



PROGETTO NAVIGATE - INFORMATION LITERACY

Un approccio ludico all'apprendimento per evitare i contenuti "fake"

navigame.eu - navigateproject.eu - [facebook.com/ navigateGAME](https://facebook.com/navigateGAME)

EU-project NAVIGATE - No: NAVIGATE 2017-1-BG01-KA203-036383 Erasmus+

LA NECESSITÀ DI EVITARE LA FAKE INFORMATION: l'identificare e svelare le FAKE NEWS è un problema del nostro tempo. Lo sviluppo di una Information Literacy (IL) e di competenze digitali è un requisito determinato da due forti spinte sociali:

- **IL SOVRACCARICO DI INFORMAZIONI E LA DIFFUSIONE DELL' ICT** – La tecnologia ha reso l'accesso alle informazioni quasi troppo facile per cui l'IL è ora una competenza di base.
- **LA RIFORMA EUROPEA DEL 2000 PER L' APPRENDIMENTO CONTINUO** - Le competenze IL sono un requisito del programma LIFELONG LEARNING e devono perciò essere acquisite da ogni cittadino/studente.

BISOGNI

Agli studenti spesso mancano le principali abilità e competenze relative all'Information Literacy, ossia come identificare ed evitare la fake information. Ciò comporta: Identificare e definire - cercare informazioni, Pianificare - trovare informazioni pertinenti, Gestire e presentare - comunicare l'informazione, e in generale acquisire Competenze Digitali.

PRINCIPALI OBIETTIVI

Il fine è di creare un modello ludico aggiornato (gamification) che funga da guida per insegnanti, formatori, bibliotecari e studenti nell'uso di giochi seri e attività basate sul gioco, con chiari obiettivi e risultati relativi alla INFORMATION LITERACY. Destinatari prioritari sono gli studenti delle lauree di primo livello in scienze umanistiche in Europa.

ATTIVITA'/RISULTATI

- Indagine relativa allo status della IL tra gli studenti in discipline umanistiche
 - Un albero delle competenze (Competence Tree) per lo sviluppo di un modello ludico per la formazione per IL che prevede un piano per la progressione e moduli di lavoro con specifiche attività di gioco e attività basate sul gioco
 - Un modello di scenari per i giochi per IL
 - Attività ludiche di apprendimento, giochi sviluppati e implementati online
 - Un manuale del metodo per supportare i futuri utenti di questo approccio ludico all'apprendimento della IL
- Informazioni aggiornate sui risultati sul sito web del progetto e su Facebook!*

RISULTATI ATTESI

I metodi di insegnamento tradizionali saranno arricchiti da innovativi modelli interattivi, con l'integrazione di giochi seri nella formazione.

Saranno migliorate le competenze dei formatori.
L'interesse degli studenti per l'apprendimento in generale verrà stimolato.

Il prodotto sarà ulteriormente migliorato e aggiornato utilizzando feedback sia da studenti che da tutor.

Il modello formativo di NAVIGATE sarà esteso ad altre università e biblioteche.

Miglioreranno le competenze IL degli studenti delle università partecipanti.

Aumenterà la motivazione di studenti e insegnanti in favore dell'utilizzo di metodi e forme educativi innovativi.

IL CONSORZIO PER IL PROGETTO:

Università di Studi Bibliotecari e Tecnologie dell'Informazione, Bulgaria - coordinatore
Università di Gävle, Svezia
Università di Parma
Fondazione Politecnico di Milano

