

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



NEWSLETTER N.4 - 30.04.2020

Azione n. 2018-1-IT02-KA204 048011

realizzata nell'ambito del progetto EU-ACT

sviluppato nel programma Erasmus Plus KA2 Partenariati
Strategici per la Educazione degli Adulti Innovazione



EUROPE CITY TELLERS www.europecitytellers.org

Seminari locali ed eventi moltiplicatori

Da qualche giorno i partner del progetto "Europe City Teller – mediazione culturale e storytelling per il turismo, tra teatro, multimedialità e narrazione" - acronimo "EU-ACT" - approvato, come azione n.2018-1-IT02-KA204-048011, nell'ambito del programma Erasmus Plus KA2 Partenariati Strategici per l'Educazione degli Adulti dalla Agenzia Nazionale Italiana INDIRE, stanno sviluppando le attività di formazione locale e programmando quelle degli eventi moltiplicatori da completarsi entro il prossimo giugno. In Italia, ad esempio, le attività di formazione teatrale, sviluppate purtroppo solo su web a causa della pandemia, vengono realizzate in collaborazione con i formatori di Teatrolab di Pisticci mentre quelle di disseminazione al pubblico organizzate su specifiche piattaforme zoom si avvalgono della cooperazione del CSV (Centro Servizi Volontariato) e di ASNOR (Associazione Nazionale Orientatori).



(Immagine del primo seminario formativo online tenutosi in Italia)

Programmato a breve ultimo meeting online

La partnership in questi giorni sta definendo le date per l'ultima riunione di progetto che doveva tenersi a Budapest. Purtroppo a causa del perdurare della pandemia sarà quasi sicuramente sviluppata interamente online al fine di ridurre le possibilità di contagio. Durante il meeting si parlerà di come vanno sviluppati gli eventi moltiplicatori nei vari Paesi ed anche del report finale. Un capitolo importante della discussione sarà dedicato al controllo delle azioni svolte ed alle possibili modifiche di budget da richiedere alla Agenzia Nazionale.

Gli output realizzati

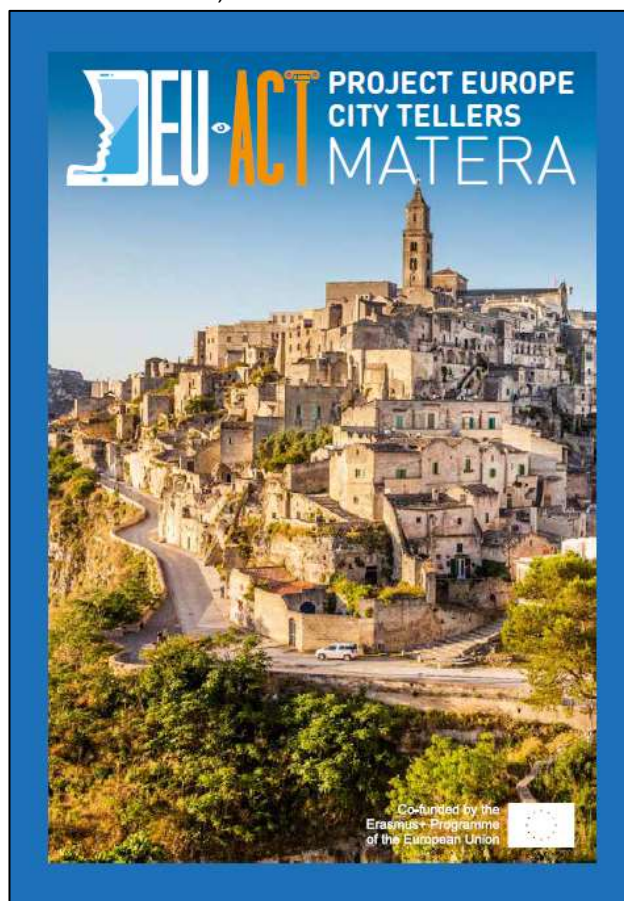
Nonostante le difficoltà causate dalla pandemia di covid-19 che ha, ovviamente causato dei ritardi nello sviluppo delle attività, tutti i prodotti intellettuali previsti all'interno del progetto sono stati integralmente sviluppati ed i partner sono particolarmente soddisfatti del lavoro svolto, anche perché i feedback ricevuti da chi ha avuto già modo di vederli sono stati decisamente positivi. Vi ricordiamo che i prodotti previsti erano i seguenti 3:

O1 - Visite teatralizzate

O2 - Piattaforma web e tool-kit online

O3 - App in realtà aumentata e guida cartacea

Di seguito alcune immagini della guida cartacea di Matera, che grazie ad un QR Code ed all'uso di una App permette di far partire delle animazioni in realtà aumentata della città italiana (lo stesso avviene ovviamente per tutte le altre guide delle ulteriori 4 città coinvolte, ossia Budapest, Berlino, Cracovia e Stockton-on-Tees).



La App

La App sviluppata dallo staff di EURO-NET di concerto con quello dei vari partner di progetto è sicuramente uno di fiori all'occhiello del progetto. Può essere scaricata gratuitamente sia dall'App Store di Apple che dal Google Store per chi usa Android e permette fruire dei contenuti creati in tempo reale, guidando il pubblico alla scoperta del percorso immaginato e sviluppato attraverso delle videoanimazioni.



Le metodologie usate nel progetto

Il progetto EU-ACT, nel suo sviluppo, ha basato il proprio lavoro principalmente sulla teoria dell'apprendimento esperienziale (EXPERIENTIAL LEARNING), un modello di apprendimento basato sull'esperienza diretta. Competenze e conoscenze sono state costruite per essere acquisite al di fuori del contesto tradizionale dell'aula ed includono attività di varia natura, quali workshop pratici, analisi di esempi e di casi studio, visite in loco e lavori di gruppo, che includono una vera e propria esperienza. L'apprendimento esperienziale si è diffuso grazie al contributo del teorico dell'educazione David A. Kolb, secondo cui "l'apprendimento è un processo in cui la conoscenza viene creata attraverso la trasformazione dell'esperienza". Tale processo si compone di 4 fasi:

1. la fase delle esperienze concrete, in cui l'apprendimento avviene attraverso le percezioni e, quindi, come interpretazione personale di esperienze;
2. la fase dell'osservazione riflessiva, in cui l'apprendimento deriva, invece, dalla comprensione dei significati tramite l'osservazione e l'ascolto;
3. la fase della concettualizzazione astratta, nella quale l'apprendimento deriva dall'analisi e dalla organizzazione logica dei flussi di informazioni;

4. la fase della sperimentazione attiva, in cui l'apprendimento e il risultato di azione, sperimentazione e verifica di funzionamento ai fini dell'evoluzione o di possibili cambiamenti.

I Work-Packages del progetto sono sviluppati, con il contributo di tutti i partner, con la applicazione anche di altre specifiche metodologie quali ad esempio:

- a) **LEARNING BY DOING** (in cui la chiave per l'apprendimento è imparare imparando, utilizzato soprattutto per lo sviluppo delle visite teatralizzate del prodotto intellettuale 1). Con questa metodologia, gli obiettivi di apprendimento sono stati configurati sotto forma di "sapere come fare a", piuttosto che di "conoscere che", permettendo ai partecipanti di prendere coscienza del perché è necessario conoscere qualcosa e come una certa conoscenza può essere utilizzata attraverso simulazioni in cui i partecipanti perseguono un obiettivo professionale concreto applicando ed utilizzando le conoscenze e le abilità funzionali al raggiungimento del proprio obiettivo;
- b) **GAMIFICATION OF LEARNING** (approccio educativo per motivare a imparare usando elementi di gioco in ambienti di apprendimento). Tale metodologia, usata soprattutto per il prodotto intellettuale 3, utilizza elementi tipici del gioco in contesti non ludici per favorire la partecipazione e la motivazione. Le sue logiche sono applicabili in molti campi, tra i quali, anche, l'apprendimento. In questo senso modo il prodotto intellettuale 3 è diventato un game-based learning ossia un gioco esplicitamente progettato in ottica educativa diretto a raggiungere scopi formativi e sviluppare competenze e conoscenze.



(sopra il gioco elettronico "europeo" online da completare prima di prenotare un tour nelle varie città del partenariato scelte per promuovere il patrimonio culturale)

Di seguito la locandina creata per uno degli eventi moltiplicatori pianificati in Italia.

PROJECT EUROPE CITY TELLERS MATERA EU-ACT



EU-ACT **Europe City-Teller:** **Mediazione culturale & storytelling** **per il turismo tra teatro,** **multimedialità e narrazione**

*Programma Erasmus Plus KA2
Partenariati Strategici per l'Educazione degli Adulti
Azione n.2018-1-IT02-KA204-048011
CUP: F39F18000360006*

Evento Moltiplicatore Online
26/05/2021 - ore 18:00

Programma Evento

Saluti e benvenuto
GIANLEO IOSCA

Coordina
ANTONINO IMBESI
Il progetto EU-ACT: attività e prodotti intellettuali

Intervengono
LUIGI VITELLI
Il partenariato strategico come mezzo per dare voce al patrimonio culturale

RAFFAELE MESSINA
Il teatro come mezzo per sviluppare il turismo

ANDREA D'ANDREA
Realtà aumentata per lo storytelling del turismo

realizzato in collaborazione con

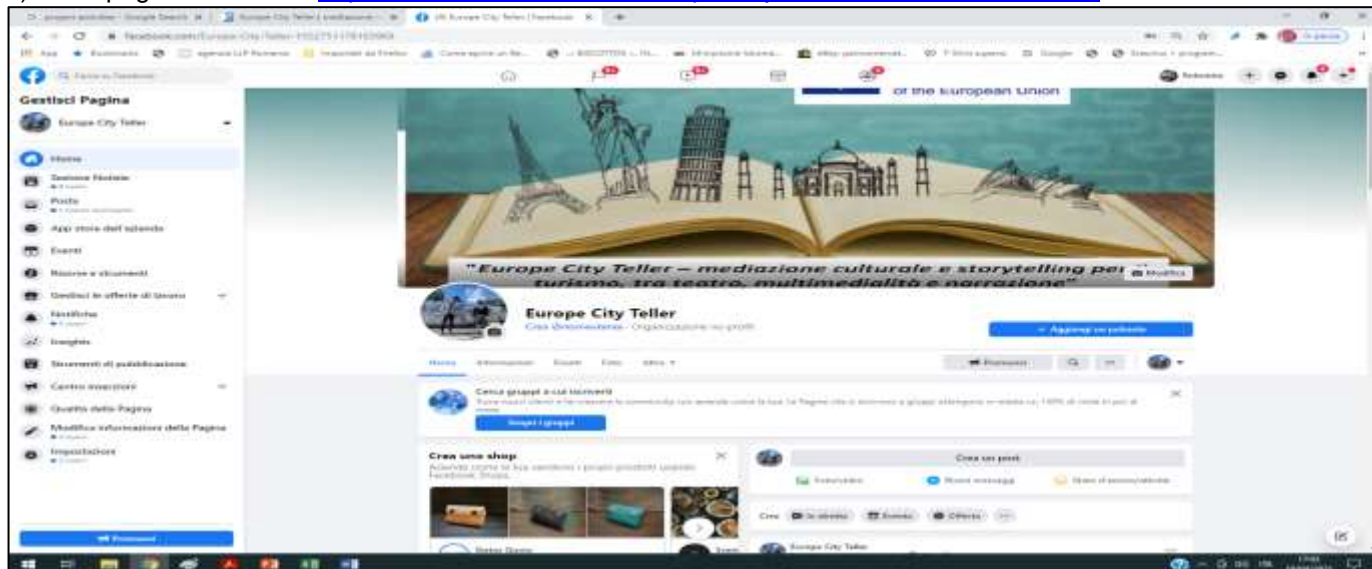


Vi ricordiamo che potete trovare maggiori informazioni sul nostro progetto:

1) sul sito web <https://www.europecitytellers.eu>



2) sulla pagina Facebook <https://www.facebook.com/Europe-City-Teller-1552751178163969>



3) sul Gruppo Facebook <https://www.facebook.com/groups/916579528729710>

