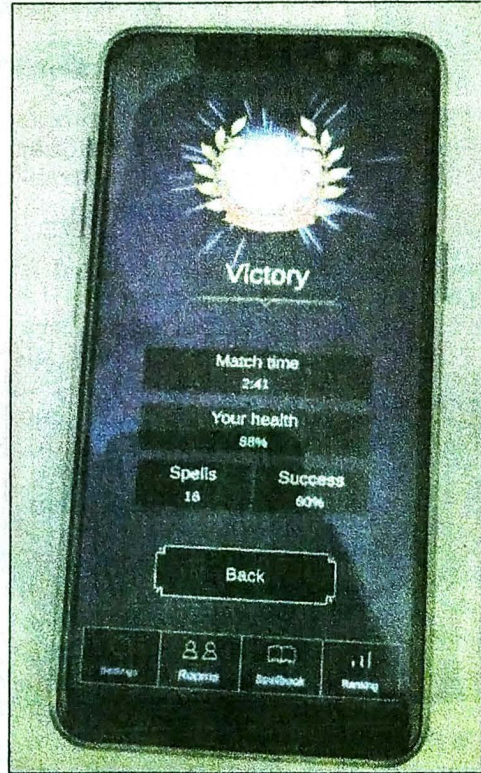


POTENZA - Con l'avvio del nuovo anno scolastico riprende presso l'I.I.S. "L.da Vinci-F.S.Nitti" di Potenza il progetto E-MaGIC dopo che nello scorso maggio si è conclusa la seconda ed ultima sperimentazione del gioco "Clash of Wizardry" per migliorare l'apprendimento della matematica. Sono stati coinvolti ben 140 studenti dell'Istituto, di cui 50 ragazze e 90 ragazzi con una età media che va dai 14 ai 15

anni per un gruppo di 43 allievi, tra i 16 e i 17 anni per un altro gruppo di 73 allievi ed infine tra i 18 ed i 20 anni per 24 studenti. Gli allievi hanno sperimentato il gioco in classe divisi in piccoli gruppi testando le varie modalità del gioco come il training, sfidandosi in duelli, o nel gioco di squadra organizzato nelle rooms. Sono stati guidati e monitorati dai docenti referenti del progetto che avevano il compito di

7 Sperimentazione conclusiva al "Da Vinci-Nitti" di Potenza Migliorare lo studio della matematica a scuola attraverso un gioco sul telefono



Con l'avvio del nuovo anno scolastico riprende presso l'I.I.S. "L.da Vinci-F.S.Nitti" di Potenza il progetto E-MaGIC e il gioco "Clash of Wizardry"

ricato. Dall'ultima sperimentazione è emerso che gli studenti, che

avevano già testato la prima versione del gioco, sono rimasti soddisfatti dei miglioramenti apportati, mentre gli altri allievi ne sono stati subito piacevolmente coinvolti. I maggiori risultati dell'indagine effettuata possono essere così riassunti: per il 70% dei ragazzi il gio-

co è stato facile da giocare, lo stesso dicasi per i diversi aspetti tecnici del gioco come il suono, la grafica, le modalità di gioco e la personalizzazione dell'avatar; al 70% è piaciuta la nuova versione del gioco e più del 50% vorrebbe scaricarlo sul proprio dispositivo per utilizzarlo. Infine l'80% degli studenti giudica appropriato il livello del gioco e la durata del match, mentre il 68% lo consiglierebbe ad un amico. Per valutare l'effettiva validità del gioco ai fini dell'apprendimento della matematica, occorre però acquisire l'opinione dei docenti di matematica che devono ancora utilizzarlo in modo sperimentale, durante la loro attività didattica, per verificarne il reale riscontro da parte degli allievi che hanno difficoltà di apprendimento, rispetto all'insegnamento tradizionale. Subito dopo la seconda fase di sperimentazione i docenti referenti del progetto E-MaGIC sono partiti per il 4° Meeting Transnazionale tenutosi in Funchal, nell'isola di Madeira (Portogallo), per discutere dei risultati ottenuti dalle sperimentazioni svolte nei Paesi dei vari partners coinvolti nel progetto, e per definire le linee guida del manuale per insegnanti.

le tempistiche previste termine lavori; se non si lavorerà anche nel week end e forse anche di notte gli stessi non si sa in che data finiranno. In tutte le città - continua ancora la nota - stanno ripristinando il doppio senso di circolazione con rotonde, perché il traffico si defluisce meglio, perché ci sono meno incidenti, si corre di meno in auto, si investono o uccidono meno pedoni; cosa che è successa anche qui a Potenza (viale Firenze, Via Ciccotti). In Via Mazzini già molti automobilisti sono soliti correre, ora col senso unico ancor di più. Fra pochi giorni inizierà l'anno scolastico i 240 autobus extraurbani ancora circoleranno per tutta la città come fossero autobus urbani, non si fermeranno al terminal bus previsto in Viale dell'Unicef, ancora inattivo, né sono stati modificati percorsi ed intensificati orari autobus urbani, quindi tutti i cittadini, costretti all'utilizzo delle proprie auto e a fare dei giri obbligati e lunghi, per Via dei lavori e di alcuni sensi unici adottati tipo Via Mazzini avranno disagi immensi. La cittadinanza attende una risposta pubblica a questa interrogazione».

avevano già testato la prima versione del gioco, sono rimasti soddisfatti dei miglioramenti apportati, mentre gli altri allievi ne sono stati subito piacevolmente coinvolti. I maggiori risultati dell'indagine effettuata possono essere così riassunti: per il 70% dei ragazzi il gio-