



LET'S PLAY VET

<enhancing
the learning experience
through playlists/>

IO3: Linee Guida per l'uso delle Playlist per i VET Providers

www.switchlearning.eu

A CURA DI EFVET

Autori:

Associazione Cnos Fap Emilia Romagna, Italia
Istituto Politécnico Salesiano - Pamplona, Spagna
SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium - Budapest, Ungheria
Uniser Soc. Coop. Onlus - Forlì, Italia
Badgecraft Ireland Limited - Cappaduff, Irlanda
European Forum of Technical and Vocational Education and Training - Bruxelles, Belgio

<https://www.switchlearning.eu/>

Indice

GLOSSARIO	3
PARTE I: IL PROGETTO “LET'S PLAY VET”	4
1.1 INTRODUZIONE	4
1.2 INTRODUZIONE ALLE LINEE GUIDA	5
PARTE II: LE PLAYLIST DI APPRENDIMENTO: UNA RIVOLUZIONE METODOLOGICA	6
2.1. Playlist di apprendimento, gamification e learning badges	6
2.2. Piattaforma e-learning per moduli di formazione attraverso playlist	9
PARTE III: GUIDA ALLA CREAZIONE E UTILIZZO DELLE PLAYLIST	10
3.1 ISTRUZIONI GENERALI (come creare una playlist sulla piattaforma)	10
3.1.1 Registrazione e accesso	10
3.1.2 Come creare un'ATTIVITÀ sulla piattaforma	11
3.1.3 Come creare una PLAYLIST	13
3.1.4 Come attribuire I BADGE DIGITALI	14
PARTE IV: LE BEST PRACTICES DELLA PARTNERSHIP: mostrare i diversi approcci delle playlist	16
4.1 Salesianos Pamplona: il compito di comparare i curricula formativi	16
4.2 Il progetto Cinema Galliera: implementare la didattica per progetto con Let's Play VET!	21
4.3 Le playlist di apprendimento per la mobilità virtuale	29
4.4 Buone pratiche nella creazione di playlist: Esperienze dall'Ungheria - SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium (former SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium)	31
Case study # 01	32
Case study # 02	33
PARTE VI: CONCLUSIONI	36

GLOSSARIO

Playlist: una playlist è un gruppo di esperienze e risorse sviluppate attorno a un tema comune e unite da una narrativa avvincente e ricca di contenuti multimediali. La forza delle playlist risiede nell'opportunità di collaborazione. È possibile progettare una sequenza di esperienze basata su obiettivi comuni e quindi collaborare con gli altri creatori, studenti o docenti per includere diverse risorse di apprendimento. Questo tipo di playlist collaborative creano una ricca rete di apprendimento. Le playlist collegano l'apprendimento agli interessi e alle comunità mentre sbloccano opportunità del mondo reale

Esperienze (XP). La XP è un'attività che invita lo studente a partecipare e spiega come entrare in azione. Le XP sono supportate da risorse: gli strumenti multimediali utilizzati dallo studente.

Badge. Un badge è una credenziale digitale condivisibile pubblicamente che sblocca opportunità e fornisce la prova di un risultato di apprendimento.

La gamification in educazione. È diversa dall'apprendimento basato sul gioco in quanto non chiede agli studenti di creare i propri giochi o di giocare con videogiochi presenti in commercio. Agisce partendo dal presupposto che il tipo di coinvolgimento che i giocatori sperimentano può essere riportato in un contesto educativo al fine di facilitare l'apprendimento e impattare sul comportamento degli studenti stessi.



PARTE I: IL PROGETTO “LET'S PLAY VET”

1.1 INTRODUZIONE

Let's Play VET! contribuisce a ripensare il paradigma dell'insegnamento attraverso una metodologia VET innovativa che mette i giovani studenti dell'istruzione e formazione professionale (VET) al centro del proprio processo di apprendimento in modo proattivo.

Tale metodologia innovativa si ispira al concetto delle **playlist di apprendimento**, inteso come un modulo formativo costituito da un insieme di **esperienze di apprendimento** che gli studenti devono completare per ricevere una valutazione positiva. Le esperienze di apprendimento che compongono le playlist sviluppate nel progetto sono miste: includono compiti innovativi in e-learning come mobilità all'estero, visite studio, partecipazione a seminari e ad altri eventi o ad iniziative della comunità locale, produzione di video e di immagini, ecc.

I partner hanno identificato una serie di esigenze che interessano i discenti della VET inseriti all'interno del contesto socio-economico europeo. Sebbene gli Stati membri stiano compiendo numerosi sforzi per migliorare **l'offerta l'attrattiva dell'Istruzione e Formazione Professionale (VET)**, il tasso di abbandono scolastico, compresa la formazione professionale iniziale iniziale (iVET) è ancora elevato. Molti paesi dell'UE devono affrontare problematiche importanti nell'attuazione di strategie efficaci per prevenire questo fenomeno, tuttavia i loro tassi di abbandono sono ben al di sopra della media dell'UE-28. L'**Education and Training monitor report** del 2015 ha mostrato come l'attuale tasso di abbandono scolastico in Europa sia pari a 11,1% contro l'obiettivo del 10% fissato dalla strategia UE 2020. Alcuni Stati membri sono in grave ritardo, soprattutto la Spagna (21,9%) e l'Italia (15%), che sono i paesi in cui il progetto svilupperà e testerà l'innovativa metodologia VET proposta.

L'obiettivo principale, quindi, è la necessità di portare gli attuali tassi di abbandono scolastico al 10% entro il 2020.

Il consorzio Let's Play VET! è composto dai seguenti partner:

3 centri di Formazione Professionale:

- Associazione Cnos-Fap Regione Emilia Romagna (Italia),
- Congregacion San Francisco de Vendite - Instituto Politécnico Salesiano (**Spagna**)
- SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium former SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium (**Ungheria**);

1 mobility provider: UNISER SOC.COOP. ONLUS (**Italia**);

1 partner tecnico: Badgecraft Ireland Limited (**Irlanda**)

1. rete europea: EfVET (**Belgio**)

www.swichlearning.eu

1.2 INTRODUZIONE ALLE LINEE GUIDA

Le Linee guida per l'uso delle playlist per i VET provider rappresentano un supporto scientifico al progetto Let's Play VET.

Questo documento include istruzioni che intendono diffondere l'innovazione sviluppata nel progetto presso altri VET provider europei. Poiché nei moduli di apprendimento ci sono diversi elementi specifici che variano da paese a paese e a seconda dei diversi sistemi di Formazione professionale, le linee guida includono anche procedure per adattare il contenuto dei moduli formativi ai diversi contesti locali e/o ad altre qualifiche.

Le linee guida forniscono anche le istruzioni per iniziare a utilizzare la piattaforma e-learning sviluppata dal progetto così da essere in grado di creare i propri moduli di apprendimento attraverso le playlist, contribuendo così all'obiettivo finale del progetto, ovvero aumentare l'attrattiva dell'IFP in Europa.

Il documento include la descrizione di diverse playlist di apprendimento e di come questo concetto possa essere utilizzato per lo sviluppo dei nuovi moduli di apprendimento nell'Istruzione e Formazione Professionale. I partner hanno colto l'occasione per fornire la propria esperienza e condividere le loro buone prassi in modo poter essere replicate in altri paesi o su altre qualifiche.



PARTE II: LE PLAYLIST DI APPRENDIMENTO: UNA RIVOLUZIONE METODOLOGICA

2.1. Playlist di apprendimento, gamification e learning badges

Negli ultimi anni abbiamo assistito a sviluppi stimolanti nelle metodologie di insegnamento in grado di combinare gli approcci innovativi all'utilizzo delle playlist di apprendimento e le diverse opportunità fornite dall'utilizzo dei learning badges.

Il progetto Let's Play VET è stato sviluppato seguendo un concetto di base, la definizione di "apprendimento" per la quale: **"si ritiene che gli studenti possano definire al meglio il loro obiettivo quando sono posti al centro del proprio processo di apprendimento"**.¹ Questa idea di base ha definito per i partner un modo diverso di insegnare e di coinvolgere gli studenti.

Ma cos'è esattamente una "playlist di apprendimento"? e il concetto di gamification? E infine, cosa sono i learning badges?

Sebbene le playlist di apprendimento possano sembrare un approccio e una pratica molto innovativa nella formazione e nell'istruzione professionale, il loro sviluppo si basa su solide teorie, pratiche e risultati di numerose ricerche in campo educativo.

L'apprendimento attraverso le playlist si basa su un'idea un apprendimento personalizzato e auto-diretto. Quando combinato con i learning badges, le playlist di apprendimento prendono in prestito idee e tecniche utilizzate nella metodologia di apprendimento-insegnamento basata sul gioco, detta gamification.

- **Esperienze (XP).** La XP è un'attività che invita lo studente a partecipare e spiega come attivarsi. Le XP sono supportate da risorse: gli strumenti multimediali utilizzati dallo studente.
- **Playlist:** una playlist è un gruppo di esperienze e risorse sviluppate attorno a un tema comune unite da una narrativa avvincente e ricca di contenuti multimediali. La forza delle playlist risiede nell'opportunità di collaborazione. È possibile progettare una sequenza di esperienze basata su obiettivi comuni e quindi collaborare con gli altri creatori, studenti o docenti per includere diverse fonti per l'apprendimento. Questo tipo di playlist collaborative creano una ricca rete di risorse. Le playlist collegano

¹ <https://www.lrng.org/playgroundcity/playlist/make-a-playlist/activity/lrng-partner-handbook>

l'apprendimento agli interessi degli studenti e delle comunità locali e sbloccano opportunità del mondo reale

- **Badge.** Un badge è una credenziale digitale condivisibile pubblicamente che sblocca opportunità e fornisce la prova di un risultato di apprendimento.

Questi concetti sono stati utilizzati e sono alla base dello sviluppo della piattaforma e-learning **Let's Play VET**: incorporare XPs, playlist e badge nei programmi di apprendimento e nei profili professionali esistenti rappresenta una svolta innovativa e potrebbe spingere a rivoluzionare gli ambienti di apprendimento. In questo senso, la “Lifelong Learning Platform” ha lanciato un position paper sugli ambienti di apprendimento, “21ST CENTURY LEARNING ENVIRONMENTS AND VALIDATION OF TRANSVERSAL COMPETENCES”² che evidenzia i concetti che Let's Play VET inserisce nella metodologia progettuale e di creazione della piattaforma. Ci si riferisce in particolare a queste principali raccomandazioni:



- **Digitale:** promuovere l'uso mirato di ambienti di apprendimento digitali e misti in modo da offrire un accesso più ampio e personalizzato al life long learning permanente basato sulla consapevolezza che tali ambienti non sostituiscono una metodologia di insegnamento/apprendimento in presenza ma che si pongono in linea con un approccio olistico allo sviluppo personale. Ciò significa

fare uso di tutta la gamma di opportunità che possono supportare i processi di apprendimento, anche all'aperto e all'interno delle comunità locali.

- **Educatori:** riconoscere il ruolo degli insegnanti e degli educatori nel 21 ° secolo come facilitatori dell'apprendimento, ponendo in atto risorse, formazione e politiche necessarie al loro supporto nella gestione dei rapidi cambiamenti che stanno affrontando.
- **Partecipazione:** fornire un supporto concreto e risorse per l'integrazione della pedagogia partecipativa, caratterizzata da approcci collaborativi e peer-to-peer, dialogici e basati sull'indagine, che ha lo scopo di garantire la partecipazione attiva e significativa degli studenti.

Il documento di sintesi della “Life Long Learning Platform” sottolinea la differenza tra "formale", "non formale" o "informale".

² <http://lllplatform.eu/lll/wp-content/uploads/2019/10/LLL-Position-paper-21CLE.pdf>

“Nella maggior parte dei contesti accademici e politici, l'apprendimento tende a essere classificato come "formale", "non formale" o "informale" (21ST CENTURY LEARNING ENVIRONMENTS).

L'apprendimento formale è organizzato e strutturato come parte di un programma di studi chiaramente definito e che porta a qualifiche formalmente riconosciute da istituzioni come scuole e università. A causa della sua caratteristica di ufficialità e concretezza, questa è solitamente la categoria preferita dai decisori politici e dalla società in generale.

L'apprendimento non formale tende ad essere inteso come un apprendimento volontario che avviene al di fuori di un contesto formale, ma rimane intenzionale e in una certa misura strutturato all'interno di un programma fornito da un'organizzazione (ad es. Tirocini, formazione sul lavoro). **L'apprendimento informale**, invece, è solitamente inteso come "esperienziale" nel senso che non è istituzionalizzato, pianificato o strutturato e avviene tipicamente attraverso le attività e le interazioni quotidiane di un individuo (ad esempio, apprendimento tra famiglia e amici, nello sport, durante attività ludiche) ”.

Nel caso di Let's Play VET, i partner stanno cercando di portare il concetto di apprendimento informale, basato sull'esperienza, in un ambiente educativo formale. L'istruzione formale ha l'obbligo di innovarsi e implementare metodologie diverse e innovative al fine di aumentare la propria attrattività, soprattutto quando si prende in considerazione la Formazione Professionale.

Pertanto, Let's Play VET intende fare un passo avanti in questa direzione con lo scopo di far proprio il concetto di **gamification in educazione** “È diversa dall'apprendimento basato sul gioco in quanto non chiede agli studenti di creare i propri giochi o di giocare con videogiochi presenti in commercio. Agisce partendo dal presupposto che il tipo di coinvolgimento che i giocatori sperimentano può essere riportato in un contesto educativo al fine di facilitare l'apprendimento e impattare sul comportamento degli studenti. ”³.

Alcuni esempi di gamification in educazione:

- **Find the future:**
 - http://exhibitions.nypl.org/100/digital_fun/play_the_game
 - <http://www.nypl.org/audiovideo/find-future-nypl-game>

- **Serious European games with Open Badges** di Badgecraft:
 - <http://www.slideshare.net/badgecraft/league-of-youth-work-agents>
 - <http://www.slideshare.net/badgecraft/the-youth-exchangers-game?related=1>

³ <https://www.learning-theories.com/gamification-in-education.html>

- **Duolingo:**
 - <https://www.duolingo.com/>
- **Apprendimento basato sull'acquisizione di badge**

Un badge è una credenziale digitale condivisibile pubblicamente che sblocca opportunità e fornisce la prova di un risultato di apprendimento. Nel contesto educativo e dell'istruzione, il badge è il modo per certificare le competenze dello studente quando ha completato una playlist. Riconoscere il lavoro dello studente è il modo migliore per motivarlo a sbloccare le seguenti attività della playlist.

2.2. Piattaforma e-learning per moduli di formazione attraverso playlist

I partner coinvolti nello sviluppo (Associazione Cnos-Fap Regione Emilia Romagna (Italia), Congregación San Francisco de Sales - Instituto Politécnico Salesiano (Spagna) e SZÁMALK-SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium former Szalézi Szakgimnázium (Ungheria) e UNISER SOC.COOP. ONLUS (Italia) hanno testato l'e-platform prima del suo lancio ufficiale. Il testing e il piloting sono stati realizzati tramite focus group con gli insegnanti e gli studenti.

www.swichlearning.eu

PARTE III: GUIDA ALLA CREAZIONE E UTILIZZO DELLE PLAYLIST

3.1 ISTRUZIONI GENERALI (come creare una playlist sulla piattaforma)

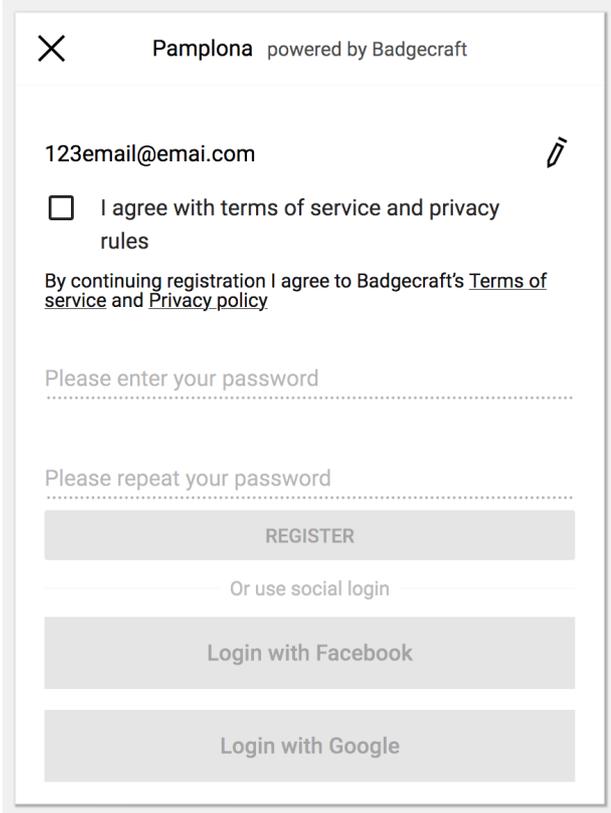
3.1.1 Registrazione e accesso

FASE I: Unisciti alla piattaforma nell'area dedicata alla tua scuola

Ci si può registrarsi in tre modi:

- sulla piattaforma www.swichlearning.eu cliccando sul pulsante GET STARTED e procedendo con la registrazione
- ricevendo una mail di invito da parte di un docente/coordinatore/facilitatore a partecipare alla piattaforma o ad un'attività specifica. L'invito avrà come mittente info@badgcraft.eu. Occorre controllare la cartella dello spam.
- ricercando sulla piattaforma il profilo della propria scuola/Centro di Formazione, cliccare e aprire la pagina dedicata e procedere con la registrazione

Verrà richiesto di registrare il proprio account tramite e-mail o attraverso uno dei metodi di autenticazione indicati (password, Facebook o Google).



The screenshot shows a registration form titled "Pamplona powered by Badgcraft". The form includes the following elements:

- A close button (X) in the top left corner.
- An email input field containing "123email@emai.com" with an edit icon (pencil) on the right.
- A checkbox labeled "I agree with terms of service and privacy rules".
- A line of text: "By continuing registration I agree to Badgcraft's [Terms of service](#) and [Privacy policy](#)".
- A password input field with the placeholder text "Please enter your password".
- A second password input field with the placeholder text "Please repeat your password".
- A "REGISTER" button.
- A separator line with the text "Or use social login".
- A "Login with Facebook" button.
- A "Login with Google" button.

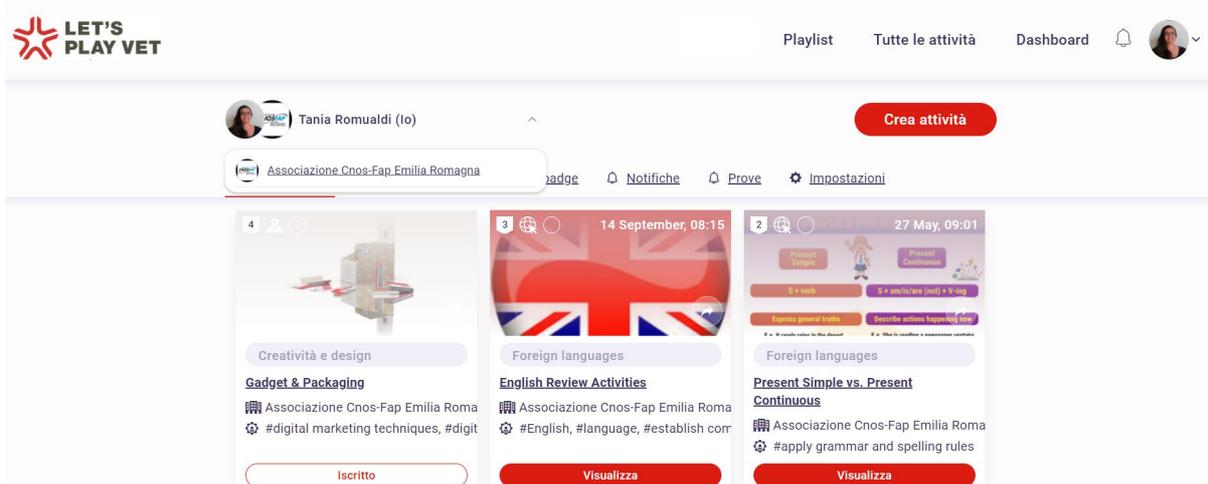
3.1.2 Come creare un'ATTIVITÀ sulla piattaforma

FASE II: Scegli un argomento specifico

Decidi per quale materia e classe desideri creare un'attività sulla piattaforma. Successivamente queste attività possono essere aggiunte / combinate in una playlist.

FASE III: Seleziona la tua scuola con ruolo di organizzatore

Vai alla tua Dashboard nella piattaforma e seleziona la tua scuola con ruolo organizzatore.



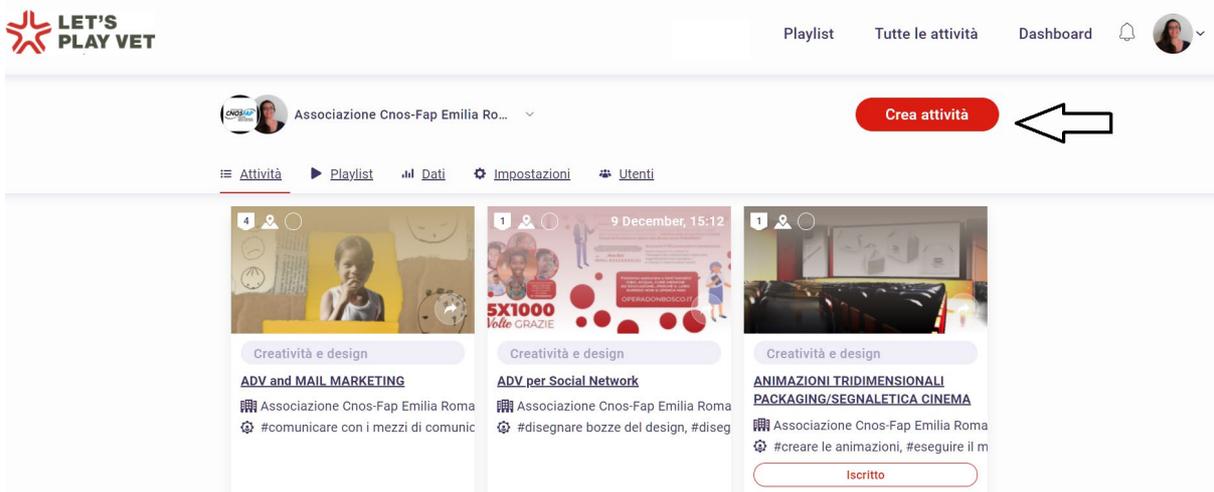
The screenshot shows the user interface of the LET'S PLAY VET platform. At the top, there is a navigation bar with the logo and menu items: Playlist, Tutte le attività, Dashboard, and a user profile icon. Below the navigation bar, the user's profile is visible, showing the name 'Tania Romualdi (10)' and a red 'Crea attività' button. A search bar contains the text 'Associazione Cnos-Fap Emilia Romagna'. Below the search bar, there are three activity cards displayed in a grid:

- Card 1:** 'Creatività e design' with the title 'Gadget & Packaging'. It includes the text 'Associazione Cnos-Fap Emilia Roma' and '#digital marketing techniques, #digit'. A red 'Iscritto' button is at the bottom.
- Card 2:** 'Foreign languages' with the title 'English Review Activities'. It includes the text 'Associazione Cnos-Fap Emilia Roma' and '#English, #language, #establish com'. A red 'Visualizza' button is at the bottom.
- Card 3:** 'Foreign languages' with the title 'Present Simple vs. Present Continuous'. It includes the text 'Associazione Cnos-Fap Emilia Roma' and '#apply grammar and spelling rules'. A red 'Visualizza' button is at the bottom.

Nota: per creare un'attività devi essere membro di una Scuola/Centro di Formazione presente già registrato con un proprio profilo sulla piattaforma. Contatta il partner della tua area geografica per ulteriori informazioni.

FASE IV: Crea un'attività

Una volta selezionato un organizzatore, crea la tua prima attività.



The screenshot shows the user interface of the 'LET'S PLAY VET' platform. At the top, there is a navigation bar with the logo on the left and 'Playlist', 'Tutte le attività', and 'Dashboard' on the right. Below this, the user profile for 'Associazione Cnos-Fap Emilia Ro...' is visible, with a red 'Crea attività' button to its right. A white arrow points to this button. Below the profile, there are tabs for 'Attività', 'Playlist', 'Dati', 'Impostazioni', and 'Utenti'. The main content area displays three activity cards, each with a cover image, a title, and a description. The first card is titled 'ADV and MAIL MARKETING', the second 'ADV per Social Network', and the third 'ANIMAZIONI TRIDIMENSIONALI PACKAGING/SEGNALETICA CINEMA'. Each card has a 'Crea attività' button at the bottom.

Nota: il modulo per creare un'attività è composto da pochi campi obbligatori. Gli altri campi permettono di aggiungere più informazioni alla nostra attività, se necessario.

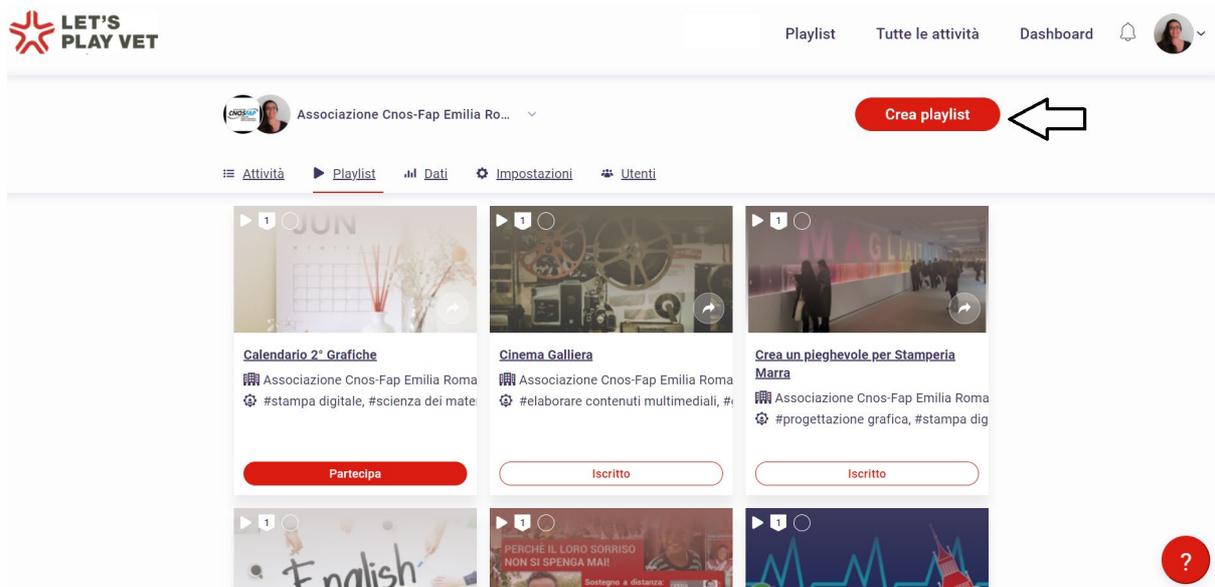
Nota: dopo aver creato un'attività, sarai invitato a modificarne il badge. (vedi 3.1.4)

Ripeti lo stesso passaggio per creare da 3 a 5 altre attività per il tuo soggetto.

3.1.3 Come creare una PLAYLIST

FASE V: Creare una playlist

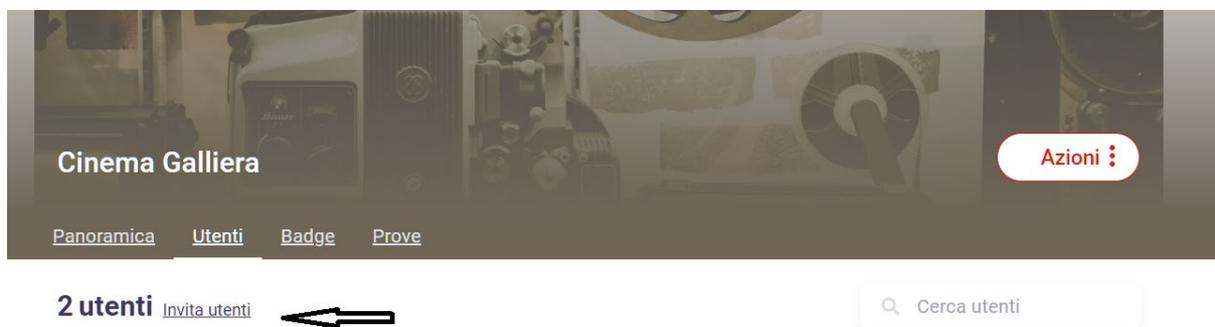
Dopo aver creato più attività, vai alla **Scheda Playlist** nella tua dashboard e clicca sul pulsante **Crea playlist**.



Segui i passaggi per creare una playlist aggiungendo le attività create in precedenza.

FASE VI: Invita gli studenti alla tua playlist/attività

Dopo aver creato una playlist/attività, vai alla scheda **Utenti** per invitare i tuoi studenti a partecipare.



Sono disponibili tre opzioni tra cui scegliere:

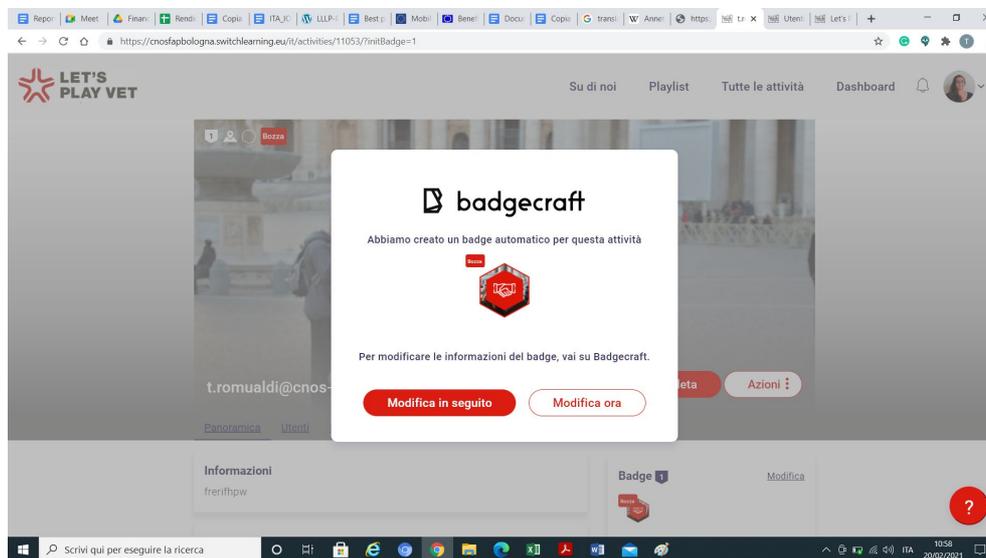
- Invia inviti personali tramite e-mail
- Fornisci un codice QR da scansionare (se utilizzato su dispositivo mobile)
- Copia e invia un collegamento di iscrizione automatica

Nota: in caso di problemi tecnici, segnalateli facendo clic sul simbolo "?" e compilando il modulo di segnalazione.

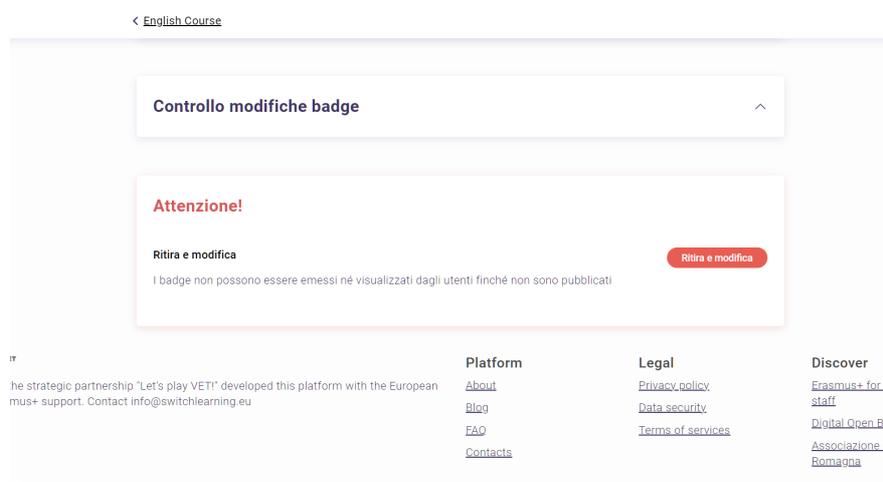
3.1.4 Come attribuire I BADGE DIGITALI

FASE VII: Modificare il badge

Dopo aver creato un'attività, la piattaforma crea automaticamente il relativo badge. E' possibile decidere di modificarlo subito cliccando su **"Modifica Ora"** o modificarlo in seguito cliccando su **"Modifica in seguito"**.



Clicca poi su **Ritira Badge** in fondo alla pagina e per iniziare a modificare il badge.



Se desideri aggiungere prove (task) alle attività, scorri verso il basso e seleziona **Questo badge richiede prove**. Sempre nella stessa pagina ma più in basso è possibile impostare il responsabile della verifica delle prove.



Questo badge necessita di prove

Un badge senza richiesta di prove può essere emesso via mail o ottenuto usando un codice badge speciale. Un badge con una richiesta di prove è emesso dopo il completamento della missione badge da parte dell'acquirente. Quest'ultimo ti permette di specificare delle attività, richiedere il caricamento di prove da verificare, o richiedere altri badge come prerequisito.

No
 Si

1. Descrivi la missione badge (Obbligatorio)

Nelle missioni badge è spiegato cosa deve fare l'acquirente per portare a termine questa missione badge. Azioni semplici e specifiche aiutano gli acquirenti a completare le attività e gli altri utenti a comprendere i criteri dell'emissione dei badge.



A questo link <https://www.cruciverba-soluzioni.com/raetsel/food-language-1> troverai in cruciverba! Completato e metti una foto qui!

Seleziona chi dovrà verificare le prove 

Scegliere "acquirente di badge" non richiederà alcuna verifica delle prove. "Membri del progetto" richiederà la verifica degli altri membri di questo stesso progetto. "Organizzatore" richiederà la verifica delle prove agli utenti con diritti di amministratore e proprietario in questo progetto.

Imposta il numero di persone richiesto per verificare la prova

Questo numero deve essere realisticamente raggiungibile per l'acquirente di badge.

Aggiungi un'attività alla missione

Dopo aver apportato le modifiche, scorri verso il basso e fai clic su **Pubblica** o **Salva Bozza** lasciando ad un secondo momento la pubblicazione.

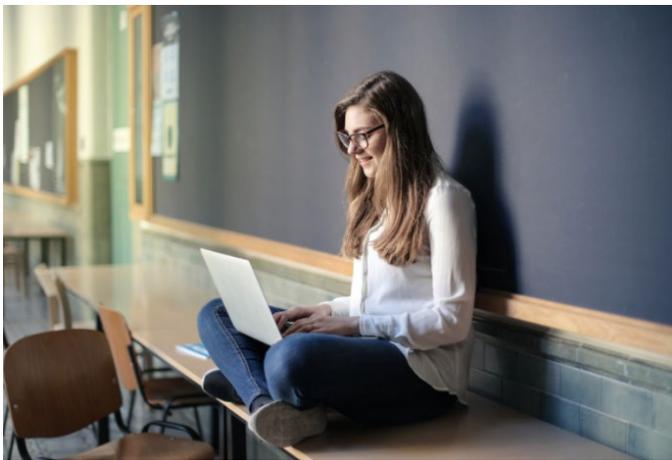


PARTE IV: LE BEST PRACTICES DELLA PARTNERSHIP: mostrare i diversi approcci delle playlist

4.1 Salesianos Pamplona: il compito di comparare i curricula formativi

Una delle grandi sfide di questo progetto è stata il confronto dei curricula formativi dei diversi centri che partecipano al progetto. Questi tre centri di formazione professionale si trovano a Bologna (Italia), Budapest (Ungheria) e Pamplona (Spagna). Provenendo da diversi paesi, è facile intuire quanto un compito di questo genere sia potuto risultare arduo, ancor di più quando l'armonizzazione dei sistemi dei curricula della Formazione Professionale è ancora in sospeso a livello europeo. **Tuttavia, i centri di Formazione professionale sono stati uniti da un obiettivo comune: quello della ricerca di un nuovo metodo di insegnamento per coinvolgere gli studenti. La risposta a questa domanda è stata trovata nelle Playlist di apprendimento!**

Avviare il confronto: un compito arduo



Il primo passo è stato quello di concentrarsi sul livello EQF con il quale si intendeva lavorare, per questo è stato preso in considerazione il Quadro Europeo della Qualità (EQF). Nel caso di Let's Play VET, il target su cui si è focalizzato il confronto sono stati i corsi di Formazione Professionale per il percorso di Tecnico Grafico EQF 4. Tuttavia, dopo aver letto e studiato i curricula professionali, si è reso noto

come il Centro di Formazione ungherese svolgesse un corso di livello EQF 5 che ha reso ancora più difficoltoso sviluppo del confronto curriculare. All'inizio del progetto, questa differenza nei livelli EQF non era nota ed è stata colta l'opportunità di sviluppare moduli di formazione che avrebbero potuto essere utilizzati a più livelli. Il confronto è stato così ampliato e si è concentrato essenzialmente sui risultati di apprendimento simili. I moduli di apprendimento sono stati quindi adattati in termini di materiali e compiti da svolgere in base alla diversità delle scuole e degli studenti.

Sebbene la comparazione non sia stata semplice, è stato possibile scegliere un'area di lavoro comune e su quella impostare i moduli formativi da ricreare poi sulla piattaforma. Questo è

avvenuto concentrandosi sugli obiettivi dell'apprendimento di ogni curriculum di ogni Centro di Formazione Professionale. Abbiamo dovuto lasciare da parte i nomi e i titoli delle materie e concentrarci sulle abilità e le competenze acquisite dai nostri studenti durante il corso. È sorprendente come concentrandosi sui risultati dell'apprendimento sia diventato molto più semplice trovare un terreno comune per iniziare il confronto.

Una volta tradotti in inglese e confrontati i curricula attraverso una tabella Excel dedicata, abbiamo avuto molto più chiaro su quale modulo e con quali materie avremmo potuto lavorare attraverso le Playlist. Abbiamo scelto di lavorare sul modulo formativo **Realizzazione del prodotto grafico**. La caratteristica più interessante di questo modulo è che nel suo sviluppo sono coinvolti argomenti e compiti molto diversi così che la Playlist possa essere utilizzata trasversalmente durante tutto il corso.

Lo sviluppo della nostra prima playlist

Per creare la bozza della prima Playlist, abbiamo utilizzato molto materiale di riferimento sull'uso della gamification in educazione, in particolare la documentazione pubblicata da [LRNG](#). Abbiamo, quindi, ideato un progetto, un vero compito di realtà, attraverso il quale i ragazzi avrebbero potuto creare un prodotto grafico. Questo progetto è stato poi suddiviso in fasi per fase.

Per iniziare a lavorare con una playlist, è imprescindibile contestualizzarla nell'ambiente in cui questa verrà utilizzata. Ci sono quattro aspetti che devono essere esplorati come base preliminare per la creazione dei contenuti.

Le domande che ci siamo posti sono state le seguenti:

In che modo la playlist si basa sulle **passioni**?

In che modo la playlist favorisce le **relazioni**?

In che modo la playlist enfatizza la produzione di **artefatti**?

In che modo la playlist sblocca **opportunità**?

Dopo una sessione interattiva con gli studenti dei centri di Pamplona e Bologna abbiamo trovato le seguenti risposte:

Passioni	Relazioni	Artefatto	Opportunità
Esporre i giovani a nuove passioni, mostrando loro il lavoro e i progetti realizzati da professionisti nel campo della grafica.	Creare esperienze di apprendimento cooperativo basate su progetti. Il lavoro in team ha un impatto positivo sui giovani. Sarebbe importante alternare alcune attività di gruppo con attività individuali. (brainstorming, storm board, discussioni ...)	Per trovare un modo perché gli studenti possano condividere i loro prodotti finali, non solo online ma anche attraverso una presentazione personale. Riunione finale del progetto.	Dare loro l'opportunità di condividere il loro prodotto finale con gli altri studenti coinvolti nella piattaforma Playlist. (Foro)

Queste risposte ci hanno portato a una serie di ulteriori domande che hanno guidato lo sviluppo delle nostre playlist:

- **Come verranno raggiunti i giovani svantaggiati?**

A volte le famiglie affrontano difficili condizioni socio economiche e gli studenti non hanno accesso a un computer per poter creare progetti grafici fuori dalla scuola, quindi è importante dare loro l'opportunità di lavorare qualche ora alla settimana con le attrezzature scolastiche fuori dall'orario ufficiale.

- **Quale collaborazione è possibile stabilire con altre organizzazioni?**

Per qualsiasi centro di Formazione Professionale è essenziale prendere accordi di collaborazione con altre organizzazioni. Nel campo della progettazione grafica, la collaborazione con organizzazioni no profit rappresenta un'opportunità da cogliere, in modo che gli studenti possano creare per loro materiale editoriale per queste come: calendari, poster, volantini, biglietti da visita.

- **Ma per quanto riguarda il contenuto?**

La prima domanda, è: che tipo di playlist vogliamo creare?

In questo caso che tipo di prodotto grafico vorremmo realizzare? Essendo il processo di creazione composto da pochi passaggi standard che devono essere

eseguiti per ottenere un prodotto di successo, la tipologia di prodotto è scarsamente rilevante.

Pertanto, abbiamo deciso di dividere la playlist in sette passaggi, dando per ciascuno di essi un file "[Domanda guida](#)" che servirà per sviluppare le seguenti attività:

Comprensione essenziale	Domanda guida alla
1. Briefing	Cosa si aspetta il mio cliente da me?
2. Ricerca	Cosa so del mio cliente?
3. Progettazione del layout	Quali caratteri dovrei usare? Quali sono i colori tipici del mio cliente? Come posso creare un design accattivante?
4. Feedback	Come posso migliorare il mio design?
5. Stampa	Come appare il mio design?
6. Presentazione	Cosa voglio mostrare con il mio design?
7. Disseminazione	Sono disposto/a a mostrare le mie creazioni?

Questo è stato solo il primo approccio alla playlist. La vera sfida è stata creare una PlayList in cui non tutte le attività fossero lineari: alcune delle **EXPerienze (XP)** sono state pensate per essere completate in qualsiasi momento e ovunque, utilizzando dispositivi tecnologici come smartphone e tablet.

Playlist: rivoluzionare l'istruzione

Quando creiamo una playlist, dobbiamo tenere presente il curriculum formativo di ogni paese, i learning outcomes che lo compongono, l'interesse degli studenti e il rapporto con l'ambiente circostante.

Il nostro obiettivo è cambiare l'approccio all'insegnamento unidirezionale rendendo gli insegnanti dei facilitatori all'accesso ai materiali educativi. Siamo consapevoli che il tempo in cui gli insegnanti avevano la conoscenza è terminato; la conoscenza è al di fuori delle classi e della scuola e noi, come insegnanti, abbiamo il dovere di aiutare gli studenti a scoprirla. Le playlist di apprendimento sono un ottimo strumento per far lavorare gli studenti dentro e fuori le classi, creando XP e attività in cui gli allievi possono condividere le loro scoperte o creazioni. Aprire la scuola alla società e, naturalmente, al mercato del lavoro è uno degli obiettivi del progetto e della creazione della piattaforma e-learning.

Le capacità e le competenze necessarie per entrare nel mondo del lavoro stanno cambiando molto rapidamente, ed è quindi molto importante che le scuole di formazione professionale restino in contatto con le aziende appartenenti al settore professionale di riferimento. Le scuole hanno bisogno di essere a conoscenza di quali sono le esigenze delle aziende mentre le aziende sono responsabili della messa a disposizione di mezzi e strumenti atti a formare i futuri lavoratori.

Tutto questo deve riflettersi nella Playlist in modo che diventi un valido strumento di insegnamento. Se ci concentriamo solo sui programmi e sull'erogazione di formazione attraverso metodologia di comunicazione unidirezionale, purtroppo non riusciremo a far fronte al fallimento e all'abbandono scolastico.

Per tutto questo, siamo convinti che applicare la metodologia delle Playlist di apprendimento insieme ad altre metodologie didattiche innovative all'interno dei percorsi di formazione professionale rivoluzionerà il significato delle parole **insegnamento** e **apprendimento** nei prossimi anni.

4.2 Il progetto Cinema Galliera: implementare la didattica per progetto con Let's Play VET!

Durante l'anno scolastico 2019 e 2020, Il Cinema Galliera, una sala cinematografica posizionata all'interno degli edifici della comunità salesiana a Bologna, ha sentito la necessità di affrontare un processo di rinnovamento della propria immagine pubblica in relazione agli interni, alla programmazione cinematografica e alla strategia di comunicazione. La sala ha voluto ridisegnare, quindi, l'immagine aziendale e, grazie al forte legame tra i responsabili di Cinema Galliera e il coordinatore del corso di Tecnico Grafico (4 ° anno verso il Diploma Professionale) svolto presso l'Associazione Cnos Fap di Bologna, l'azienda ha deciso di coinvolgere gli studenti in questo processo di rinnovamento chiedendo loro di creare l'immagine coordinata aziendale, ripristinando quella esistente o creandone una nuova. E' su questa richiesta che si inizia a progettare un modulo didattico che porti ai seguenti risultati:

1. Un percorso strategico e creativo finalizzato a definire il posizionamento del Cinema Galliera all'interno del contesto periferico bolognese e precisamente nella zona della Bolognina (la parte della città in cui si trova il cinema).
2. Un manuale di progettazione del marchio e/o del logotipo.
3. Un manuale di progettazione della modulistica richiesta
4. Un manuale di progettazione della comunicazione digitale richiesta.
5. Un manuale di progettazione dei gadget richiesti.
6. Un manuale di progettazione della segnaletica richiesta.
7. Un'analisi tecnica e preventivistica del progetto in relazione alle tirature richieste.

Per il conseguimento dell'obiettivo gli allievi hanno lavorato a coppie di lavoro: la classe ha prodotto quindi 7 proposte che sono state presentate e valutate durante l'evento finale. Hanno collaborato al progetto aziende del settore che hanno valutato i vari step di lavoro eseguiti dagli allievi: l'analisi degli step di lavoro è stata necessaria in fase di conclusione del lavoro per allestire una playlist dentro la piattaforma Let's Play Vet.

Il progetto "Cinema Galliera" ha accompagnato gli studenti del 4 ° anno in Tecnico Grafico per tutto l'anno scolastico 2019-2020 ed è stato caratterizzato dalle seguenti fasi:

1. definizione dei gruppi di lavoro: il progetto è stato svolto in coppia, cercando di sviluppare una solida collaborazione tra studenti con abilità più forti e studenti con abilità più deboli;
2. sviluppo delle richieste progettuali già pianificate; e nello specifico

- ❖ Manuale: ricerca aziendale, processo creativo, brand design, moduli, packaging e gadget
 - ❖ Manuale per la segnaletica: scena tridimensionale delle parti interne del cinema
 - ❖ Ambiente virtuale corredato dalla segnaletica
 - ❖ Bozza di Sito WEB
 - ❖ Bozza di Preventivi per il lavoro da svolgere
 - ❖ Layout di sito WEB
 - ❖ Schede tecniche per la stampa - Preventivi
 - ❖ Testi per stampa e presentazione digitale
 - ❖ PDF del manuale completo per la stampa: ricerca aziendale, processo creativo, brand design, moduli, packaging e gadget, insegne e segnaletica, layout sito WEB, schede tecniche per la stampa, preventivi
 - ❖ Animazione virtuale degli interni con segnaletica
 - ❖ Video tridimensionali dei prodotti di imballaggio e dei gadget
 - ❖ Presentazione multimediale del progetto: ricerca aziendale, processo creativo, brand design, moduli e documenti, packaging e gadget, insegne e segnaletica, layout del sito WEB, schede tecniche per la stampa, preventivi, video tridimensionali dei prodotti di imballaggio e gadget, video tridimensionali del posizionamento della segnaletica all'interno del cinema
3. Creazione della playlist [Cinema Galliera](#) su www.switchlearning.eu in base alle seguenti attività e badge:
- ❖ Badge nella piattaforma Let's Play Vet la una ricerca aziendale
 - ❖ Badge per la realizzazione del brainstorming
 - ❖ Badge per lo sviluppo di moodboard
 - ❖ Badge per lo sviluppo di rough di un marchio
 - ❖ Badge per lo sviluppo di un key concept per la stampa di prodotti di packaging e per i gadget
 - ❖ Badge per lo sviluppo del brand book
 - ❖ Badge per lo sviluppo della modulistica all'interno di una corporate identity
 - ❖ Badge per lo sviluppo di gadget e prodotti da imballaggio all'interno di una corporate identity
4. Produzione finale di 7 diverse proposte di immagine aziendale, una per ogni gruppo di lavoro (7 coppie) da presentare ufficialmente durante l'evento live finale [Cinema Galliera Look Refresh](#) sulla pagina Facebook / Instagram di Cinema Galliera e su youtube. Aziende appartenenti al settore grafico bolognese hanno collaborato alla

realizzazione del progetto e hanno infine valutato le diverse fasi di lavoro svolte dagli studenti. L'analisi delle fasi di lavoro è stata necessaria per allestire la playlist [Cinema Galliera](#) all'interno della piattaforma Let's Play Vet www.switchlearning.eu

Durante lo svolgimento, tuttavia, gli allievi si sono trovati a dover affrontare condizioni di lavoro inimmaginabili nelle primissime fasi del progetto. Nel momento più intenso di lavorazione, infatti, le lezioni presso il centro di formazione professionale sono state sospese a causa dell'emergenza Covid 19 e sono state erogate in modalità a distanza. Una condizione che sia gli allievi sia i docenti non avevano fino a quel momento né previsto né mai vissuto. L'uso della piattaforma www.switchlearning.eu creata con il progetto KA2 Let's Play VET! era già stato previsto all'interno del modulo di **Design del prodotto Grafico**: gli allievi si erano già registrati e avevano già provato ad utilizzarla e ne erano diventati esperti.

Lo stesso era avvenuto gli allievi dell'anno scolastico precedente che avevano partecipato sia ai focus group iniziali sia al test della piattaforma nella sua primissima versione con la creazione della playlist "[Stamperia Marra](#)".

Se inizialmente l'utilizzo della piattaforma di Let's Play VET! era stato inteso in forma di testing, durante le lezioni a distanza lo strumento si è dimostrato un validissimo aiuto nell'erogazione sia delle lezioni sia nello svolgimento del progetto stesso. I punti di forza che i docenti hanno rilevato possono essere riassunti come di seguito:

1. facilitazione dell'utilizzo della didattica per progetto
2. suddivisione del progetto in attività caratterizzate dall'emissione di badge e da fasi evidenti di raggiungimento di risultati
3. apprendimento dell'ordine delle fasi di un progetto grafico
4. ambiente interattivo più accattivante per gli allievi
5. attività che impongono agli allievi la produzione di output tangibili
6. creazione di una playlist completa di progetto e avanzamento step-by-step delle attività
7. potenziamento delle competenze digitali degli allievi
8. potenziamento nei docenti delle abilità di costruzione di progetti formativi per attività
9. svolgimento completo del modulo di Progettazione Grafica previsto dal Diploma Professionale di Tecnico Grafico



La piattaforma ha inoltre favorito le procedure di valutazione e accertamento:

1. Metodi di valutazione FORMATIVA (al conseguimento di un badge/fase)
2. Metodi di valutazione SOMMATIVA (a completamento del progetto)

Il team dei formatori/tutor/coordinatori ha potuto in questo modo porre in atto azioni correttive durante il percorso (ad ogni attività e al raggiungimento di ogni badge) per far fronte alle criticità rilevate dalla valutazione FORMATIVA e al termine valutare, rispettivamente per ogni allievo, il percorso progettuale nel suo insieme. Le evidenze sono state raccolte sui due sistemi attualmente in uso dalla classe:

- Google Classroom
- Piattaforma Let's Play VET! www.switchlearning.eu (2017-1-IT01-KA202-006184)

La playlist "[Cinema Galliera](#)" è stata creata decidendo di emettere un badge per ogni attività correttamente svolta. Il badge viene rilasciato dopo che gli insegnanti o le persone di riferimento per l'attività hanno approvato le evidenze presentate dagli studenti. All'interno di ogni attività è possibile usufruire del materiale caricato dai docenti di riferimento che può spaziare da un file PDF, ad immagini o a video tutorial contenenti le procedure per creare e consegnare gli elaborati. Per ciascuna attività, è necessario superare con successo un

determinato numero di task al fine di ricevere il relativo badge. La playlist del **Cinema Galliera** è composta da 9 attività correlate: dopo aver completato e ottenuto il badge per un'attività, è possibile passare a quella successiva. All'acquisizione di tutti e nove i badge delle attività, agli studenti verrà rilasciato il Badge della Playlist del Cinema Galliera, a conferma del raggiungimento di tutte le abilità e competenze testate. In alcuni casi, le attività sono costruite con diversi badge correlati tra loro. Gli studenti devono svolgere tutte i task previsti per ogni badge e solo dopo l'approvazione dei docenti e il rilascio del badge stesso possono passare al badge successivo, completando così l'attività seguendo l'ordine di apprendimento ritenuto necessario dal docente ed ottenendo il badge solo al termine. Questo ha dato due importanti risultati: il primo che gli allievi fossero tenuti a mantenere un certo ordine nello svolgimento dell'attività imponendo un procedimento per step obbligati e il secondo l'apprendimento in situazione dei differenti step di un progetto grafico.

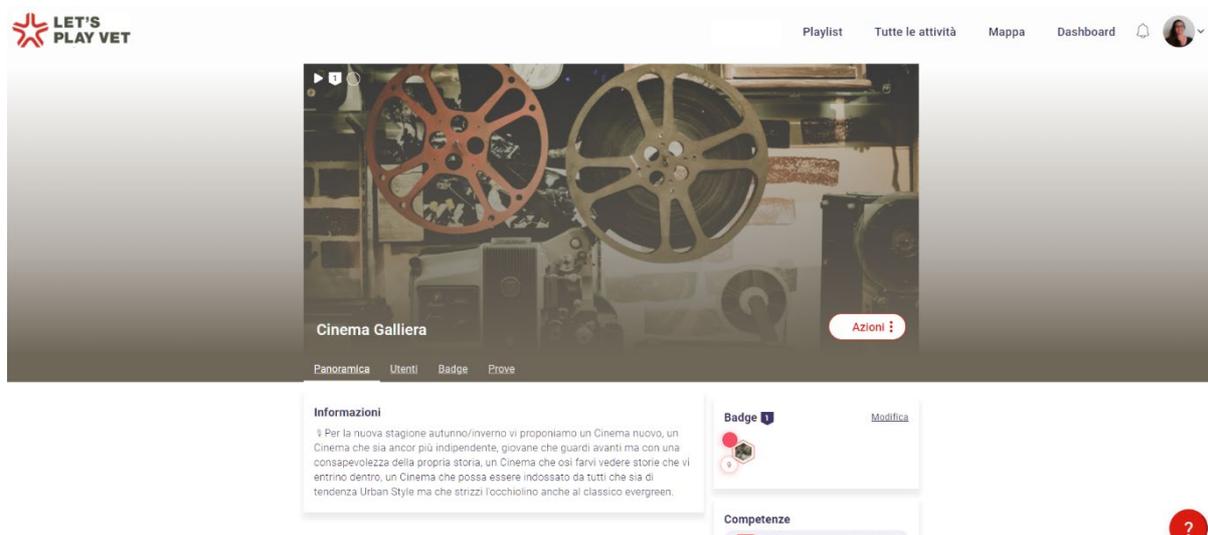
Di seguito le attività come presenti sulla piattaforma:

1. La **prima** attività è *“Bozza manuale immagine coordinata Cinema Galliera: parte creativo/progettuale”* in cui gli studenti devono impaginare all'interno del template l'intero progetto grafico a partire dalla fase di ricerca/ideazione, allo sviluppo del marchio in tutti i suoi aspetti tecnici allo sviluppo dei vari prodotti di imballaggio e dei gadget. Gli obiettivi per il raggiungimento di questo badge sono il rispetto dei criteri di impaginazione forniti nei tutorial e presenti nel template che comprendano analogamente le voci presenti nell'indice presente nell'esempio.
2. La **seconda** attività riguarda la costruzione di *“Schede tecniche e il preventivo per il Cinema Galliera”* in cui vengono fornite schede tecniche per costruire il preventivo economico del progetto sviluppato. L'obiettivo per rilasciare il badge è la comprensione dell'impostazione dei fogli macchina per la stampa e dell'indicazione all'interno delle relative schede tecniche dei processi di stampa, dei trattamenti utilizzati e dei supporti oltre che l'efficienza del foglio macchina. Il secondo obiettivo è quello di comprendere come calcolare i costi di un progetto complesso compilando la tabella preventivo.
3. La **terza** attività riguarda il *“Manuale immagine coordinata Cinema Galliera: documento ottimizzato per la stampa”* in cui è necessario impaginare all'interno del template fornito l'intero progetto grafico a partire dalla fase di ricerca/ideazione, alla parte dedicata a preventivi e schede tecniche. Il risultato finale è un manuale che rispetti i criteri di impaginazione forniti nei tutorial e presenti nel template fornito e che comprenda analogamente le voci nell'indice presente nell'esempio i quali sono:
 - a. COPERTINA

- b. INDICE
 - c. Ricerca & processo creativo
 - d. Corporate identity
 - e. Modulistica
 - f. Comunicazione digitale
 - g. Gadget & bar
 - h. Segnaletica
 - i. Schede tecniche e preventivi
4. La quarta attività riguarda la “*Realizzazione del Mock Up grafico del sito web*” in cui partendo dal brief con il cliente, si deve progettare e realizzare il mock up dell'home page del sito web rinnovato. Le fasi da seguire sono le seguenti:
- a. Brief con il cliente per la definizione degli obiettivi specifici del sito internet (obiettivi individuati sullo specifico target a cui si rivolge l’azienda).
 - b. Stesura di un documento di pre-progettazione web, sulla base degli obiettivi e delle risorse assegnate.
 - c. Wireframe (bozza della struttura del sito web) e discussione del bozzetto. Un wireframe non è ancora un progetto grafico ma è un documento nel quale vengono decisi gli spazi e i box del sito per PC Desktop, Tablet, Smartphone. E’ infatti fondamentale che la progettazione del sito web segua le regole del responsive web design.
 - d. Realizzazione di un primo “mockup grafico” (come per il wireframe, il progetto deve tenere conto che il sito internet dovrà essere fruito su tutti i dispositivi: pc, tablet, cellulari)
- L’obiettivo per la questa attività è l’elaborazione di un documento che abbia
- un’analisi del sito ad oggi (home page)
 - gli elementi da modificare/cambiare/ eliminare e gli spunti su cui lavorare
 - esempi di siti web a cui ispirarsi
5. La **quinta** attività è quella sulle “*Animazioni tridimensionali Packaging/Segnaletica Cinema Galliera*” in cui occorre creare una serie di brevi video utili per presentare in fase di esposizione orale i seguenti elementi della Corporate Identity:
- **Gadget & Packaging**
 - **Segnaletica & Insegne**
- L’obiettivo finale di questa attività sono una serie di video di durata inferiore al minuto, utili a mostrare in maniera esaustiva le scelte progettuali inerenti all'immagine coordinata per quanto riguarda la segnaletica, le insegne, i gadget, gli imballaggi correlati e le confezioni dei prodotti da bar.

6. La **sesta** attività riguarda la *“Progettazione segnaletica e allestimento virtuale di una sala cinematografica”* in cui viene chiesto di progettare la segnaletica e le insegne del cinema e di realizzare una modellazione tridimensionale che simuli l’interno della sala da proiezione. Dovrà essere una resa realistica dell’ambiente allestito coerentemente con una corporate identity, con l’applicazione dei prodotti grafici ottenuti al modello virtuale e a scatti fotografici.
L’obiettivo di questa attività è di ricreare un ambiente tridimensionale di una sala cinematografica in grado di rendere realisticamente l'ambiente nelle sue forme, materiali e luci.
7. La **settima** attività creata è quella della *“Ricerca sul cinema Galliera”*, in cui gli studenti dovevamo svolgere una ricerca riflettendo sul lavoro svolto durante l'anno. L’obiettivo è quello di redigere un testo riassuntivo per la presentazione finale.
8. L’ **ottava** attività riguarda la *“Presentazione digitale della corporate identity Cinema Galliera”* nel quale è necessario creare una presentazione digitale coerente con quella cartacea, adatta a un'esposizione in pubblico, con all’interno link che rimandino a video di presentazione dei prodotti di imballaggio, gadget e della segnaletica collocata all’interno del cinema.
L’obiettivo dell’attività è la creazione di un manuale che rispetti i criteri di impaginazione forniti nei tutorial e presenti nel template fornito e che comprenda analogamente le seguenti voci presenti nell'indice come nell'esempio:
 - a. COPERTINA
 - b. INDICE
 - c. Ricerca & processo creativo
 - d. Corporate identity
 - e. Modulistica
 - f. Comunicazione digitale
 - g. Gadget & bar
 - h. Segnaletica
 - i. Schede tecniche e preventivo
 - j. Ringraziamenti
9. La **nona** ed ultima attività è quella di *“Parlare in pubblico: Presentazione al Cinema Galliera”* in cui è necessario apprendere quelle tecniche di public-speaking utili per la presentazione orale del proprio progetto grafico. L’obiettivo dell’attività è, appunto, quello di imparare le tecniche del public-speaking necessarie per poi tenere la presentazione al Cinema Galliera durante l'evento finale.

Il progetto Cinema Galliera si è concluso l'8 luglio 2020 con un Evento Moltiplicatore dedicato alla presentazione dei risultati raggiunti dagli studenti attraverso la piattaforma Let's Play VET! www.switchlearning.eu. Data la condizione pandemica, l'evento si è svolto parzialmente online (Youtube live) e in parte in presenza (30 persone). I lavori realizzati dagli studenti sono stati valutati da una giuria composta da tecnici e docenti, da una giuria composta dai rappresentanti del Cinema Galliera e da una giuria composta dal pubblico. La giuria dei tecnici ha assegnato il premio per il lavoro meglio eseguito, la giuria di rappresentanti del Cinema Galliera ha scelto il lavoro che sarebbe poi stato utilizzato come immagine coordinata per il Cinema Galliera e il pubblico ha invece assegnato il premio Let's Play VET!, 6 mobilità di 24 giorni in un paese dell'Unione Europea.



4.3 Le playlist di apprendimento per la mobilità virtuale

Durante la crisi dovuta all'emergenza Covid-19 ci siamo resi conto come un cambiamento di prospettiva nel nostro approccio tradizionale alla mobilità Erasmus + fosse necessario e non rimandabile. C'era la necessità la necessità di pianificare un'esperienza Erasmus che fosse digitale e virtuale al fine di aumentare la consapevolezza della cittadinanza tra i giovani, soprattutto in un momento in cui gli spostamenti erano impossibili.

Pertanto, abbiamo organizzato uno stage Erasmus + virtuale combinato ad una formazione interculturale per la quale erano necessari tre componenti: partecipanti con un profilo professionale adatto per questa primo tentativo, aziende ospitanti motivate e un giusto strumento / contenitore per le nostre attività virtuali.

Le risposte sono state trovate facilmente: abbiamo organizzato stage virtuali per gli studenti di Graphic Design dall'Ungheria e dalla Spagna, abbiamo contattato aziende con cui collaboriamo da tempo molto interessate al progetto, infine, avevamo bisogno di una piattaforma di apprendimento che compensasse la mancanza di formazione culturale "in loco". La piattaforma **Let's Play Vet!** è stata una combinazione perfetta per ciò che avevamo pianificato per gli studenti.

Come abbiamo utilizzato le playlist di apprendimento?

Abbiamo creato una playlist (denominata "[Mobility goes digital: Your Virtual Mobility](#)") che contiene dodici attività con vari task da svolgere. Le attività hanno obiettivi rilevanti:

- sviluppare le competenze chiave dei partecipanti,
- fornire formazione culturale e linguistica,
- aumentare la consapevolezza della cittadinanza europea,
- preparare i partecipanti al primo incontro con le aziende e alle sfide dello smart working,
- fornire input per lo scambio interculturale.

Il ruolo della playlist è stato fondamentale, poiché gli studenti non potevano avere alcun contatto diretto con la cultura italiana. Grazie all'utilizzo di attività che si sono concentrate sulla diversità culturale, la curiosità e lo sviluppo personale, gli studenti hanno ottenuto grandi risultati e hanno apprezzato l'esperienza svolta e la playlist stessa. Gli studenti hanno eseguito un'autovalutazione prima e dopo il progetto e la loro consapevolezza culturale, le loro capacità professionali e digitali e di problem-solving sembrano migliorata notevolmente.

Per rendere la playlist più efficiente per lo scambio interculturale, abbiamo organizzato incontri settimanali in videoconferenza con gli studenti. Durante questi momenti, alcune delle attività sono state riprese all'interno di workshop dedicati o presentate di fronte al gruppo. Gli studenti hanno potuto apprezzare non solo la cultura italiana, ma anche acquisire maggiore consapevolezza della propria cultura e conoscere la cultura dei loro compagni di un altro paese.

Poiché le attività sono state riprese durante gli incontri, abbiamo avuto bisogno di fissare delle scadenze rigide. Oltre a questo, gli studenti sono stati liberi di interagire con la playlist a loro piacimento, scegliendo da soli l'ordine di completamento delle attività.

Per riassumere, grazie alla playlist di Let's Play Vet, gli studenti:

- hanno potuto sviluppare le proprie competenze, in particolare la propria consapevolezza culturale e le proprie competenze digitali,
- hanno ampliato l'interesse verso la propria cultura e l'Europa
- hanno imparato molti concetti sulla geografia, lingua e cultura italiana
- hanno svolto un vero e proprio scambio interculturale,
- hanno sviluppato il proprio senso di appartenenza e responsabilità come cittadini europei,
- hanno imparato a conoscere strumenti per lo smart working, così importante nel campo del graphic design.

Grazie alla playlist Let's Play Vet, abbiamo ottenuto:

- una rassicurazione che la mobilità virtuale su Let's PLAY VET è possibile e può avere un grande successo,
- molti materiali utili per la divulgazione e la disseminazione prodotti dagli studenti durante le attività,
- un valido e-learning per la consapevolezza europea, lo scambio interculturale e lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza.

4.4 Buone pratiche nella creazione di playlist: Esperienze dall'Ungheria - SZÁMALK-Szalézi Technikum és Szakgimnázium (former SZÁMALK-Szalézi Szakgimnázium)

Presupposti preliminari, punti di partenza:

Nel procedere con il progetto, anche Szamalk è stato chiamato di cominciare a mettere in pratica quanto fino a quel momento realizzato all'interno del progetto, ovvero preparare materiale innovativo organizzato in playlist in grado di catturare l'attenzione degli studenti, favorire lo sviluppo professionale e delle competenze adatte ad entrare nel mercato del lavoro.

Nelle riunioni preparatorie, gli insegnanti partecipanti ai focus group hanno identificato i seguenti presupposti alla base dello sviluppo delle playlist.

- Gli studenti sono desiderosi di utilizzare dispositivi mobili, quindi è naturale quindi che possono utilizzarli anche per scopi didattici.
- A causa delle mutevoli esigenze del mercato del lavoro, è necessario che gli studenti acquisiscano costantemente nuove competenze e abilità, consentendo loro di scegliere i materiali e le esperienze formative legate ai loro interessi, compiti o situazioni attuali.
- A differenza dell'istruzione tradizionale, l'istruzione basata sull'apprendimento per competenze e l'utilizzo delle playlist offrono una maggiore libertà in termini di tempo e luogo (ad esempio, l'ordine non obbligatorio delle attività).
- Da un lato la piattaforma può essere utilizzata come strumento per lo sviluppo dei talenti e, dall'altro, per far eseguire compiti "regolari", scolastici o opzionali, nonché per implementare progetti che inizino nello spazio virtuale ma terminino nella realtà fisica. Può anche essere utilizzato per implementare grandi progetti interdisciplinari.
 - La gamification non è solo per gli studenti delle classi inferiori. In tutti noi, si nasconde un bambino che cerca di giocare, di essere riconosciuto e ricompensato. Tutto questo è ottenibile attraverso la piattaforma e le playlist. Lo strumento è quello del badge digitale, che gli studenti ottengono dopo ogni attività/playlist completata.

Gli obiettivi che ci hanno motivati:

Nello sviluppo del modulo formativo, ci siamo assicurati che i materiali/i task fossero adatti ad incoraggiare gli studenti e a potenziarne attivamente le conoscenze, a costruire una solida fiducia professionale (rendendoli capaci e più coraggiosi nel trarre vantaggio dalle opportunità che si presentano) e a creare un ponte tra i giovani, le conoscenze, le competenze e le opportunità del mondo del lavoro. Abbiamo immaginato che il potenziale di un approccio così innovativo sarebbe stato enorme!

Il nostro obiettivo è stato quello di combinare le abilità manuali con quelle digitali, il mondo reale con quello virtuale attraverso punti di connessione (es. Comunicazione con potenziali future aziende partner attraverso le attività di playlist).

Perché usare le playlist di Let's Play VET?

- Le playlist di Let's Play VET! sono in grado di coinvolgere gli studenti nel loro processo di apprendimento, richiedono loro di applicare conoscenze e abilità appena sviluppate e valorizzano i loro risultati attraverso l'acquisizione di badge digitali;
- Da un punto di vista pedagogico questo può rappresentare un approccio di successo..

Come utilizzare una playlist per un normale compito scolastico?

Case study # 01

Durante l'attività, gli studenti sono chiamati a disegnare una mascotte per un marchio fittizio, Laguna, una rete di farmacie. Completando la playlist, gli studenti sviluppano le loro abilità di disegno digitale e a mano libera e arricchiscono le loro conoscenze teoriche professionali.

I badge possono essere ottenuti completando queste quattro fasi / attività:

1 Definizione del concetto

Introduzione al concetto di mascotte.

La mascotte, come personificazione di un marchio, è uno dei mediatori del messaggio, uno strumento per stabilire una connessione diretta

2 Creare un moodboard

Questo tipo di collage digitale, stimolante e progettato per essere utilizzato in modo individuale dagli studenti, riflette il mondo grafico che questi hanno immaginato. Il moodboard è uno strumento atto a scegliere lo stile grafico e la combinazione di colori corretti. Software utilizzato: Adobe Photoshop.

3 Disegno di schizzi a mano libera

In questa fase, gli studenti disegnano schizzi a mano libera: il focus è sull'importanza del disegno. Prima inventano il personaggio, poi lo disegnano su carta e solo in seguito lavorano al computer.

4 Creazione di un formato vettoriale

In questa fase, gli studenti creano la grafica vettoriale definitiva in Adobe Illustrator. L'output, che è un character design pronto per la pubblicazione, può essere consegnato al cliente.

Come utilizzare una playlist per un compito scolastico facoltativo?

Case study # 02

Il progetto “MiniKini” include la creazione di un (mini) monotipo, una (mini) installazione cinetica e un (mini) video. Gli studenti devono prima padroneggiare alcune tecniche di stampa monotipiche di base, quindi i lavori finiti vengono trasformati in un'installazione cinetica e infine tutto ciò che è stato creato viene presentato in un breve video di pochi secondi.

L'acquisizione di conoscenze teoriche, oltre a competenze manuali e digitali, è un elemento chiave in questo compito.

I badge possono essere ottenuti completando queste cinque fasi / attività:

1 Raccolta di ispirazioni

Come primo passo gli studenti sfogliano le immagini al link fornito con lo scopo di trarre ispirazione per creare i propri monotipi.

2 Padroneggiare le tecniche di monotipazione (di base)

Il materiale fornito è composta da molti video che mostrano diverse tecniche di stampa: gli studenti devono studiarle attentamente.

3 Creazione di un monotipo

Sulla base dei video didattici forniti, gli studenti devono provare almeno due dei metodi di stampa.

4 Creare una mini installazione

L'obiettivo del progetto non è stato solo quello far apprendere agli studenti come realizzare un monotipo, ma anche di renderli in grado di presentare il loro prodotto nel modo più creativo possibile. È stata necessaria, quindi, realizzare una mini installazione in movimento dalle stampe create.

5 Creazione di un video sull'installazione

Gli studenti hanno realizzato un breve (mini) video dell'installazione in movimento. Il video è stato poi caricato sul web.

Cosa abbiamo imparato completando le playlist

- Ci siamo avvicinati a un percorso realizzato in modo personalizzato che ha portato gli studenti ad acquisire le abilità e le conoscenze necessarie sul mercato del lavoro, ma in una forma più sciolta e informale - gli studenti hanno descritto l'esperienza come facile, divertente e piacevole.

- L'obiettivo è far sì che gli studenti possano organizzare le conoscenze da acquisire nelle loro playlist in base ai loro interessi - ma per farlo, devono sapere cosa vogliono imparare e, inoltre, devono sapere quali sono gli obiettivi da raggiungere. (Una lista di controllo potrebbe aiutarli in questo compito.)
- La piattaforma è adatta per svolgere sia compiti formali e scolastici ma anche compiti facoltativi e più informali.
- La piattaforma ha avuto un ruolo fondamentale durante l'emergenza COVID 19 e la necessità di erogare una formazione a distanza
- La piattaforma può essere utilizzata non solo nel settore della progettazione grafica ma anche in altri settori.

Ulteriori obiettivi

Come utilizzare le playlist in progetti più grandi?

L'innovativa metodologia di insegnamento-apprendimento basato sul concetto di playlist è adatto non solo per portare avanti compiti individuali e personalizzati, ma può essere utilizzata anche come strumento atto ad implementare progetti su scala più ampia in grado di mobilitare attori esterni, che inizino in uno spazio virtuale per terminare nella realtà fisica, sotto forma per esempio di un evento su più giorni. Si prenda ad esempio l'esposizione di fine anno dei corsi d'arte: la realizzazione di una mostra del genere può essere realizzata su ampia scala invitando gli stakeholder del mercato del lavoro e gli altri istituti di istruzione superiore, che sul lungo periodo possono indubbiamente avere un innegabile effetto positivo sulla vita professionale degli allievi.

L'organizzazione di questi eventi comporta la definizione e svolgimento di molte attività e fasi di lavoro, pertanto è risultato abbastanza naturale organizzare gli step di lavoro attraverso le playlists. Nelle mani degli studenti non solo viene messa una lista di task e attività da svolgere in un ordine ben preciso, ma viene data l'opportunità ai docenti di inserire per ogni punto di lavoro linee guide e tutorial e di salvarle nella piattaforma. Questo elimina il disordine (o lo riduce al minimo), riduce i rischi di errore e ritardi e garantisce pertanto un maggior successo nell'organizzazione di un'esperienza che può essere fondamentale per la futura carriera di un allievo.

Consigli per lo sviluppo di playlist per insegnanti per progetti su larga scala

1. Assicurarsi che gli studenti abbiano le conoscenze, le abilità e le competenze fondamentali per completare il progetto. Non avviarli ad un potenziale fallimento.
2. Fornire tutte le risorse necessarie (intellettuali, finanziarie - se necessario - e fisiche) per motivarli al successo.

3. Utilizzare la piattaforma Let's Play VET! per fornire file, documenti e informazioni da condividere con studenti e colleghi.
4. Creare una playlist che funga da elenco di controllo per tenere gli studenti focalizzati sul progetto.
5. Incontrare regolarmente e frequentemente gli studenti e gli insegnanti e trovare il tempo per discutere delle playlist e di tutti i dettagli non chiari.
6. Coinvolgere tutti gli insegnanti nel progetto. Il supporto del team è vitale per il successo del progetto e fa sentire gli studenti supportati dalle figure formative.
7. Identificare e assegnare ruoli e responsabilità chiari, prima agli insegnanti, poi agli studenti.
8. Trovare sponsor e sostenitori (interni ed esterni) che capiscano il valore del progetto. Avvicinarsi al (potenziale) mercato del lavoro.
9. Usare il tempo con saggezza. Nella settimana della presentazione finale del progetto, riorganizzare l'orario delle lezioni delle classi o cancellarle tutte perché studenti e docenti possano partecipare senza distrazioni. Ciò consente agli studenti e agli insegnanti di partecipare pienamente all'esperienza di apprendimento. La presentazione del progetto dovrebbe essere l'obiettivo didattico della settimana.
10. Fotografare e documentare l'evento. Ciò è fondamentale per garantire la sponsorizzazione e il supporto negli anni futuri. È ottimo inoltre per promuovere gli studenti (contenuto del loro portfolio) e promuovere il progetto.

Link bonus

<https://youtu.be/f0trXXhk4uo>

<https://youtu.be/INn-gUcZilk>

<https://youtu.be/fQMVxaXGp1s>

<https://youtu.be/LnV9tE5oJNk>

<https://youtu.be/-Z4GL3Fj1J4>

<https://youtu.be/OgVbhPgAfco>

<https://youtu.be/efEa8BSK6HA>

<https://youtu.be/ROru9HR6Ym8>

PARTE VI: CONCLUSIONI

Il ruolo svolto dalla formazione e Istruzione professionale, insieme ad altri settori dell'istruzione, nell'innovazione delle metodologie di insegnamento/apprendimento è senza dubbio innegabile. Negli ultimi anni abbiamo assistito a numerose dichiarazioni da parte dell'Unione Europea per rendere la VET (IFP) la prima scelta, ma ad oggi non ci sono segnali da parte dell'Unione che la VET sia in realtà una prima scelta né dal punto di vista della visibilità del settore, dei finanziamenti, della parità di considerazione con l'istruzione universitaria! La VET rimane ancora senza un sistema di crediti che faciliti la mobilità; la sua quota di ERASMUS è ancora molto inferiore a quella dell'istruzione universitaria; il processo di Copenaghen è in uno stato dormiente e sicuramente non è un catalizzatore per il cambiamento e l'innovazione nell'istruzione e nella formazione professionale; il portfolio che risponde alla VET a livello dell'UE è frammentato e dà il messaggio errato che VET riguarda solo la formazione e non l'istruzione e l'apprendimento permanente.

Il riconoscimento delle qualifiche e dei periodi di mobilità all'estero è una questione chiave al fine di aumentare l'apprendimento e la mobilità lavorativa per gli studenti dell'VET. È particolarmente importante disporre di procedure più efficaci per il riconoscimento, poiché gli ostacoli ad ulteriori progressi in questo senso sono segnali di una forma inutile di mancanza di fiducia nei sistemi reciproci. La necessità di un sistema comune per il riconoscimento delle qualifiche VET nazionali e internazionali resta il fulcro.

Strumenti specifici come ESCO, ECVET ed Europass non hanno ancora prodotto un formato utile e ampiamente condiviso per l'accettazione automatica delle qualifiche collegate ad un quadro nazionale, inteso come punto di partenza per procedure efficaci per il riconoscimento dell'apprendimento (RPL) a livello europeo.

Con il nuovo programma ERASMUS + 2021-2027, redatto in continuità con quello precedente, incentrato sulla continuità e una più ampia cooperazione a livello globale, ci si attende che la VET dia risposte più inclusive, promuova i valori europei di rispetto reciproco, libertà e democrazia; promuova un approccio più green al lavoro e incoraggi la cooperazione virtuale quando necessaria. È chiaro che gli istituti e i centri di Formazione Professionale, dalle scuole alle Università Tecniche, saranno al centro delle azioni di mobilità, di formazione e di apprendimento necessarie per affrontare il periodo di pandemia post-COVID. Ora che l'apprendimento online è stato provato, testato e largamente accettato, ci si aspetta che la domanda di strumenti utili a questo scopo sia maggiore dell'offerta. Purtroppo, come è ben noto, le tradizioni sono molto radicate nel sistema di istruzione in generale e il passaggio ad un apprendimento esclusivamente digitale potrebbe non essere immediatamente accolto da parte di insegnanti, formatori e anche studenti, data la nota resistenza al cambiamento da parte del sistema. Sebbene i corsi erogati in modalità di realtà virtuale e realtà aumentata stiano facendo un'enorme differenza per gli studenti di tutto il mondo, la formazione pratica

e laboratoriale resta una caratteristica tipica e inestimabile dell'Istruzione e Formazione Professionale.

L'Istruzione e Formazione professionale ha un ruolo molto importante da svolgere e pertanto deve essere dotato di risorse adeguate e a lungo termine.