

NEWSLETTER n. 1 – Giugno 2016

Progetto SGAG – Skill generator game assessment



Il progetto

Il progetto ha lo scopo di creare un gioco educativo digitale per aiutare i giovani a sviluppare competenze trasversali, quali la capacità di comunicare, risolvere problemi, gestire la sostenibilità e sapere gestire il lavoro di squadra.

A chi è utile questo progetto?

I materiali prodotti saranno utili a:

- **Studenti** delle scuole superiori per aiutarli a potenziare abilità particolarmente apprezzate dal mondo del lavoro.
- **Insegnanti** che avranno a disposizione materiali innovativi, di cui è stata valutata l'efficacia, pronti da usare in classe.
- **Aziende** che potranno, nel lungo periodo, trovare giovani preparati a lavorare in contesti strutturati.

Le competenze trasversali

A causa degli attuali cambiamenti della società, i datori di lavoro ricercano nuovi impiegati e addetti con migliori competenze trasversali.

Abilità quali sapere lavorare in gruppo, la capacità di adattamento ai cambiamenti, la creatività e la capacità di innovare, la capacità di gestire in modo sostenibile le risorse, sono quindi capacità sempre più ricercate, in tutte le situazioni lavorative.

Il nostro obiettivo è aiutare gli studenti delle scuole superiori a conoscerle e svilupparle, per potersi poi inserire meglio nel mondo del lavoro.

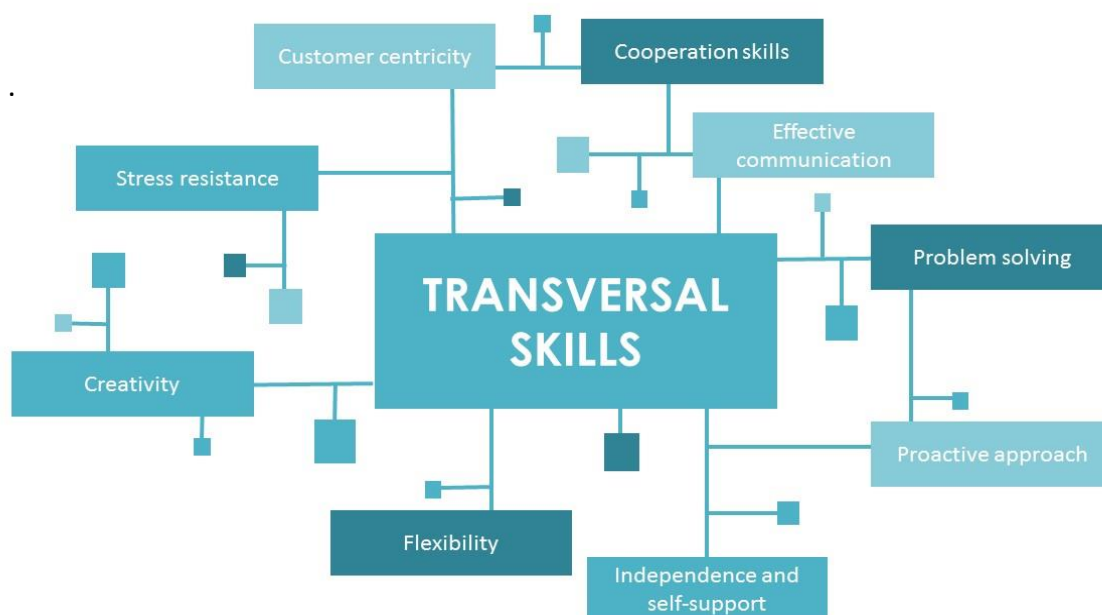
Gli obiettivi del progetto

- ✓ Raccogliere informazioni e tecniche di successo a livello Europeo per incorporarle nei materiali creati dai partner di SGAG.
- ✓ Creare un corso e un gioco serio digitale per offrire contenuti aggiornati ai partecipanti e un modo informale e divertente per sperimentare quanto appreso.
- ✓ Sviluppare un modello per misurare le competenze acquisite e facilitare il compito dei formatori
- ✓ Istruire e informare formatori, docenti, insegnanti e altri portatori di interesse sullo stato del progetto, diffondere i materiali creati e favorire la loro divulgazione.



Come il progetto SGAG contribuisce a migliorare le competenze trasversali?

SGAG ha lo scopo di portare l'attenzione sulle competenze trasversali, attualmente non pienamente integrate all'interno del percorso formativo offerto dalla scuola superiore agli studenti. L'obiettivo è dunque fornire ai giovani la possibilità concreta di apprendere competenze fondamentali per una più completa partecipazione alla vita sociale e lavorativa.



Il corso e il gioco educativo saranno testati in scuole piemontesi e laziali selezionate dai 2 partner Italiani, l'Associazione AREGAI di Torino e l'ITS TURISMO di Roma. Per questo nel corso del primo semestre i partner si sono occupati di ricercare materiali innovativi e, dopo un confronto a livello Europeo, hanno cominciato la preparazione dei contenuti didattici.

Il corso e il gioco saranno prodotti in 7 lingue (Inglese, italiano, lettone, ceco, polacco, rumeno e greco) e diffusi gratuitamente a livello europeo, insieme agli altri strumenti e risultati ottenuti dai partner.

Le riunioni di progetto

I partner si riuniscono regolarmente per discutere l'avanzamento delle attività e per pianificare le azioni successive. La riunione iniziale si è tenuta in Ottobre 2015 a Praga (CZ) e la seconda a Torino in Marzo 2016. Prossimo incontro a Settembre in Grecia



Prima fase di progetto: Conclusioni della ricerca

La ricerca effettuata dai partner ha permesso di ottenere alcune indicazioni relative ai sistemi educativi e sociali dei paesi partecipanti, ha fornito inoltre una panoramica su quali competenze trasversali sono sviluppate durante i normali percorsi formativi dei paesi coinvolti e quali sono gli strumenti di misura maggiormente usati.

Le principali conclusioni:

La necessità di prendere in considerazione i cambiamenti e le richieste del mercato del lavoro

La difficoltà di utilizzare il Quadro Europeo per le competenze, standardizzare materiali e dei parametri di misura nei paesi dell'EU.

Le diversificazione delle categorie dei sistemi di istruzione e formazione nei diversi paesi rendono l'analisi e il confronto a livello internazionale impossibile.

La mancanza di collaborazione tra aziende e i rappresentanti del sistema di istruzione.

La diffusa esigenza di aumentare le informazioni sulle esigenze richieste dal mercato.

Le attività riguardanti le competenze trasversali richieste dal contesto economico sono poco sviluppate

La necessità di diffondere programmi che potrebbero sostenere lo sviluppo di queste competenze, concentrati sulla nuova tecnologia e le innovazioni.

Le prossime fasi di progetto saranno:

- ✓ Creare la struttura e i contenuti del corso e-learning.
- ✓ Creare gli scenari del gioco elettronico e farli valutare agli studenti delle scuole superiori e istituti professionali per decidere insieme quali sono i contenuti che più si avvicinano alla loro reale esperienza. Il gioco vuole infatti riproporre scene di vita quotidiana, per far simulare le competenze apprese in contesti di vita reale.
- ✓ Dopo la valutazione, produrre il gioco completo.
- ✓ Formalizzare la metodologia e le linee guida utili agli insegnanti e formatori per comprendere meglio l'uso del corso e del gioco e adattarlo alle lezioni scolastiche.
- ✓ Formare insegnanti, docenti e altri portatori di interesse nell'uso dei materiali proposti.
- ✓ Effettuare il test del prototipo nei diversi paesi.
- ✓ Diffondere i risultati ottenuti.

Partner del progetto

TEMPO Training and Consulting è una società che si occupa di formazione, reclutamento e consulenza in Repubblica Ceca. Ha un approccio individuale per ogni cliente ed è molto attenta all'etica della comunicazione con i clienti e i potenziali candidati.



Aregai Terre di benessere è un'associazione no profit italiana. Promuove il benessere sostenibile come la soddisfazione dei bisogni umani primari e secondari. Aregai ha sviluppato una metodologia di gestione innovativa, il modello LICET®, per contribuire a migliorare la qualità del territorio.

Biedriba Eurofortis è un'associazione culturale che promuove la formazione continua e gli scambi tra le scuole, le imprese e la società. Sostiene lo sviluppo di diverse competenze personali e professionali. È stata fondata a Riga e partecipa attivamente a progetti educativi europei.



L'Università di Lodz, istituita nel 1945, è una delle più grandi e popolari università polacche e attualmente è una delle principali istituzioni di istruzione superiore in Polonia. L'Università offre diversificati programmi di formazione in 60 campi di studio e 170 specializzazioni.

ITS Turismo è un istituto di istruzione superiore con sede a Roma e si occupa di formazione e ricerca nel campo dei beni culturali e del turismo. ITS Turismo promuove corsi di alta formazione post-Diploma soprattutto nella promozione e marketing dell'industria del turismo e nel settore dei beni culturali.



ERFC è un'organizzazione non governativa, non ha scopo di lucro, il suo obiettivo è quello di contribuire all'integrazione europea promuovendo l'innovazione e lo sviluppo economico, migliorando la competitività e l'occupazione delle imprese nella UE con il controllo dell'impatto delle attività umane sull'ambiente e la valorizzazione delle risorse territoriali per prevenirne i rischi.

eLearning & Software, situato ad Arad in Romania, è una società a capitale privato specializzata in IT & C e E-learning. Il suo portafoglio comprende: soluzioni di e-learning, mobile Learning, soluzioni per la gestione di progetti, l'istruzione on-line, creazione di contenuti e-learning e di hosting della piattaforma Moodle per la formazione e la professionalità.



<http://sgag.eu/>

Facebook: SGAG - Skill Generator Assessment Game

Twitter: https://twitter.com/SGAG_Game



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

<http://sgag.eu/>

Facebook: SGAG - Skill Generator Assessment Game

Twitter: https://twitter.com/SGAG_Game



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