

4° MEETING TRANSNAZIONALE DEL PROGETTO E-MaGIC, FUNCHAL –MADEIRA PORTOGALLO - SINTESI

Il 4° Transnational Project Meeting (TPM) di E-MaGIC si è tenuto per la seconda volta a Funchal dall'8 al 10 maggio 2019, presso il liceo James Moniz per discutere la definizione degli obiettivi del piano di lavoro e dei risultati della seconda sperimentazione del gioco Clash of Wizardry, effettuata alla fine del mese di aprile nelle varie scuole.

La discussione si è aperta guidata dal coordinatore del progetto il Portogallo ed ogni partner ha espresso la propria opinione relativamente ai risultati scaturiti dalle indagini sul gioco dopo il secondo test. È emerso che gli studenti che avevano già partecipato al 1° test sono stati soddisfatti dei miglioramenti effettuati, invece dalle informazioni acquisite sugli incantesimi, la palla di fuoco è stato quello preferito dalla maggior parte dei ragazzi, ma effettivamente corrisponde ad un livello ancora facile di equazione.

Successivamente sono stati segnalati alcuni difetti del gioco da parte dei partners, al team tedesco di Ingenious Knowledge che ha sviluppato il gioco, emersi durante l'ultima sperimentazione.

Inoltre i partners hanno discusso la necessità di valutare l'effettiva validità del gioco ai fini dell'apprendimento della matematica, decidendo di effettuare un test di controllo con gli studenti sia prima che dopo un training di 2 o 3 settimane e confrontarne i risultati, come feedback finale.

Attività che sarà svolta solo dal Portogallo e dalla Grecia. Un'altra verifica potrà essere effettuata all'inizio del prossimo anno scolastico 2019/2020 (prima del 31 ottobre) per valutare l'insegnamento tradizionale Vs il nuovo metodo di insegnamento attraverso dispositivi mobili.

Successivamente il partner tedesco ha illustrato tutti gli aggiornamenti introdotti nelle funzionalità del gioco di seconda versione ed anche la sua partecipazione alla conferenza SITE 2019, a Las Vegas, dove ha presentato il gioco e le scoperte dei nostri risultati.

Il giorno successivo ogni partner ha definito le proprie proposte su come integrare il gioco nelle proprie istituzioni scolastiche e l'Italia ha manifestato l'intenzione di :

- promuovere l'uso del gioco per l'allenamento in matematica (sia da parte degli studenti che degli insegnanti), nella propria scuola;
- monitorarne il feedback attraverso appositi test scritti per verificarne l'effettiva efficacia;
- fornire ai docenti di matematica, il supporto didattico (manuale) e/o eventi di formazione, necessari per il corretto uso del gioco stesso. Come anche espressamente richiesto dalla dirigente dell'I.I.S. L da Vinci-F.S.Nitti di Potenza la prof.ssa Alessandra Napoli.
- pensare di introdurlo eventualmente nella competizione nazionale delle Olimpiadi della matematica
- Offrire un seminario sull'approccio didattico E-MAGIC presso l'Università di Salerno e l'UNIBAS.

Punto importante all'ordine del giorno è stato anche l'implementazione del gioco attraverso l'uso di diversi social media come : Facebook, Twitter, Instagram, You Tube.

L'ultimo giorno i partner si sono incontrati per discutere sul Manuale per gli insegnanti ed il partner IIS da Vinci-Nitti di Potenza ha presentato, ai convenuti, ivi compreso il Direttore della Direzione Regionale dell'Istruzione di Madeira Marco Gomes, la propria proposta del power point sul **Corso di formazione per insegnanti** e del **Manuale** in lingua italiana, ed i partner hanno concordato che il lavoro risulta di qualità, occorre solo aggiungere qualche strategia per gli insegnanti, per utilizzare il gioco in aula.

Infine i partners hanno collaborato sulla stesura della struttura comune del Manuale, dividendosi in gruppo e sviluppando gli argomenti da trattare in relazione al compito assegnatogli dal Coordinatore.

Il prossimo ed ultimo meeting è stato fissato ad Atene per il 14/15/16 Ottobre.

Anche questa volta tutti i partner hanno espresso soddisfazione per i risultati delle attività intellettuali prodotte dal consorzio.