

NEWSLETTER N°5, Febbraio, 2022

CONTENUTI



CONTENUTI DEL GIOCO



SVILUPPO DEL GIOCO

INGAME Curriculum e struttura dei contenuti

Il team dell'EEA ha suggerito al coordinatore del progetto, l'Università di Salamanca, la possibilità di includere un comitato consultivo di studenti universitari a supporto dello sviluppo del WP3. L'Università di Salamanca ha istituito quindi due gruppi consultivi di studenti volontari (uno in EAA e un altro presso l'Università di Salamanca) a cui i risultati del progetto sono già stati spiegati; gli studenti contribuiscono allo sviluppo del WP3 progettando e collaborando con i ricercatori per la creazione del gioco INGAME. In relazione a questo argomento, i ricercatori dell'EAA (Kyriakidou e Patsarika) hanno presentato il documento intitolato: "Ingame: Enacting Youth Citizenry through Serious Gaming" alla conferenza dell'Associazione Sociologica Europea nel settembre 2021.

SVILUPPO DELLA NARRAZIONE E DEI LIVELLI DEL GIOCO

Grazie ai focus group di consultazione con gli studenti l'EEA, CSI, ZB&V hanno elaborato la narrativa del gioco per i sei temi scelti: 1. uguaglianza di genere; 2. istruzione; 3. inclusione sociale; 4. vita urbana; 5. ambiente, clima e sostenibilità; 6. (attuale e ricorrente) questioni globali e, se del caso, scenari futuri a lungo termine. Ogni tema è allo stesso tempo

un livello di gioco che deve essere completato, comprese le domande (aggiuntive) di valutazione. Dopo tutto, è un gioco serio...

L'intenzione del gioco è di creare consapevolezza e coinvolgimento offrendo informazioni e conoscenze attraverso sfide e stimolando l'interazione. Offrirà anche domande aperte relative agli argomenti e inviterà il giocatore a riflettere e a condividere riflessioni e approfondimenti con compagni, parenti e/ o amici.

Il gioco potrà essere fruito anche dagli studenti e offrirà opportunità per approfondimenti tematici, discussioni e ulteriori indagini.



Utilizzare giochi online è un'opportunità per acquisire esperienza pratica e preziose conoscenze allo stesso tempo. I giochi digitali sotto forma di giochi seri o giochi commerciali con guida didattica hanno un'influenza molto positiva sulle lezioni in classe o durante le attività post-scolastiche.

Utilizzare correttamente tali giochi per scopi educativi, può offrire effetti motivazionali che altrimenti sarebbero difficili da raggiungere. Purtroppo, tale potenziale rimane sottovalutato sia nella letteratura che nei progetti applicati, mentre giochi come quelli presentati dal progetto INGAME possono essere utilizzati con successo come metodo di insegnamento. Questo è particolarmente importante nell'insegnamento di argomenti sensibili o relativi al comportamento umano o alla comunicazione interpersonale.

Il giocatore, attraverso un avatar umanoide è in grado di affinare la sua consapevolezza trattando compiti analizzando o discutendo la natura umana. Allo studente viene data l'opportunità di affrontare domande riflessive in modo coinvolgente e che possono essere uno strumento efficace sia giocando da soli o insieme ad altri studenti, per incoraggiare discussioni sugli argomenti presentati.

PROJECT PARTNERS:



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



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



https://www.instagram.com/ingame_project



<https://twitter.com/IngameProject>