

ERASMUS+ PROJECT Games and Inclusion For Teacher Education – GIFTED - PILOT 2: March - July 2024

Gentile Docente,

sono Roberta Renati, la coordinatrice del progetto the Erasmus+ GIFTED - Game and Inclusion For Teacher EDucation (www.gifted-project.com) – che si propone di formare i docenti nell’ambito dell’identificazione e dell’insegnamento agli studenti gifted e di talento. L’innovativo corso di formazione, gratuito, e fruibile completamente online, si propone di fornire ai docenti le conoscenze e gli strumenti per identificare precocemente questi studenti, e per lavorare con loro in classi inclusive, con ricadute positive per tutti gli studenti della classe.

Grazie al coinvolgimento di Kangourou Italia come partner associato del progetto, e al prezioso supporto di tutti i suoi fantastici operatori, durante le giornate delle finali a squadre:

- ci sarà un incontro introduttivo sugli studenti gifted, e la presentazione del progetto (serata del 4 maggio), in cui sarà possibile interagire e confrontarci insieme;
- io e il mio team saremo a disposizione dei docenti e dei genitori per domande e approfondimenti (pomeriggio del 3 e 4 maggio).

IMPORTANTE!!!

Durante la serata del 4 Maggio, *in parallelo all’incontro per genitori e insegnanti, sarà possibile far provare alle squadre o ai singoli che avranno piacere di partecipare alla sfida, il serious game che abbiamo ideato per l’identificazione del potenziale nell’area matematica.*

I ragazzi che vorranno partecipare, potranno giocare come singoli o come squadra, è importante però sottolineare che per poter giocare ***ciascuno dovrà avere a disposizione il proprio tablet per collegarsi alla piattaforma di gioco.***

I dati raccolti in merito all’andamento delle partite ci aiuteranno ad ottimizzare il gioco, in questa seconda fase di sperimentazione. ***La vostra partecipazione è molto importante per il successo del progetto!***

Tutti i partecipanti riceveranno un attestato di partecipazione!

Per domande e informazioni potete scriverci all’indirizzo mail: gifted.erasmusproject@gmail.com

Per rimanere aggiornati sul progetto, seguitemi sui nostri social:

Instagram

<https://instagram.com/gifted.project?igshid=MmJiY2I4NDBkZg==>

Facebook

<https://www.facebook.com/GIFTED.project.eu>

LinkedIn

<https://www.linkedin.com/company/gifted-games-and-inclusion-for-teacher-education/>

INFORMATIVA PER LA PARTECIPAZIONE ALLA SPERIMENTAZIONE DEL SERIOUS GAME

In questa seconda fase di sperimentazione il Serious Game di GIFTED viene testato con studenti della scuola primaria (7-11 anni). Lo strumento si propone di rilevare alcune competenze legate all'area del ragionamento logico-matematico, e alcuni fattori socio-emotivi.

Il Serious Game di GIFTED è stato sviluppato in modo da poter essere accessibile a tutti gli studenti, indipendentemente dal loro livello di abilità, e per offrire un'esperienza di gioco inclusiva. Il gioco è organizzato come un'escape room in cui vengono proposte delle prove da superare per poter uscire dalle stanze e raggiungere l'obiettivo. Ciascun partecipante gioca la propria partita individualmente sul suo tablet ma, i punti ottenuti superando le prove confluiscono nel punteggio aggregato della squadra.

Scopo della sperimentazione

Lo scopo di questa seconda fase di sperimentazione è quello di testare il Serious Game di GIFTED su un ampio numero di studenti della scuola primaria, raccogliere il feedback dei docenti in merito al suo utilizzo, nonché suggerimenti per la sua ottimizzazione.

Procedura e riservatezza dei dati

I partecipanti verranno registrati attraverso un link digitale sulla piattaforma del gioco con un codice alfanumerico per garantirne l'anonimato. Al momento della registrazione del singolo studente, il sistema richiederà di inserire: *il codice alfanumerico, il genere, la nazionalità, la data di nascita*.

Durante l'attività di gioco, il sistema registrerà le risposte date dagli studenti ai quesiti matematici e i tempi di risposta in tutte le fasi di gioco.

Tutti i dati raccolti sul server durante la sperimentazione verranno successivamente analizzati a scopo di ricerca in forma anonima e aggregata per ottimizzare lo sviluppo del Serious Game di GIFTED, e potranno essere utilizzati per la stesura di pubblicazioni scientifiche finalizzate alla disseminazione dei risultati della sperimentazione. I dati saranno conservati secondo le normative vigenti.

Il progetto, in ogni sua declinazione pratica, è stato sottoposto anche alla valutazione da parte di un comitato etico per garantire che vengano soddisfatti gli standard di protezione dei bambini.