



Scambio di buone pratiche nel campo dell'istruzione Al 'Nitti' di Potenza al via il progetto Erasmus+ E-Magic

POTENZA - All'I.I.S. "F.S. Nitti" di Potenza è iniziato il secondo Meeting Transnazionale del progetto Erasmus+ KA 201 E-Magic (Education in Mathematics in Game-based Immersive Context) che è una partnership strategica sulla cooperazione per l'innovazione e lo scambio di buone pratiche nel campo dell'istruzione, e vede come paesi partners oltre all'Italia con il Nitti, anche il Portogallo (Madeira) Coordinatore, la Germania come partner tecnico e la Grecia con una scuola frequentata da studenti svantaggiati. Anche se il meeting durerà solo dal 2 a 4 maggio, intensi saranno gli scambi fra i partners per puntualizzare gli steps della attività futura di ricerca. Le principali priorità del progetto sono: Sviluppare l'innovazione nel sistema educativo istituzionale, attraverso una didattica che sfrutti l'uso delle nuove tecnologie per una utenza che appartiene ormai alla nuova generazione di nativi digitali; Permettere l'acquisizione di abilità e competenze nell'apprendimento della matematica in particolare quando ci sono risultati insoddisfacenti; Affrontare l'abbandono scolastico precoce e la situa-

zione di svantaggio da parte di una minoranza di studenti, permettendo a tutti di arrivare al successo. L'Aula Magna del Nitti ha visto protagonisti i partners del progetto e come ospiti anche diversi Dirigenti Scolastici della nostra città e di altre scuole della provincia, professori dell'Unibas., con la Dirigente dell'Istituto commerciale la prof.ssa Lucia Girolamo che ha presenziato l'evento.

E-Magic - è stato spiegato - ha come obiettivo la creazione e la diffusione di un gioco immersivo serio per fornire un nuovo modo di imparare la matematica, per aumentare la motivazione e l'autostima, al fine di

superare le difficoltà tipiche dell'apprendimento istituzionale. L'attenzione sarà sul divertimento e sull'allenamento della disciplina al tempo stesso. Il progetto ha una durata biennale (Ottobre 2017- Novembre 2019) ed il risultato finale sarà proprio un'app di gioco immersivo per smartphone, che verrà progettata quest'anno in seguito a diverse attività di ricerca da parte delle due scuole partners, fra cui in prima persona dai docenti del Nitti. L'anno prossimo, sarà sperimentato invece, il prototipo del gioco con gli studenti di questo Istituto, che lo useranno, affiancandolo all'insegnamento della ma-



L'Istituto Nitti di Potenza

tematica in aula, per praticarla in modo più coinvolgente e motivante. Attraverso il gioco immersivo, infatti, gli allievi non saranno costretti ad imparare come fanno in classe, ma stimolati a praticare la disciplina giocando e, senza accorgersene, miglioreranno le loro competenze. In segui-

to l'app verrà offerta gratuitamente alle altre scuole.

Finalmente arriverà una vera e propria rivoluzione nel modo di apprendere la matematica che forse gli studenti aspettano da sempre, ed il progetto nasce proprio per rispondere ad una esigenza europea che in seguito ad una indagine ha

scooperato che questa disciplina è un ostacolo per i giovani di tutta Europa perché da un lato, essa minaccia il successo del completamento degli studi e dall'altro causa l'esperienza di fallimento e riduce la motivazione a seguire le carriere in scienza, matematica e ingegneria.



Fratelli d'Italia riunisce il coordinamento provinciale di Potenza: tre i punti sul tavolo

POTENZA - Oggi pomeriggio alle ore 18.30 è convocato il coordinamento provinciale di Potenza di Fratelli d'Italia. I punti all'ordine del giorno sono: elezioni amministrative del 10 giugno; situazione politica regionale: scenari e alleanze in vista delle prossime elezioni regionali in Basilicata; programmazione delle iniziative sul territorio. Nominati nel-

l'esecutivo provinciali sia iscritti al partito che persone della società civile che saranno responsabili di ben definite aree territoriali della provincia potentina, nonché titolari, ognuno per le proprie competenze, dei formati dipartimenti: salute, ordine pubblico, ambiente, lavoro, istruzione, agricoltura, turismo, infrastrutture, sport e cultura.