



INVENTIVA

MOVIMENTO DI PENSIERO

Titolo progetto: EDUTAINMENT - la scuola del futuro tra storia e archeologia

Destinatari:

Giovani compresi tra i 14 e i 19 anni che hanno abbandonato la scuola

Obiettivi:

- Attrarre i giovani che hanno abbandonato la scuola, mostrando loro che la scuola può essere un luogo di divertimento e apprendimento;
- Far comprendere ai giovani che le nuove tecnologie e il videogame possono essere utilizzati per studiare in modo coinvolgente e divertente;
- Sviluppare le competenze digitali dei giovani;
- Convincere i giovani che il gioco può essere un ottimo strumento di integrazione allo studio, anche per materie come la storia e l'archeologia.

Metodologie:

Il progetto si articolerà in 30 ore di lezioni, laboratori e attività di gioco.

Lezioni:

Le lezioni saranno tenute da docenti esperti di storia e archeologia ed esperti di nuove tecnologie e edutainment che, con l'ausilio di supporti multimediali e tecnologici, creeranno un Crossover-learning, stabilendo una connessione tra la materia scolastica e situazioni informali e accattivanti (videogame).

Laboratori:

I laboratori saranno dedicati all'utilizzo di supporti per la realtà virtuale e il gaming per studiare la storia e l'archeologia. I giovani saranno coinvolti in attività pratiche, che li aiuteranno a comprendere come le nuove tecnologie e il videogame possono essere utilizzati per l'apprendimento.

Attività di gioco:

Le attività di gioco saranno finalizzate a stimolare l'interesse dei giovani per l'apprendimento e a sviluppare le loro competenze digitali. I giovani saranno



INVENTIVA

MOVIMENTO DI PENSIERO

coinvolti in giochi di ruolo, quiz e altre attività ludiche, tutte basate su contenuti storici e archeologici.

Casi studio:

Durante il progetto, verranno presentati alcuni casi studio inerenti a strumenti di esplorazione in realtà Virtuale e di alcuni videogame emblematici per la sinergia tra fonti storiche e sviluppo della trama e del layout di gioco. I casi studio saranno scelti in modo da evidenziare l'efficacia dell'edutainment nel campo della storia e dell'archeologia.

Esiti attesi:

- Aumento dell'interesse dei giovani per la scuola
- Consapevolezza del fatto che le nuove tecnologie e il videogame possono essere utilizzati per studiare in modo coinvolgente e divertente
- Sviluppo delle competenze digitali dei giovani
- Riduzione del numero dei giovani che abbandonano la scuola
- Convinzione dei giovani che il gioco può essere un ottimo strumento di integrazione allo studio, anche per materie come la storia e l'archeologia

Conclusioni:

Il progetto "Edutainment: la scuola del futuro tra storia e archeologia" è un'iniziativa che ha l'obiettivo di attirare i giovani che hanno abbandonato la scuola, mostrando loro che la scuola può essere un luogo di divertimento e apprendimento. Attraverso l'utilizzo di supporti multimediali e tecnologici, il progetto mira a far comprendere ai giovani che le nuove tecnologie e il videogame possono essere utilizzati per l'apprendimento in modo coinvolgente e divertente.

Casi studio:

- Analisi di videogiochi come "Assassin's Creed" e "Valhalla"
- Analisi di software di realtà virtuale realizzati per i principali siti archeologici della Sardegna, come "Sardegna Virtuale"

Attività di gioco:



INVENTIVA

MOVIMENTO DI PENSIERO

- Gioco di ruolo: I giovani saranno divisi in gruppi e dovranno interpretare il ruolo di archeologi o storici. I gruppi dovranno collaborare per risolvere enigmi e completare missioni, utilizzando le loro conoscenze storiche e archeologiche.
- Esplorazione di siti archeologici virtuali: I giovani potranno utilizzare un visore per la realtà virtuale per esplorare siti archeologici sardi, come Su Nuraxi di Barumini o la necropoli di Tharros.