

Assegno di ricerca di 12 mesi sul progetto di ricerca

Sviluppo di metodologie di game based learning, game design e gamification a supporto di esperienze formative nelle professioni artigianali, per la valorizzazione dei mestieri artigiani e attività manuali del Made in Emilia-Romagna.

Development of methodologies of game based learning, game design and gamification as to support training experiences in craft professions, for the promotion of handicrafts and manual activities made in Emilia-Romagna.

Obiettivo dell'assegno di ricerca

Il progetto ha l'obiettivo di sperimentare e abilitare nuovi approcci formativi per aumentare l'interesse verso i mestieri artigianali, favorendo il ricambio generazionale nelle professionalità più ricercate dalle aziende di prodotti tipici del Made in E-R.

Attraverso metodologie di game based learning, atti a sviluppare consapevolezza e conoscenza sulle tematiche della sostenibilità, inclusione e responsabilizzazione sull'eredità culturale e professionale dei mestieri e del lavoro di maestranze esperte, il candidato svilupperà approcci e processi di game design e di gamification per rendere la formazione dell'esperienza artigianale, riproducibile e adattabile a diversi settori manifatturieri.

The project aims at experimenting and enabling new training approaches to increase the interest in handicraft professions, in order to promote generational change in the professions most in demand by companies producing typical "Made in E-R" products. Through game-based learning methodologies, aimed at developing awareness and knowledge on the issues of sustainability, inclusion and empowerment on the cultural and professional heritage of crafts and skilled masters, the candidate will develop game design and gamification approaches and processes to make the training of the craft experience reproducible and adaptable to different manufacturing sectors.

Piano delle attività di ricerca

- Progettazione e prototipazione dell'esperienza formativa della professione artigianale attraverso *game based learning e gamification*;
- Ricerca sugli utenti target per validare aspetti critici dell'esperienza formativa in ambienti digitali;
- Raccolta dati sul target attraverso metodi qualitativi e quantitativi per ottenere esigenze e criticità del contesto artigianale;
- Analisi di modelli formativi e delle best practices con particolare attenzione alla sostenibilità dei processi e alla responsabilizzazione sui mestieri;
- Co-progettazione dei contenuti verticali riferiti all'addestramento professionale e alla sostenibilità dei processi, coinvolgendo esperti e stakeholders;
- Progettazione dell'esperienza formativa, utilizzando modelli teorici validati e approcci di gamification coadiuvati con il contributo dell'intelligenza artificiale, definendo obiettivi, target e modalità di coinvolgimento per l'apprendimento;
- Test con utenti selezionati, definizione di linee guida e indicatori di valutazione;

- Produrre un report di ricerca sui modelli di riferimento ed i casi studio significativi per la progettazione di esperienze formative interattive applicabili nel contesto dei mestieri artigiani (riferimenti su apprendimento esperienziale, learn-by-doing, ecc.);
- Validare il prototipo dell'attività formativa, descrivendo scientificamente l'approccio progettuale, i riferimenti scientifici e un format scalabile sia verticalmente (su filiera specifica), che orizzontalmente (su altre filiere);
- Documentare un primo modello di format per la progettazione di attività formative per i mestieri artigiani.