



## Ecco Enact, il gioco online per conoscere le proprie abilità

ROMA - Psicologia e tecnologia che si uniscono dando vita a un gioco innovativo on line che ha lo scopo di migliorare le abilità di comunicazione e negoziazione delle persone.

È Enact (Enhancing negotiation skills through on line assessment of competencies and interactive mobile training) i cui primi risultati sono stati presentati questa mattina allo spazio Europa in via IV Novembre a Roma. Finanziato dall'Unione europea, Enact vuole essere un punto di riferimento nella formazione e valutazione psicologica. Metodologie di modellizzazione psicologica, uso di tecnologie innovative, sistemi di intelligenza artificiale. Al progetto hanno partecipato l'Università di Napoli Federico II, la start up specializzata in robotica e intelligenza artificiale Aidvanced srl.

Fondazione mondo digitale, il ministero dello Sport della Turchia e Fundetec. Nei primi mesi di attività i ricercatori hanno testato la piattaforma su alcuni target tra cui: studenti di scuole superiori romane, studenti universitari di dottorato, giovani coinvolti in formazione e partecipazione sportiva, managers e imprese. Oggi la piattaforma è disponibile per tutti sul sito del progetto al seguente link: [enactgame.eu](http://enactgame.eu). Qui un personaggio virtuale interagisce con l'utente collocandolo in uno scenario di negoziazione. L'utente con questo personaggio, scegliendo una tra quattro possibili risposte. Le risposte a questo punto vengono utilizzate per valutare lo stile di mediazione/negoziazione dell'utente.

"Lo scopo di Enact- ha spiegato il docente di Scienze computazionali, Elettronica e matematica dell'Università di Plymouth e coordinatore del progetto, Davide Marocco- è sviluppare e testare una metodologia didattica e di valutazione innovativa per migliorare le capacità di negoziazione e di comunicazione in contesti educativi formali e informali. Il gioco on line che abbiamo progettato come metodologia di formazione innovativa può essere utilizzato sia come strumento per l'auto apprendimento, sia in contesti di apprendimento collaborativo unito alle metodologie di formazione tradizionale". "Per la realizzazione del software- aggiunge Onofrio Gigliotta, ricercatore di psicologia alla Federico II di Napoli- è stato utilizzato il modello di Rahim e Bonoma. Questo sta a significare che tutti gli stili possono essere usati in base alle esigenze".

"Lo scopo di Enact- ha spiegato il docente di Scienze computazionali, Elettronica e matematica dell'Universita' di Plymouth e coordinatore del progetto, Davide Marocco- e' sviluppare e testare una metodologia didattica e di valutazione innovativa per migliorare le capacita' di negoziazione e di comunicazione in contesti educativi formali e informali. Il gioco on line che abbiamo progettato come metodologia di formazione innovativa puo' essere utilizzato sia come strumento per l'auto apprendimento, sia in contesti di apprendimento collaborativo unito alle metodologie di formazione tradizionale". "Per la realizzazione del software- aggiunge Onofrio Gigliotta, ricercatore di psicologia alla Federico II di Napoli- e' stato utilizzato il modello di Rahim e Bonoma. Questo sta a significare che tutti gli stili possono essere usati in base alle esigenze".