

1° MEETING TRANSNAZIONALE DEL PROGETTO E-MAGIC , FUNCHAL-MADEIRA

SINTESI

Il primo incontro transazionale del progetto **Erasmus + KA2 E-MaGIC**, che si occupa delle difficoltà di apprendimento in matematica, si è svolto a Funchal-Madeira (Portogallo), dal 15 al 17 novembre 2017, per discutere l'idea di progettare un gioco fantasy per migliorare le abilità matematiche. Tutti i partners: il Portogallo, come coordinatore del progetto, la Germania, come partner tecnico, la Grecia con una scuola superiore per allievi svantaggiati e l'Italia con l'IIS Da Vinci-Nitti di Potenza, si sono incontrati per iniziare la loro collaborazione e conoscersi.

Il partner tedesco, Ingenious Knowledge ha spiegato, il concetto di gioco agli altri partner e c'è stata una discussione di gruppo sul perché è importante usare la tecnologia e il concetto di gioco serio nell'apprendimento scolastico attuale, e come può motivare gli studenti lenti e con difficoltà di apprendimento, a causa della mancanza di pratica in orario scolastico.

È stato concordato che il gioco, verrà ambientato in un ambiente fantastico, (un mondo magico), dove giovani maghi apprendisti (gli studenti) lanciano incantesimi che sono in realtà una formula matematica, per motivare studenti di età e livelli diversi a praticare il livello di matematica che hanno imparato a scuola.

Lo scopo del gioco non è insegnare la matematica, ma allenarsi nella matematica: nelle scuole agli insegnanti viene chiesto solo di insegnare concetti di matematica, ma gli studenti non sono in grado di utilizzare i concetti che apprendono al di fuori della classe. Di conseguenza, gli studenti potrebbero usare il gioco per applicare questi concetti e fare più allenamento, in modo che l'insegnante possa concentrarsi sull'insegnamento e il gioco può aiutare ad allenarsi (ad esempio, l'insegnante può assegnare il gioco come compito a casa).

Il gioco sarà progettato per essere inclusivo: per l'istruzione di bisogni generali e speciali.

Tutti i partner hanno convenuto che l'incontro è stato produttivo, dal momento che tutte le questioni tecniche e burocratiche sono state ben delineate ed anche le ulteriori attività da sviluppare. Pertanto, il consorzio si sente impegnato e motivato a produrre un prodotto di buona qualità: **il gioco mobile E-MAGIC**.

Funchal, Novembre 2017

1 ° INCONTRO DEL PROGETTO TRANSNAZIONALE IN FUNCHAL MADEIRA

SINTESI

Il primo incontro di progetto transazionale dell'Erasmus + KA2 E-MaGIC, che ha a che fare con difficoltà di apprendimento in matematica, si è svolto a Funchal- Madeira (Portogallo), dal 15 al 17 novembre 2017, per discutere l'idea di progettare un gioco fantasy per migliorare abilità matematiche. Tutti i partner: Portogallo, Germania, Grecia e Italia si incontrano per iniziare la loro collaborazione e conoscersi.

Il partner tedesco, Ingenious Knowledge ha spiegato, il concetto di gioco agli altri partner, e ci fu una discussione di gruppo sul perché è importante usare la tecnologia e il concetto di gioco serio nell'apprendimento attuale e come può motivare gli studenti lenti e difficili a causa della mancanza di pratica in orario scolastico.

È stato concordato che il gioco, in un ambiente fantastico, (un mondo magico), dove giovani maghi apprendisti (studenti) lanciano incantesimi che sono in realtà una formula matematica, motiverà i bambini per età e livelli diversi a praticare il livello di matematica che hanno imparato a scuola.

Lo scopo del gioco non è insegnare matematica ma allenare la matematica: nelle scuole agli insegnanti viene chiesto solo di insegnare concetti di matematica, ma gli studenti non sono in grado di utilizzare i concetti che apprendono al di fuori della classe. Di conseguenza, gli studenti potrebbero usare il gioco per applicare questi concetti e fare più allenamento, in modo che l'insegnante possa concentrarsi sull'insegnamento e il gioco può aiutare a fare l'allenamento (ad esempio, l'insegnante può assegnare il gioco come compito a casa).

Il gioco sarà progettato per essere inclusivo: per l'istruzione di bisogni generali e speciali.

Tutti i partner hanno convenuto che l'incontro è stato produttivo, dal momento che tutte le questioni tecniche e burocratiche sono state ben delineate e le ulteriori attività da sviluppare. Pertanto, il consorzio si sente impegnato e motivato a produrre un prodotto di buona qualità: il gioco mobile E-MAGIC.

Funchal, Novembre 2017