

NEWSLETTER n°5, febbraio 2022

Sommario

DESCRIZIONE DEL GIOCO

SVILUPPO DEL GIOCO

Sintesi del curriculum e del contenuto di INGAME

Il team EEA ha suggerito alla coordinatrice del progetto, l'Università di Salamanca, la possibilità di istituire un comitato consultivo di studenti del college che contribuirà allo sviluppo del WP3. La coordinatrice ha acconsentito, quindi oggi abbiamo due comitati consultivi di studenti volontari (uno dell'EEA e l'altro dell'Università di Salamanca) ai quali il gioco è già stato spiegato. Gli studenti contribuiscono alle aree di progetto di loro interesse e alla definizione dei campi d'azione, collaborando con i ricercatori alla creazione di INGAME. A tal proposito, nel settembre 2021 i ricercatori dell'EEA (Kyriakidou e Patsarika) hanno presentato alla conferenza dell'Associazione Sociologica Europea un documento dal titolo: "Ingame: Enacting Youth Citizenry through Serious Gaming".

SVILUPPO DELLA NARRAZIONE E DEI LIVELLI

In collaborazione con l'EEA e i suoi gruppi di lavoro (studenti) e con il CSI, ZB&V ha terminato la stesura della narrazione relativamente ai sei argomenti scelti: 1. Parità di genere; 2. Educazione; 3. Inclusione sociale;

4. Vita nei contesti urbani; 5. Ambiente, clima e sostenibilità; 6. Questioni globali (attuali e ricorrenti) e scenari future di lungo termine. Ad ogni argomento corrisponde un livello di gioco da completare, incluse le domande di valutazione (aggiuntive). In fin dei conti è un gioco serio...

Scopo del gioco è sensibilizzare e coinvolgere, offrendo informazioni e conoscenze per mezzo di sfide e interazioni stimolanti. Il gioco proporrà inoltre domande aperte relative agli argomenti trattati e inviterà il giocatore a riflettere e condividere le proprie riflessioni e idee con altri giocatori, familiari e/o colleghi.

L'idea è anche quella di giocare con i propri studenti offrendo così l'opportunità di approfondire il confronto, la discussione e l'ulteriore approfondimento.



La creazione di giochi è un'opportunità per acquisire esperienza pratica e al tempo stesso preziose conoscenze. I giochi digitali, sotto forma di giochi seri o giochi commerciali con guida didattica, esercitano un effetto molto positivo sulle lezioni in classe o durante le attività di doposcuola.

Se usati correttamente con finalità educative, questi giochi possono sortire effetti motivazionali altrimenti difficili da raggiungere. Tale potenziale resta purtroppo sottovalutato sia in letteratura che nei progetti applicativi, mentre giochi come quelli presentati dal progetto INGAME sono utilizzabili con successo quale metodo di insegnamento. Ciò è particolarmente importante quando la didattica tocca argomenti sensibili o relativi al comportamento umano o alla comunicazione interpersonale.

Calato nel ruolo di un avatar umanoide, il giocatore è in grado di migliorare la propria consapevolezza affrontando situazioni che analizzano o discutono la natura umana; ha l'occasione di affrontare argomenti seri in modo divertente e, sia giocando da solo che insieme ad altri, ciò può rappresentare uno strumento efficace per incoraggiare la discussione in merito ai temi presentati.

PROJECT PARTNERS:



SEGUICI SU:



<https://ingame.erasmus.site/>



<https://www.facebook.com/InGame-project>



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>