

AIF Associazione Italiana Formatori

Delegazione Regione Veneto

DAL VIRTUALE AL REALE: Apprendere dai videogiochi

19 settembre 2013 e 2 ottobre 2013 - ore 14.00-18.30

Centro di Formazione del Comune di Venezia - Isola Nova del Tronchetto n. 14 - Venezia

Relatori: Chiara Martinelli - Michele Ispano

Coordinamento: Daniela Frison, Anna Malaguti

Chiara Martinelli porta l'esperienza del progetto GREAT - *Game Based Research in education and Action Training*. Il progetto si propone di sviluppare, sulla base di una ricerca condotta a livello europeo, l'utilizzo dei giochi elettronici per la formazione degli adulti, allo scopo di renderla più fruibile anche per le realtà medio-piccole che tipicamente non la sfruttano appieno. Il progetto è stato presentato anche nell'ambito della **COMUNITÀ DI PRATICA - FORMARE GIOCANDO** attivata da AIF Lombardia.

Dal virtuale al reale: apprendere dai videogiochi.

L'intervento di Formazione Formatori che AIF – come partner del progetto - propone si colloca tra le *Pilot Actions* di GREAT e mira, tra l'altro, a raccogliere i feedback dei formatori sul percorso e sui materiali.

Il percorso completo è condotto in bLearning e consiste di due mezze giornate in presenza, intervallate da un'attività didattica a distanza, condotta su piattaforma TeamLab dedicata.

Per poter ottenere in tempo utile l'accesso alla piattaforma per la parte in eLearning è necessario comunicare la propria adesione via e-mail alla docente. Il corso è tenuto in italiano, ma i materiali sono in lingua inglese. Al termine del percorso completo (in aula ed eLearning) sarà rilasciato un attestato di partecipazione.

Il percorso

Primo incontro, 19 settembre 2013: il potenziale del GBL (game-based learning): proviamo a giocare; il progetto GREAT: cosa è stato prodotto ad oggi; introduzione al percorso eLearning e al gioco prescelto per il test

eLearning: richiede un impegno complessivo (di gioco e di riflessione) di circa 12h nell'arco di 2 settimane. Esplorare e discutere i contenuti proposti; giocare e riflettere sul potenziale didattico del gioco

Secondo incontro, 2 ottobre 2013: "Gamify your training": scegliere i giochi e adattarli alle esigenze didattiche; come "vendere" la formazione con i videogiochi. Valutazione del percorso.

I docenti

Chiara Martinelli

Laureata in filosofia con una tesi sul ruolo della metafora nella crescita della conoscenza scientifica, si occupa di formazione ed organizzazione da più di 25 anni. Socia AIF dal 1985, ha fatto parte del Direttivo lombardo e del Gruppo di lavoro Internazionalizzazione. Dal 2006 è segretaria permanente di ETDF – *European Training and Development Federation*. In questo ambito segue per AIF il progetto GREAT.

Michele Ispano

Laureato in Scienze Politiche, ha lavorato nell'ambito dell'imprenditoria sociale in Italia e in Senegal. Ha poi conseguito un Master in Management delle Pubbliche Amministrazioni. Oggi lavora come consulente per enti locali ed istituti di ricerca nei settori del performance management, della comunicazione e delle nuove tecnologie. Fa parte della prima generazione cresciuta con il digitale nel DNA.

Per richiedere informazioni e per confermare la propria partecipazione:

Chiara Martinelli: cmartinelli@qubisoft.it

EVENTO GRATUITO PER I SOCI AIF E SOCI ASAFOR

A PAGAMENTO PER NON SOCI AIF (60,50 euro compreso IVA)