



ZCZC

ADN0742 7 ECO 0 ADN ECO NAZ

ICT: CON ENACT LA SOLUZIONE DIVENTA UN GIOCO ON LINE (2) =

(Adnkronos/Labitalia) - Nei primi mesi di attività, i ricercatori hanno testato la piattaforma su numerosi target tra cui: studenti di scuola superiore (Italia, Roma), studenti universitari impegnati in corsi di dottorato (Italia, Napoli; UK), giovani coinvolti in formazione e partecipazione sportiva (Turchia), managers SME (Spagna). Oggi tutti possono già testare la piattaforma andando sul sito del progetto (enactskills.eu): un personaggio virtuale interagisce con l'utente collocandolo in uno scenario di negoziazione. L'utente dialoga con questo personaggio, scegliendo una tra quattro possibili risposte. Le risposte vengono poi utilizzate per valutare lo stile di negoziazione dell'utente.

"Lo scopo di Enact -spiega Davide Marocco, docente di Scienze computazionali, elettronica e matematica presso l'università di Plymouth e coordinatore del progetto- 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 contestualmente alle metodologie di formazione tradizionale".

"Per la realizzazione del software -precisa Onofrio Gigliotta, ricercatore di Psicologia alla Federico II di Napoli e tra i responsabili del progetto- è stato utilizzato il modello di Rahim e Bonoma. Questo perché esso mette l'accento sul fatto che gli stili di negoziazione si possano imparare; non determina una visione normativa degli stili e non fornisce giudizi di valore, per esempio sottolineando che uno stile è meglio dell'altro, ma specifica che tutti gli stili possano essere usati, in base alle esigenze; tale modello, infine, è fondato su un sistema facilmente strutturabile in operazioni e algoritmi". (segue)

(Lab/Adnkronos)

03-LUG-15 16:03

NNNN