

DESTINATARI: Scuola primaria – scuola secondaria di I grado – docenti
Disponibilità potenzialmente illimitata

TIPOLOGIA: Laboratorio didattico

PERIODO DI REALIZZAZIONE E DURATA: Anno scolastico 2023/2024
Le attività saranno calendarizzate insieme ai/docenti partecipanti al progetto

SEDE DI SVOLGIMENTO: Scuola, online

MODALITÀ DI PRENOTAZIONE: I/le docenti interessati a partecipare allo sviluppo degli scenari e alla sperimentazione all'interno della classe possono manifestare il loro interesse compilando il Form al link

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfZOWLI3UxR1eiXq7I5B-cW0dC_CyACisQTck3_AChdEOSA/viewform?vc=0&c=0&w=1&flr=0

TAG: informatica e tecnologie digitali, inclusività

DESCRIZIONE DEL PROGETTO:

Il progetto prevede la sperimentazione all'interno delle classi di un'applicazione per dispositivi mobili che consentirà agli studenti e alle studentesse di giocare collaborativamente esplorando scenari progettati e in collaborazione con psicologi, al fine di allenare l'empatia rafforzando i comportamenti pro-sociali.

Gli scenari sono progettati per promuovere il dialogo tra i/le partecipanti e facilitare la comprensione dei sentimenti e della prospettiva dell'altro. Inoltre, il gioco sarà potenziato da tecniche di machine learning, concepite per personalizzare e migliorare l'esperienza dell'utente e ottimizzare la sua efficienza come strumento educativo attraverso la personalizzazione dei percorsi di apprendimento. Le interazioni con il gioco saranno progettate per incoraggiare l'auto-riflessione e l'interazione.

Il sistema autore integrato consentirà ai/docenti di sviluppare nuovi scenari in autonomia.

OBIETTIVI DIDATTICO-FORMATIVI:

- sviluppo di empatia e comportamenti inclusivi all'interno del gruppo classe
- rafforzamento delle capacità socio-emotive, relazionali e presociali degli studenti e delle studentesse e sviluppo di un ambiente educativo inclusivo e collaborativo
- acquisizione da parte dei/delle docenti di conoscenze e competenze in materia di: game based learning, utilizzo di serious game nella didattica, strategie per l'inclusione e l'apprendimento collaborativo, strategie per il potenziamento delle capacità socio emotive.

METODOLOGIA E MODALITÀ DI SVOLGIMENTO:

Il progetto è iniziato a maggio 2022 e terminerà a dicembre 2024. Il coinvolgimento delle scuole è previsto nel corso dell'anno scolastico 2023-2024, da ottobre a giugno.

Il progetto è suddiviso in due momenti, che prevedono le seguenti fasi:

- FASE 1: Ricerca e sviluppo del prototipo dell'applicazione/gioco (da maggio a ottobre):
 1. ricerca e analisi della letteratura e delle buone pratiche;
 2. selezione dei/delle docenti;
 3. sviluppo degli scenari di gioco in collaborazione con i/le docenti selezionati;
 4. sviluppo dell'applicazione gioco.
- FASE 2: Sperimentazione dell'applicazione/gioco effettuata da docenti e studenti/esse (a partire da ottobre):
 5. formazione docenti in presenza e a distanza;
 6. sperimentazione del gioco nel contesto classe;
 7. raccolta di casi studio.

PARTENARIATI/COLLABORAZIONI:

Il progetto è realizzato in partnership con: Maastricht University, Università degli Studi di Napoli "Federico II", Cooperative UWC Maastricht, ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ Greece, ΟΝΤΙΣΤΙ ΑΜΚΕ Greece.

EVENTO CONCLUSIVO:

Evento di presentazione dei risultati del progetto e delle esperienze dei/delle docenti coinvolti, con lo scopo di allargare la comunità di docenti e scuole che desiderino utilizzare l'applicazione gioco per promuovere l'empatia.