

SINTESI V TPM E-MaGIC ATENE- GRECIA

Il 5° ed ultimo Transnational Project Meeting (TPM) di E-MaGIC si è tenuto ad Atene per discutere dei risultati finali della creazione dell'app del serious game "Clash of Wizardry".

La discussione si è aperta guidata dal coordinatore del progetto il Portogallo ed ogni partner ha espresso la propria opinione riguardo ai risultati ottenuti, sentendosi soddisfatto dell'impegno profuso, e poi ha relazionato quanto è stato fatto presso le proprie Istituzioni per promuovere il gioco.

Il Coordinatore del progetto ha ringraziato tutti i partner per l'impegno dimostrato e la qualità eccellente del lavoro svolto. In seguito il partner tedesco si è complimentato con il gruppo di lavoro per gli ottimi rapporti sempre intercorsi fra i partner basati sul reciproco rispetto, fiducia e stima.

Punto importante all'ordine del giorno è stato la sostenibilità e l'implementazione del gioco non solo attraverso il suo uso pratico in aula da parte dei docenti di matematica, ma anche attraverso articoli, studi scientifici, conferenze ed ogni partner ha presentato le sue proposte.

Relativamente agli eventi lancio le date sono:

25 ottobre-Portogallo, 28 ottobre Italia, 30 ottobre Grecia.

Per quanto concerne l'Italia la prima pubblicazione è stata nei "Quaderni di Ricerca in Didattica della Matematica" lo scorso 18 e 19 ottobre 2019 illustrato dal Docente dell'Università di Salerno, Roberto Capone, presso l'Università di Palermo, al IV Convegno sulle "Pratiche d'aula e ricerca didattica".

Inoltre il partner italiano si è impegnato a contattare:

- La dirigente Debora Infante dell'USP di Potenza, per inserire Clash of Wizardry in un progetto E-tweening.
- ETN magazine per inserire Clash of Wizardry nel progetto Marco Polo con la Cina
- L'Università di Basilicata per avviare un seminario per i Lincei
- L'IIS Da Vinci-Nitti per inserire Clash of Wizardry nell'orientamento in entrata
- Riviste di matematica per future pubblicazioni.

Da ultimo è stato deciso che ogni partner può creare una piattaforma dove chiunque possa pubblicare materiali e risultati del lavoro svolto in aula usando Clash of Wizardry che abbiano validità pedagogica.

Infine i partners si sono salutati con l'impegno di promuovere l'implementazione di Clash of Wizardry per favorirne il successo.