere introdotti. Quando si applica il concetto alle impostazioni educative, dobbiamo separare il contesto dalle strutture di supporto o dall'ambiente circostante.

In questo modo, i contenuti della reputazione e la struttura del gioco diventano distinti. Come menzionato prima, le ricompense e il progresso del personaggio attraverso l'esperienza e i livelli raggiunti dovrebbero essere pensati come parte della struttura di supporto che dovrebbe essere introdotta se si vuole applicare questo concetto. Per quanto riguarda l'equivalente del contenuto del gioco, questo includerebbe, in un contesto educativo, cose come sessioni, presentazioni, materiali, risorse, casi di studio e così via. Per fare un esempio più diretto, un esercizio da completare online sarebbe l'equivalente del contenuto del gioco. Le ricompense ottenute dopo di esso sarebbero le meccaniche di gioco applicate in questo contenuto educativo. Come tale, la gamification dovrebbe essere considerata come “l'introduzione di un sistema di ricompensa estrinseco (basato su meccaniche di gioco) a contenuti non di gioco (come i contenuti di apprendimento)”¹² che, quindi, rafforza la motivazione estrinseca degli studenti e quindi sarebbe molto utile in quei casi

Buona Pratica

Big Step	
Chi?	Partenariato Erasmus+ KA2 che comprende partner dal Belgio (UC LIMBURG, partner principale), Repubblica Ceca, Grecia, Slovenia, Cipro.
Cosa?	La priorità di “BIG STEP: Learning through Gamification” era quello di creare un videogioco online gratuito che avrebbe fornito un metodo educativo innovativo e inclusivo per i rifugiati, gli immigrati beneficiari di protezione internazionale, e altri gruppi e minoranze in condizioni simili ai rifugiati nell'UE.
Come?	Il consorzio ha sviluppato un gioco per imparare elementi di lingua locale, standard di comunicazione di base e aspetti culturali che favoriscono l'integrazione e la comprensione delle comunità di accoglienza.
Cosa impariamo?	Il gioco comprende 7 capitoli tematici (scuola, città, centro medico, ecc.) in 5 versioni diverse per ogni paese del progetto (Belgio, Grecia, Repubblica Ceca, Slovenia, Cipro) e tutte le lingue dei partner, con molte parti tradotte anche in inglese. Poiché il gioco è dedicato ai rifugiati e agli immigrati, è molto importante che ogni paese abbia la sua versione adattata.
Contatti	https://bigstepproject.eu/index.php#gamification

Gamify Your Teaching – increasing vocational competences of entrepreneurship Teachers with the use of gamification

Chi?	Partenariato Erasmus+ KA2 che comprende partner della Romania (Consiliul National al Intreprinderilor Private Mici si Mijlocii din Romania - filiala Arad, coordinatore), Italia, Lituania, Polonia, Regno Unito, Spagna e Grecia.
Cosa?	Il progetto Gamify Your Teaching è abbastanza unico. Il suo obiettivo principale era quello di sostenere lo sviluppo professionale e le competenze professionali di insegnanti e formatori attivi nell'imprenditoria e migliorare ulteriormente i loro metodi di insegnamento ICT attraverso approcci di gamification.
Come?	Il progetto ha avuto due obiettivi generali. Il primo riguardava lo sviluppo di una simulazione di gioco con elementi pratici di 7 aree tematiche di imprenditorialità scelte, utilizzando tecniche di gamification. Come tale, il consorzio ha avvicinato e coinvolto formatori e professionisti della formazione professionale dei paesi partner. Questi partecipanti, compresi gli studenti, avevano come obiettivo quello di testare i materiali didattici preparati e valutare lo sforzo complessivo del progetto.
Cosa impariamo?	Il progetto è stato selezionato come best practice ed è stato riconosciuto come una storia di successo. Il suo impatto è stato significativo, soprattutto per gli insegnanti della formazione professionale e gli studenti che scoprono un modo più efficace per fornire e ricevere i risultati dell'apprendimento migliorando le loro competenze ICT. Più di questo si pone come una buona pratica che può essere impiegata da diverse persone che cercano di ottenere risultati simili.
Contatti	http://gamify-project.eu/

<https://www.inovaconsult.com/blog/2017/09/27/gamify-teaching-help-students-create-entrepreneurs/>



Sofronis
Themistocleous

PROJECT MANAGER



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



9. Opportunità e formazione nel settore ambientale

Sintesi

Il settore ambientale sta diventando sempre più importante. Fornisce un gran numero di posti di lavoro ad un ritmo crescente. Supporta inoltre l'economia ad espandere le sue capacità con tassi di crescita maggiori rispetto ad altri settori e permette di farlo in un modo sostenibile, garantendo che le risorse utilizzate non si esauriscano presto. All'interno di questo settore, esiste una serie di opportunità di lavoro, istruzione e partecipazione civica che soddisfano molti bisogni. Queste possono aiutare a fornire esperienze significative e di alta qualità.

Comprendere il settore ambientale dell'economia

Il settore green ha guadagnato molto slancio. Al suo centro c'è la nozione di sostenibilità

delle risorse. Il settore ambientale comprende tutte le aree dell'economia che si preoccupano di fornire i loro beni e servizi in un modo che non diminuisca o impoverisca l'ambiente. Come esempio, ci si può riferire a industrie come i fornitori di energia alternativa e i produttori di automobili elettroniche. Secondo l'Organizzazione Internazionale del Lavoro, per quanto riguarda i lavori verdi, questi sono quelli "che contribuiscono a preservare o ripristinare l'ambiente, sia in settori tradizionali come la produzione e la costruzione, sia in nuovi settori ambientali emergenti come le energie rinnovabili e l'efficienza energetica"¹⁴ e di solito comportano lavori di qualità.

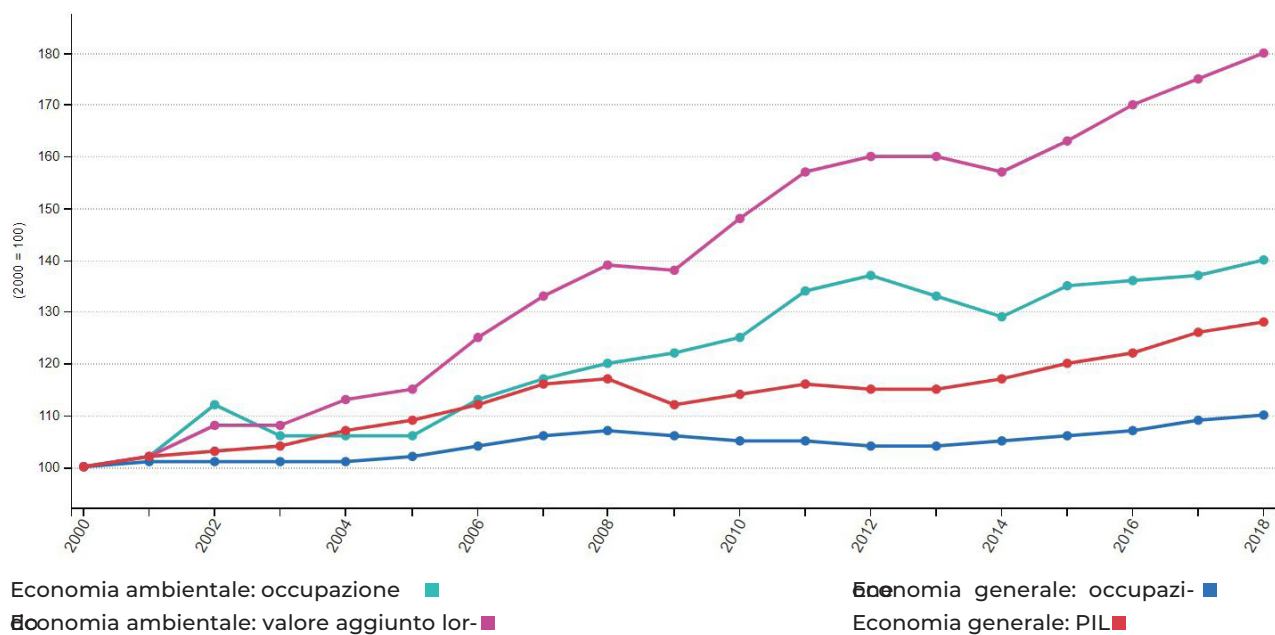
Attraverso questo settore, l'occupazione è in aumento. Oltre a questo, è anche importante notare che il valore aggiunto lordo del settore è cresciuto costantemente e velocemente, soprattutto rispetto all'economia tradizionale. Non solo, ma come sottolinea Eurostat, "Anche nel 2009, quando la crisi finanziaria ha portato a una contrazione del 5% del PIL, il valore aggiunto lordo della produzione di beni



Anche nel 2009, quando la crisi finanziaria ha portato a una contrazione del 5% del PIL, il valore aggiunto lordo dalla produzione di beni e servizi ambientali è rimasto relativamente stabile”¹⁵

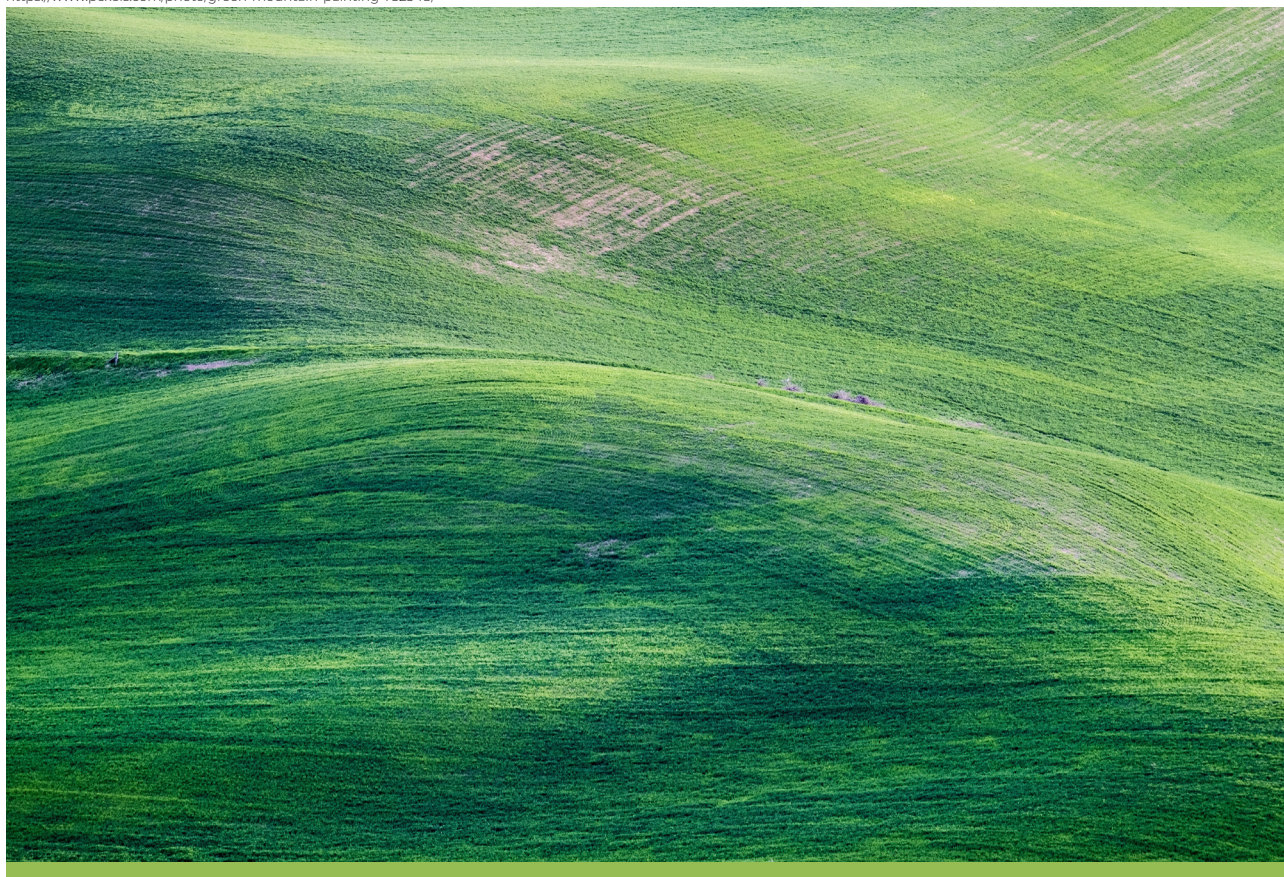
- Eurostat

Sviluppo di indicatori chiave per l'economia ambientale e l'economia generale, EU-27, 2000 - 2018 ¹⁵



Tutte queste combinazioni portano inevitabilmente alla conclusione che si dovrebbe essere interessati al settore, poiché il mercato del lavoro può essere molto gratificante.

<https://www.pexels.com/photo/green-mountain-painting-732548/>



Il sostegno dell'UE all'occupazione, all'istruzione e alla partecipazione civica nel settore ambientale

Non deve sorprendere che l'UE voglia conservare questo slancio. Secondo Connie Hedegaard, ex commissario europeo per l'azione per il clima, "In un'Europa con 26 milioni di europei disoccupati non è sufficiente creare crescita. Dobbiamo anche espanderci in aree che possono generare posti di lavoro. Il settore verde offre un enorme potenziale per la creazione di posti di lavoro e dobbiamo fare in modo che l'Europa possa raccogliere i suoi benefici in pieno" ¹⁶ Questo è un punto di vista condiviso da molti. Attraverso l'iniziativa per l'occupazione nel settore ambientale¹⁷, il piano d'azione dell'UE per l'economia circolare¹⁸ e il piano d'azione Verde per le PMI¹⁹, l'UE è molto disposta a sostenere questo settore.

Il focus dei tre include, tra gli altri, i seguenti aspetti:

- Garantire che il divario di mercato per le competenze e l'occupazione sia ridotto;
- Attuare politiche pertinenti a livello degli stati membri;
- Agevolare le transizioni nel mercato del lavoro;
- Sostenere i governi locali nella gestione della ristrutturazione in modo efficace;
- Contribuire ad aumentare la creazione di posti di lavoro attraverso i finanziamenti dell'UE e altri mezzi;
- Sostenere gli appalti pubblici green per l'imprenditoria e le



<https://www.pexels.com/photo/alternative-energy-blade-blue-clouds-414928/>

“

In un'Europa con 26 milioni di europei disoccupati non basta creare crescita. Dobbiamo anche espanderci in aree che possono generare posti di lavoro. Il settore verde offre un enorme potenziale per la creazione di posti di lavoro e dobbiamo fare in modo che l'Europa possa raccogliere tutti i suoi benefici..”

This sector growth is also being provided with the push it needs to sustain this. Within the sector, and of course, beyond the many types of jobs and careers one can pursue with this, depending on a combination of skills and opportunities, there are many educational and civic participation opportunities that one can engage to the degree they desire. There is an abundance of choices from local NGOs and educational centres to international organisations, universities and private initiatives. For example, you can look up the UN development programme for spots as a volunteer where you can help. The World Wildlife Fund is another great example of this, as is the National Geographic organisation. Alternatively, most countries use a registry for their various NGOs, or you could ask at your local NGO centre to find out who is seeking help in the sector. Beyond this, many organisations offer free training opportunities as they may participate in relevant EU funded projects. However, if you are looking for a longer commitment, many universities now offer relevant Bachelors and Master programmes dedicated to this. From biology to sustainable engineering, green entrepreneurship, alternative energy management and more, it is up to the individual to choose the option best suited to them.

Buona Pratica

GreenComp Organisation	
Chi?	EfVET, EARLALL, EAEA and p-consulting.gr
Cosa?	GreenComp è un'organizzazione ombrello che crede che l'istruzione sia una componente centrale per raggiungere gli obiettivi climatici dell'UE nell'ambizione di raggiungere la neutralità climatica entro il 2050. Il loro obiettivo è quello di fornire una forza lavoro qualificata che sia anche un agente di sviluppo e crescita sostenibile.
Come?	Le competenze verdi devono essere integrate nelle politiche e nelle pratiche educative attraverso un quadro comune GreenComp. GreenComp sta preparando un toolbox politico e mira a sostenere il coinvolgimento diretto della società civile e della governance multilivello nella pubblicazione tempestiva e nella successiva implementazione del quadro europeo delle competenze per le competenze verdi.
Cosa impariamo?	L'apprendimento permanente, l'istruzione e l'educazione degli adulti e l'istruzione e formazione professionale (VET) possono dare un contributo vitale al Green Deal europeo: aiutando a definire e implementare le cosiddette competenze verdi con un approccio bottom-up.

Buona Pratica

PONICS VET: Tecnico agricolo idroponico	
Chi?	Il partenariato Erasmus+ KA2 comprende partner dalla Lettonia (Latvijas Lauksaimniecības Universitāte - coordinatore), Grecia, Bulgaria, Italia e Belgio.
Cosa?	Gli studi sull'agricoltura rivelano che è un settore ancora sofferente e alle prese con le perdite economiche degli ultimi anni. Inoltre, c'è anche una lotta contro i problemi legati al clima. Il consorzio dichiara che l'idrocultura ha un ruolo chiave nella fornitura di cibo e nell'affrontare le sfide globali come la scarsità d'acqua, la sicurezza alimentare, l'urbanizzazione e la riduzione dell'uso di energia e dei chilometri alimentari.
Come?	L'idea è quella di fornire ai giovani agricoltori o a quelli potenziali una formazione in una specializzazione essenziale per il futuro dell'agricoltura, in una prospettiva sostenibile che si occupa di proteggere le risorse naturali (come il suolo e l'acqua), nutrire le persone con la massima efficienza energetica e combattere l'insicurezza alimentare. Il progetto ha costruito un profilo professionale innovativo, il Tecnico Idroponico, e un corso di formazione per tale profilo.
Cosa impariamo?	Il progetto era diretto a una questione/opportunità specifica. Pertanto, ha attratto un gruppo target specifico. La formazione è stata fornita online, rendendola più facile da erogare a una gamma più ampia di persone, nonostante la loro ubicazione. La formazione è stata costruita seguendo le linee guida ECVET, il che permette ai partecipanti alla formazione di seguire il corso e riconoscere i risultati di apprendimento raggiunti.



Sofronis
Themistocleous
PROJECT MANAGER



Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale



<https://unsplash.com/photos/hXPomXrpUP0>



10. Validazione dei Risultati di Apprendimento

Rendere visibile l'esperienza di apprendimento

Gli esseri umani sono macchine che imparano e il nostro cervello assorbe e filtra informazioni senza sosta, dal momento in cui nasciamo fino al nostro ultimo respiro.

Quando siamo a scuola o frequentiamo qualsiasi altro tipo di apprendimento formale, possiamo aspettarci che l'insegnante o il formatore abbia stabilito un piano di lezione formale o un programma, compresi gli obiettivi di apprendimento, i tempi e la metodologia delle lezioni, così come una forma per valutare se abbiamo interiorizzato il contenuto dell'apprendimento in modo soddisfacente. L'apprendimento formale ha un inizio e una fine concreti, e al suo completamento, di solito è previsto un attestato di qualche tipo, che dichiara che abbiamo frequentato e terminato le lezioni con successo.

Ma l'apprendimento naturalmente avviene anche al di fuori di un'aula formale e senza lo scopo di ottenere una certa qualifica. Quando l'apprendimento è organizzato e c'è l'obiettivo di estendere le conoscenze o le abilità, si chiama apprendimento non formale. L'obiettivo principale è quello di informare gli studenti, non di aggiungersi alla loro qualifica professionale o scolastica, per esempio in un corso di hobby o nella formazione interna aziendale.

Per beneficiare dell'apprendimento formale o non formale, una persona deve prendere la decisione di partecipare al processo di apprendimento volontariamente o obbligatoriamente (nel caso dell'istruzione scolastica obbligatoria o della formazione sul posto di lavoro).

Ma la maggior parte dei nostri principali processi di apprendimento avviene senza che noi ce ne accorgiamo o che decidiamo consapevolmente di farlo. Questo è chiamato apprendimento informale. Impariamo nella vita di tutti i giorni per esempio (1) mettendo in

<https://www.pexels.com/photo/woman-sitting-on-a-sofa-1989415/>



<https://www.pexels.com/photo/books-on-rack-298660/>



pratica le nostre abilità, magari cucinando un pasto, lavorando con un software specifico o giocando a calcio; (2) osservando gli altri attraverso l'apprendimento dei modelli di ruolo, per esempio come affrontano una situazione e le conseguenze che sperimentano; (3) comunicando in situazioni sociali; (4) e quando stiamo leggendo un libro, guardando la TV o giocando a un gioco. Non c'è quasi mai una situazione che non abbia il potenziale per insegnarci qualcosa su noi stessi, sugli altri e su come funziona il mondo²⁰. Questo tipo di apprendimento informale è difficile da cogliere, perché a volte abbiamo un momento "Aha!" e sappiamo coscientemente di aver imparato qualcosa, ma molte altre volte l'apprendimento avviene in modo completamente inconsapevole. Quindi, come si può rendere più visibile questo apprendimento informale?

È un fatto pedagogico che è più facile imparare qualcosa quando è contenuto in una storia, una canzone o un gioco. Negli ultimi anni, è stato riscoperto e mescolato con mezzi di comunicazione più recenti come il videogioco, dando vita alla tendenza del gio-

co vero e proprio²¹. Di solito, ci sono obiettivi di apprendimento definiti all'inizio e il gioco si sviluppa intorno ad essi. In altri casi, i professionisti della pedagogia creativa possono prendere giochi fatti principalmente per scopi di intrattenimento e usarli in un contesto serio per formare, per esempio, abilità di alfabetizzazione e calcolo o pensiero spaziale usando giochi come Scarabeo, Minesweeper o Tetris. Questo significa che i giocatori partecipano al gioco e interiorizzano gli obiettivi di apprendimento come effetto secondario.

Per rendere visibili gli effetti dell'apprendimento, il serious gaming è talvolta abbinato ad un'altra metodologia relativamente nuova: i badge digitali. I badge sono usati anche nei giochi di intrattenimento, e hanno lo scopo principale di motivare il giocatore a continuare a giocare. Gli open badge, per esempio quelli introdotti dal Mozilla Open Badges Project²², vanno un passo oltre, poiché convalidano il risultato di apprendimento raggiunto dietro il badge, ma il problema è che non sono molto usati al momento.

C'è un altro modo per comunicare i risultati dell'apprendimento in modo trasversale:

usare gli strumenti di trasparenza europei. Ci sono tre quadri principali che si applicano alla validazione dei risultati di apprendimento formali, non formali e anche informali, vale a dire (1) ECVET compresa la metodologia dei risultati di apprendimento e il sistema di crediti ECVET; (2) EQF compresi i descrittori dei livelli EQF; (3) e il CEFR compresi i livelli linguistici internazionalmente accettati. In sintesi:

i crediti ECVET²³ aiutano a riassumere il tempo dedicato a un'attività di apprendimento formale o non formale. Possono figurare su un certificato e sono riconosciuti in tutta l'UE. I risultati dell'apprendimento ECVET aiutano a formulare obiettivi di apprendimento trasparenti, raggiungibili e valutabili che un discente dovrebbe raggiungere partecipando a un'offerta di apprendimento formale e non formale. Seguono una certa struttura e sono classificati in conoscenze, abilità e competenze (a volte autonomia/responsabilità). I risultati dell'apprendimento forniscono un quadro più completo dei risultati dell'apprendimento e di ciò che uno studente dovrebbe aver assimilato al termine di un corso o di una formazione.

Il Quadro Europeo delle Qualifiche (EQF)²⁴ è un sistema di riferimento che confronta e col-

lega le qualifiche dei diversi paesi dell'Unione Europea usando descrittori basati sui risultati dell'apprendimento. Ogni qualifica formalmente ottenuta corrisponde a un livello da 1 a 8, con il livello 1 che rappresenta che una persona è in grado di eseguire compiti di base sotto supervisione diretta in un contesto strutturato, e il livello 8 che rappresenta una persona estremamente qualificata e competente, con abilità specializzate, con un'autorità e grande responsabilità. Il livello EQF è indicato sui certificati formali e sui diplomi, il che permette il confronto dei risultati dell'istruzione e della formazione tra gli stati membri dell'UE. Il livello EQF si basa su ciò che una persona è in grado di fare, non solo su quanto tempo ha investito in un'offerta di apprendimento.

Infine, ma non meno importante, il Quadro comune europeo di riferimento per le lingue (QCER)²⁵ è un sistema accettato a livello internazionale che comunica la competenza linguistica in 6 livelli, base (A1/A2), autonomo (B1/B2) e padrone della lingua (C1/C2). I corsi di lingua, i libri di testo usati e i certificati conseguiti indicano di solito il livello QCER raggiunto. Ma c'è di più, perché il QCER ha anche una griglia di autovalutazione²⁶ e una persona può avere diverse competenze linguistiche in diverse aree come la comprensione (ascolto e lettura),

<https://www.pexels.com/photo/photo-of-woman-writing-on-notebook-3061023/>



Buona Pratica

PIATTAFORMA DI APPRENDIMENTO CHELLIS	
Chi?	La partnership del progetto CHELLIS
Cosa?	Il partenariato del progetto Erasmus+ di CHELLIS ha creato una piattaforma online che utilizza tutte le caratteristiche sopra menzionate e altro ancora.
Come?	La piattaforma CHELLIS offre una varietà di storie con diversi temi ambientali. Ogni storia è disponibile in 3 livelli linguistici QCER (A2, B1, B2) e permette al lettore di fare scelte attive lungo il percorso che determinano se c'è un finale positivo, neutro o negativo per l'ambiente. La collaborazione è iniziata con l'impostazione dei risultati di apprendimento ECVET per ogni argomento, su cui è stata impostata la storia. Dopo aver completato le storie, i lettori ricevono un invito all'azione che li impegna a interiorizzare ancora di più le lezioni apprese. I badge digitali assegnati al completamento della storia riportano il livello del QCER e dichiarano i risultati di apprendimento ECVET raggiunti.
Cosa impariamo?	Gli educatori devono muoversi al passo con i tempi e diventare creativi con le metodologie e le risorse disponibili. CHELLIS mostra un ottimo esempio di come combinare due temi (lingua e apprendimento ambientale) con uno strumento innovativo.
Contatti	https://www.chellis.eu/ https://www.facebook.com/CHELLISproject

https://unsplash.com/photos/WgGJGN4_ck



Buona Praticaest

EUROPASS	
Chi?	CEDEFOP e Commissione Europea
Cosa?	L'Europass e i suoi vari elementi mettono in pratica gli strumenti di trasparenza europei e facilitano la comunicazione transnazionale di conoscenze, abilità e competenze. Nel 2020, le offerte completamente gratuite di Europass sono state aggiornate e ampliate, tra cui: • Profilo online • Modelli e redazione di CV online • Redazione di lettere di presentazione online • Supplementi per certificati e diplomi • Certificazione di mobilità • Portafoglio online per certificati e credenziali digitali Europass
Come?	Europass fornisce una struttura standardizzata per i CV e le lettere di presentazione, con consigli utili. Nel profilo e nel portafoglio Europass, una persona può creare e modificare questi modelli, memorizzare i propri certificati e diplomi digitali e altro ancora. Europass è un grande strumento di trasparenza che facilita il confronto transnazionale di abilità e competenze, ma utilizza anche altri strumenti di trasparenza dell'UE come i livelli linguistici QCER, i livelli EQF, i punti ECTS e ECVET e le descrizioni orientate ai risultati di apprendimento dei lavori e dell'istruzione precedenti.
Cosa impariamo?	Europass è uno strumento gratuito che rende le qualifiche e le competenze comparabili in tutta Europa.



Carina Posch &
Dominika Stiger
ENTER - Austria

E.N.T.E.R. 

Per maggiori informazioni su questo argomento, guarda il video sul nostro canale





<https://www.pexels.com/photo/dirt-pathway-in-the-woods-9639492/>

Bibliografia

- 01 <https://www.chellis.eu/>
- 02 <https://www.thenews.com.pk/print/185439-Language-and-identity>
- 03 <https://www.fluentu.com/blog/languages-spoken-in-europe/>
- 04 https://images.apple.com/education/docs/CBL_Classroom_Guide_Jan_2011.pdf
- 05 <https://www.challengebasedlearning.org/>
- 06 <https://blog.education.nationalgeographic.org/2016/04/08/aboriginal-songlines-helped-draw-the-map-in-australia/>
- 07 https://www.gutenberg.org/files/19994/19994-h/19994-h.htm#Page_24
- 08 http://web.archive.org/web/20001014041642/http://www.3m.com:80/meetingnetwork/files/meetingguide_pres.pdf
- 09 https://books.google.com.cy/books/about/A_Field_Guide_to_Using_Visual_Tools.htm?l?id=LRhKAAAAYAAJ&redir_esc=y
- 10 <https://www.embibe.com/exams/visual-learning-benefits-and-strategies-for-students-teachers/>
- 11 https://www.researchgate.net/publication/321063416_The_Effect_of_Gamification_on_Motivation_and_Engagement
- 12 https://www.researchgate.net/publication/310325204_Gamification_Is_Simply_Bells_and_Whistles
- 13 https://www.researchgate.net/publication/338496515_The_impact_of_gamification_on_students'_learning_engagement_and_behavior_based_on_their_personality_traits
- 14 https://www.ilo.org/global/topics/green-jobs/news/WCMS_220248/lang--en/index.htm
- 15 https://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php?title=Environmental_economy_%E2%80%93_statistics_on_employment_and_growth
- 16 <https://www.switchtogreen.eu/the-green-employment-initiative/>
- 17 https://europa.eu/rapid/press-release_MEMO-14-446_en.htm
- 18 https://ec.europa.eu/environment/strategy/circular-economy-action-plan_en
- 19 https://ec.europa.eu/growth/content/green-action-plan-smes-turning-environmental-challenges-business-opportunities-0_en

- 20 <https://epale.ec.europa.eu/en/blog/lernen-im-arbeitssetting-gedanken-und-anregungen-fur-die-lern-und-integrationsforderliche>
- 21 http://www.ludoscience.com/files/ressources/classifying_serious_games.pdf
- 22 <http://openbadges.org>
- 23 <https://www.cedefop.europa.eu/en/events-and-projects/projects/european-credit-system-vocational-education-and-training-ecvet>
- 24 <https://europa.eu/europass/en/description-eight-efq-levels>
- 25 <https://www.coe.int/en/web/common-european-framework-reference-languages/table-1-cefr-3.3-common-reference-levels-global-scale>
- 26 <https://rm.coe.int/CoERMPublicCommonSearchServices/DisplayDCTMContent?documentId=0900000168045bb52>



Rivista Manuale Chellis

WWW.CHELLIS.EU

2022

CHALLENGE-BASED ENVIRONMENTAL LANGUAGE LEARNING THROUGH INSPIRING STORIES



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

The European Commission support for the production of this publication does not constitute 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.