



Sviluppo Imprenditoriale e Competenze di Digital Storytelling nelle scuole VET del settore Agro-industriale

Di che cosa tratta il progetto F.A.S.T.E.S.T.?

Il progetto intende supportare gli insegnanti nell'adozione di un approccio innovativo all'istruzione grazie a metodi creativi, e incoraggiarli a sfruttare i moderni mezzi tecnologici in grado di migliorare i metodi di apprendimento. Il progetto inoltre aspira a sviluppare e implementare le abilità degli insegnanti VET nell'adottare un approccio didattico di livello europeo, unendo la pratica dello "Storytelling" alle competenze digitali della creazione di ipervideo e alla te-

matica dell'imprenditorialità.

Il progetto mira a rendere effettive le raccomandazioni del Consiglio Europeo nel documento "Conclusioni sull'imprenditorialità nel settore Istruzione e Formazione" (02.17.15), perchè l'educazione all'imprenditorialità nel settore Istruzione e Formazione può promuovere occupabilità, auto-imprenditorialità e cittadinanza attiva, nonché lo sviluppo di istituzioni VET flessibili e orientate al contesto territoriale. F.A.S.T.E.S.T è partito in Novembre 2015 e durerà 24 mesi.



Gruppi target

- ◆ Insegnanti di Scuola Secondaria Superiore
- ◆ Formatori dell'ambito VET
- ◆ Studenti (in particolare a rischio di abbandono scolastico)
- ◆ Altri attori territoriali (imprese e istituzioni)



Quali sono i risultati attesi a completamento del progetto?

Il progetto F.A.S.T.E.S.T avrà un impatto sui docenti e formatori dell'Istruzione Secondaria, equipaggiandoli degli strumenti necessari all'adozione di un metodo di insegnamento innovativo, basato su **storytelling** e **competenze digitali** e mirato allo sviluppo di **abilità imprenditoriali**.

Gli studenti coltiveranno lo spirito imprenditoriale e matureranno abilità di digital storytelling sia generiche sia specifiche del settore agroindustriale. I principali output di progetto saranno **8 ipervideo** (video interattivi dotati di link per la navigazione), fruibili come **OER** (Risorse didattiche aperte), e un manuale / line guida metodologiche per un utilizzo efficace del **digital storytelling** in ambito scolastico per lo sviluppo di abilità imprenditoriali.



Completamento Output 3 - Programma didattico per lo sfruttamento "blended" degli ipervideo (sperimentazione teacher-led)

L'Intellectual Output 3 mira ad applicare al regolare programma scolastico gli strumenti che sono stati sviluppati nell'ambito dell'Intellectual Output 2.

I partner hanno tentato di inserire gli ipervideo nel contesto scolastico, applicandoli al regolare programma di insegnamento, rendendoli un nuovo set di strumenti didattici per la progettazione di programmi di apprendimento blended in modalità teacher-led.

I docenti sono stati coinvolti all'interno di team impegnati nell'elaborazione di un programma di docenza sul tema dell'imprenditorialità utilizzando gli ipervideo.

L'obiettivo è familiarizzare un team interdisciplinare di insegnanti alla realizzazione di esperienze di blended learning incentrate sulla fruizione degli ipervideo, rilasciati come OER, prodotti dagli studenti come output di progetto n. 2, opportunamente rieditati in ottica di "fine tuning" dai docenti stessi alla luce di bisogni pedagogico-formativi rilevati.

Via via si procederà ad aggiornare i materiali, con particolare attenzione alle condizioni di fruizione in contesti e livelli differenti, e una particolare sensibilità verso l'apprendimento riflessivo e trasformativo.

Per testare correttamente l'efficacia della sperimentazione, i partner hanno deciso di coinvolgere studenti che non avessero preso parte al processo di video-making e che non avessero nemmeno mai visto il video.



Quinto meeting di partenariato a Maia, Porto, Portogallo

Il Quinto Meeting di Partenariato del nostro progetto F.A.S.T.E.S.T. si è svolto nel comune di Maia, nei pressi di Porto (Portogallo) il 12-13 Giugno 2017. Nel corso della due-giornate, i partner hanno discusso il complessivo progresso del progetto, e più nello specifico il Coordinatore Cisita Parma ha illustrato i principali risultati dell'Intellectual Output 2. I partner sono inoltre stati informati sullo stato di avanzamento dell'Intellectual Output 3 che era ancora in corso di svolgimento al momento del meeting. L'ultimo Output di progetto, l'Intellectual Output 4, è iniziato in Giugno e sarà finalizzato nel mese di Ottobre 2017.

L'ultimo meeting di partenariato e la conferenza finale del progetto di svolgeranno presso Cisita Parma rispettivamente nei giorni 10 e 11 Ottobre 2017.



Completamento di tutti gli ipervideo e votazione su Facebook

Le versioni finali degli ipervideo sono già pronte e disponibili sul sito ufficiale di progetto, sulla pagina Facebook e su YouTube, e aspettano che voi votiate il vostro preferito con il vostro "Mi piace". Per partecipare alla votazione visita la pagina Facebook [Fastest EU Project](#)

Avrete inoltre l'opportunità di votare il vostro ipervideo preferito in alcuni degli Eventi Moltiplicatori organizzati nei paesi che compongono il partenariato. Riceverete presto maggiori dettagli!

Consorzio di Progetto:



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

THIS PROJECT HAS BEEN FUNDED WITH SUPPORT FROM THE EUROPEAN COMMISSION UNDER THE ERASMUS+ PROGRAMME. THIS PUBLICATION [COMMUNICATION] REFLECTS THE VIEWS ONLY OF THE AUTHOR, AND THE COMMISSION CANNOT BE HELD RESPONSIBLE FOR ANY USE WHICH MAY BE MADE OF THE INFORMATION CONTAINED THEREIN