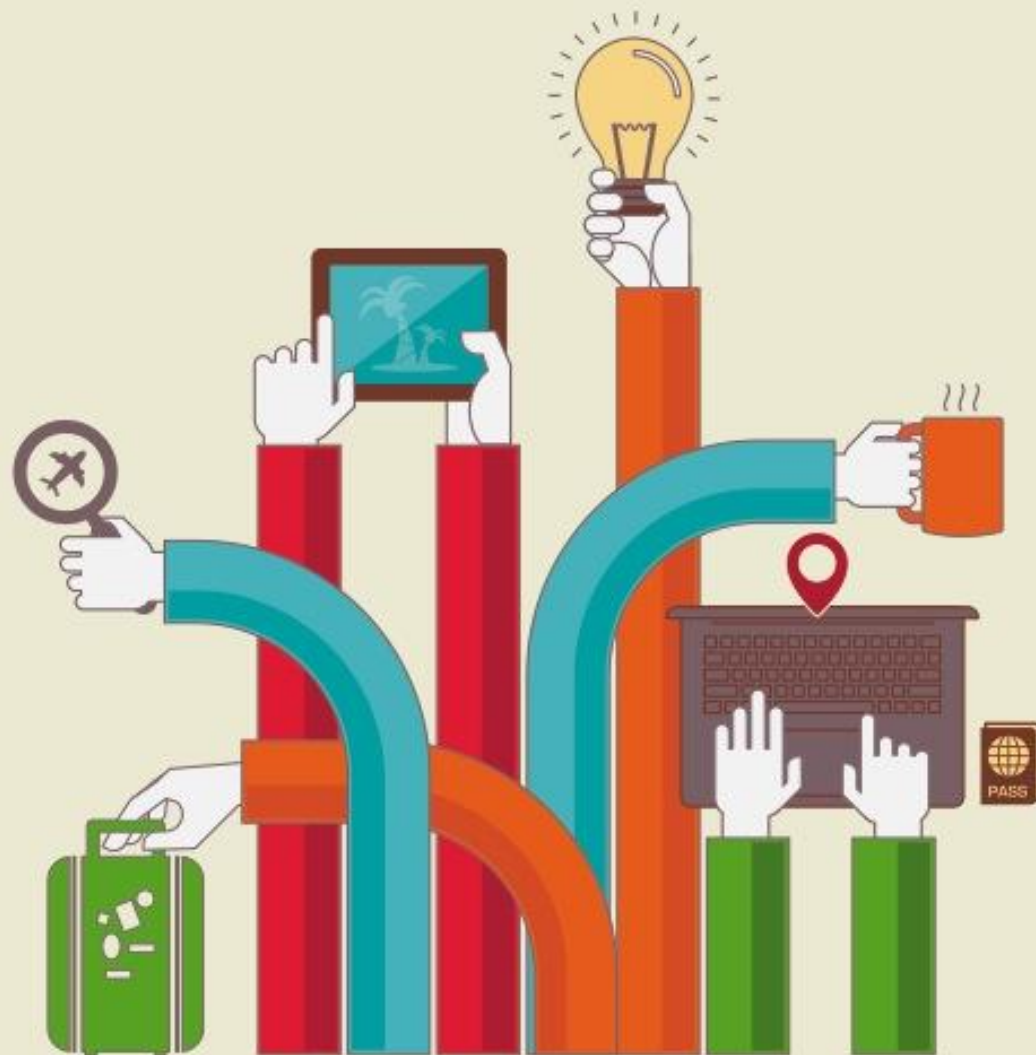




OCOVA AlpMedNet Forum

dove la tecnologia è opportunità
là où la technologie est une opportunité

IVREA 2-3 Dicembre 2014

organizzato da



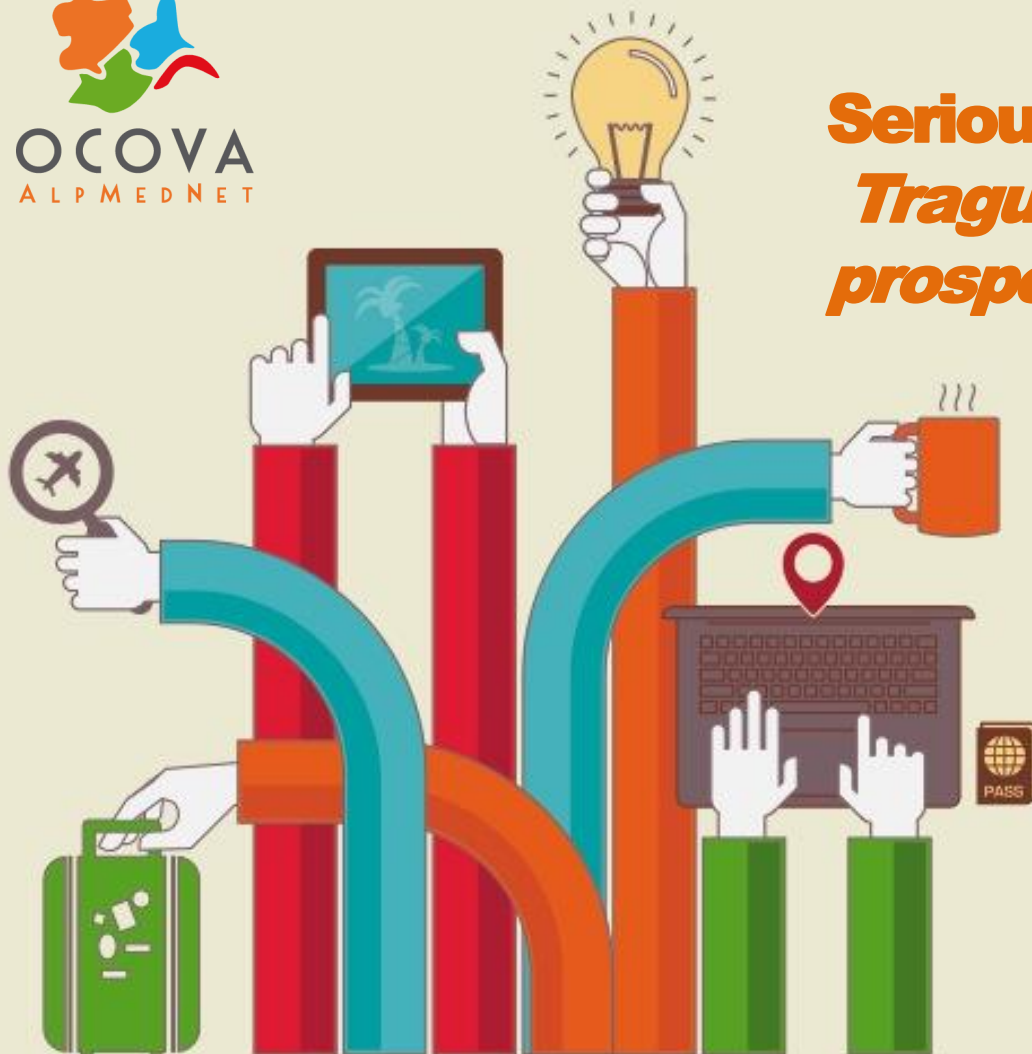
in collaborazione con



con il contributo di



Città di Ivrea



Serious Games Society. *Traguardi raggiunti e prospettive future*

Relatori:

Antonie Rita Wiedemann
Elisa Lavagnino

Elioslab – Diten
Università degli Studi di
Genova

organizzato da

in collaborazione con

con il contributo di

<http://www.galanoe.eu/>

The European Network of Excellence on Serious Games (ICT - FP7 Program)

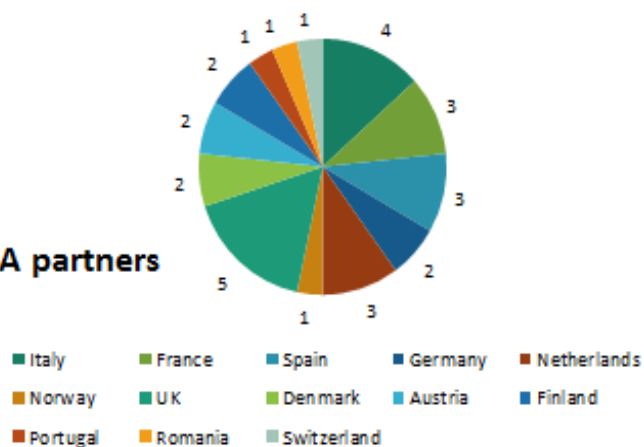
Obiettivi principali:

- L'integrazione nell'ambito della ricerca sui Serious Games;
- Creazione di opportunità di ricerca congiunte;
- Creazione di una rete internazionale e interdisciplinare sui SG.

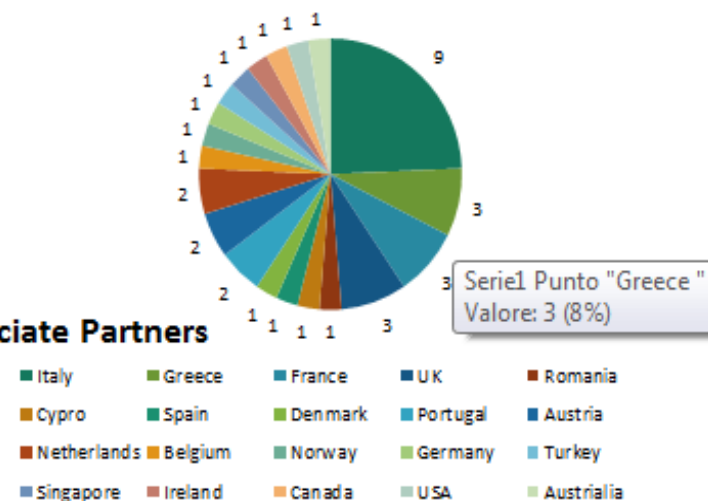


GALA NoE Partners	Associate Partners
30 <u>organizations</u>	31 <u>organizations</u> and 6 <u>individuals</u>
10 <u>countries</u>	16 <u>countries</u>

GALA partners



Associate Partners





Shaping the future of
Serious Games

Research Beacon and
Technology Transfer

Platform and Services for
Success

Serious Promotion and
Expanding the Market

[Home](#)[About](#)[News](#)[Journal](#)[Conference](#)[Portfolio](#)

Serious Promotion and Expanding the Market

[Read more...](#)

La Serious Games Society oggi

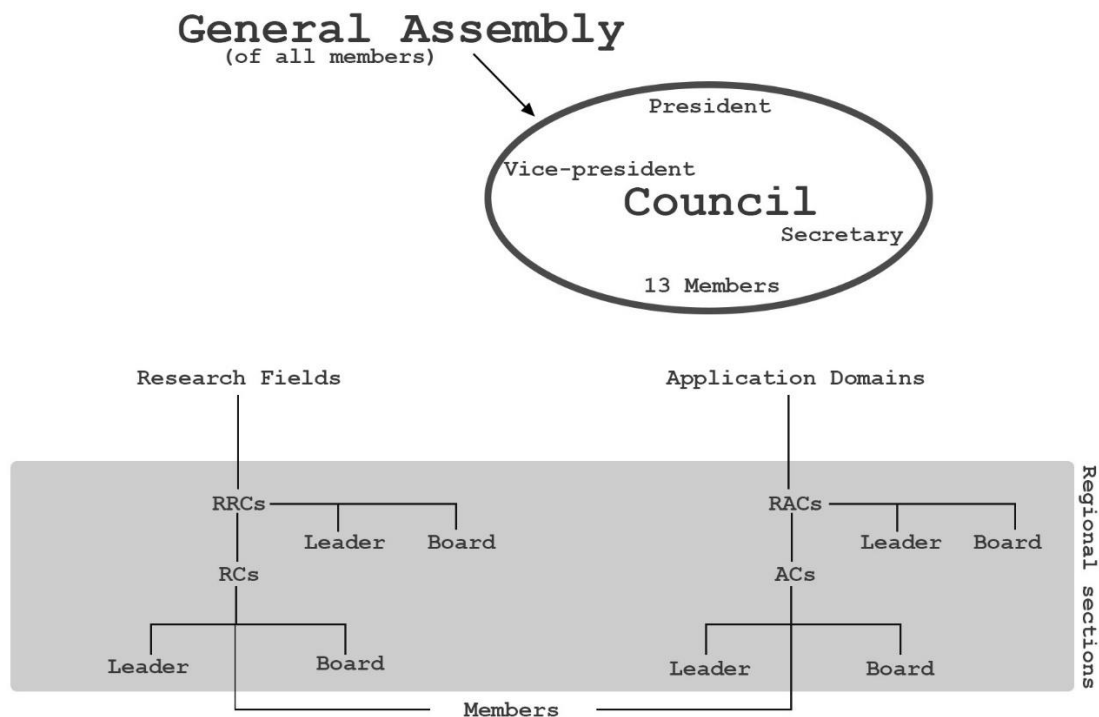
- [SGS website](#) with a SGS blog, SGS literature news, SGS events information
- [International Journal of Serious Games](#) (IJSG) (trimestrale)
- La collana *Advances in Game-Based Learning* (Springer), eds. Dirk Ifenthaler, Scott Joseph Warren and Deniz Eseryel
- La conferenza internazionale [GALA conference](#), annuale (2012 Genova, 2013 Parigi, 2014 Bucharest)
- SG Academy e SG Marketplace (<http://academy.seriousgamessociety.org/> e <http://marketplace.seriousgamessociety.org/>)
- Servizi e strumenti gratuitamente disponibili sul sito:
 - SGS Service Catalogue
 - SG KMS (new SG studies)
 - Gleaner SG learning analytics tool
 - SG Reusability Point of Reference (SGREF)
 - LM-GM
 - ...



- Incremento delle attività del IJSG
- Organizzazione della GaLA Conference 2015 e della Summer School
- Piena funzionalità dei tools presentati sul sito
- Convalida delle metodologie per lo sviluppo e l'analisi di SGs attraverso test con utenti finali
- Sviluppo di materiale didattico per lo sviluppo di SGs e il loro utilizzo in contesti educativi
- Consolidamento della struttura dei Living Lab
- Creazione di un database di sistemi, esperti e progetti nel settore SGs
- Introduzione di un modello di membership «freemium»
- Costituzione di gruppi di lavoro regionali



La struttura della SGS



Research Fields

Serious Games Mechanics

Serious Games Design

Personalization & Artificial Intelligence

SGs Architecture

Human-Computer Interaction

Interoperability and Semantics

Assessment

Psychology

Pedagogy

Neuroscience



Gli application domain della SGS

ADs	ESEMPI
Business & Management	Innovate: http://www.innovatedutch.com/about-the-game/
Engineering & Manufacturing	Racing Academy: http://www.lateralvisions.com/Racing_Academy/JISC_Prototype.aspx
Health & Fitness	Stealth fitness: http://www.intelligentplay.co.uk/
Security, Safety & Crisis Management	VMS - Virtual Mine Space: https://www.bisimulations.com/
Humanities & Heritage	Death in Rome: http://www.bbc.co.uk/history/ancient/romans/launch_gms_deathrome.shtml
Personal and Social Learning & Ethics	Creditability: http://www.experian.co.uk/credibility
Logistics	Beer Game http://www.beergame.lim.ethz.ch



eSG: Stimulating Entrepreneurship through Serious Games

Progetto finanziato nell'ambito del programma LLP (Life Learning Programme)

<http://www.esg-project.eu/>



Consorzio:

- Università degli Studi di Genova – ITALIA
- Istituto delle tecnologie didattiche - CNR – ITALIA
- Business School ESADE – SPAGNA
- Delft University of technology – PAESI BASSI



Obiettivi:

- Stimolare l'imprenditorialità attraverso lo sviluppo di un corso che integri i SGs all'interno di un percorso formativo tradizionale.

Beneficiari:

- Studenti universitari di corsi magistrali;
- Adulti / esperti di business che vogliono accrescere le loro competenze nell'ambito dell'imprenditorialità;

Risultati:

- Analisi e creazione di un DB di serious games dedicati all'imprenditorialità (circa un centinaio di giochi recensiti)
- Definizione di un modello di intervento didattico basato sull'uso dei SGs e su una strategia didattica blended fondata sulla gamification dell'intero processo educativo;
- Realizzazione di tre corsi realizzati in modalità blended nelle tre istituzioni partner (incontri in presenza e di lavoro a distanza supportati dall'utilizzo di strumenti ICT);
- Istituzionalizzazione del corso presso l'Università degli Studi di Genova.



Le esperienze eSG

Studenti coinvolti	
UNIGE-CNR	71
ESADE	49
TUDELFT	47
Esperti coinvolti (imprenditori, docenti universitari)	15 docenti e 11 imprenditori
Serious Games	
Hot Shot Business	Tutti i corsi
Enterprise Game, Sim Venture, Any Business	UNIGE
Metavals	ESADE
Team-up	TUDELFT
Mooc	Sviluppo di un Mooc sull'educazione dell'imprenditoria (ESADE)
Testo psico-attitudinale	TAI (Test di attitudine imprenditoriale) sviluppato dall'Università degli studi di Verona



Scopi:

- Promozione dell'integrazione di SGs nei processi educativi
- Sperimentazione dell'apprendimento attraverso SGs
- Evaluazione dei giochi usati

Utenti:

- 2013/2014: 7 classi di 4 istituti liguri, 155 studenti (10/11 anni), 10 insegnanti

Giochi proposti:

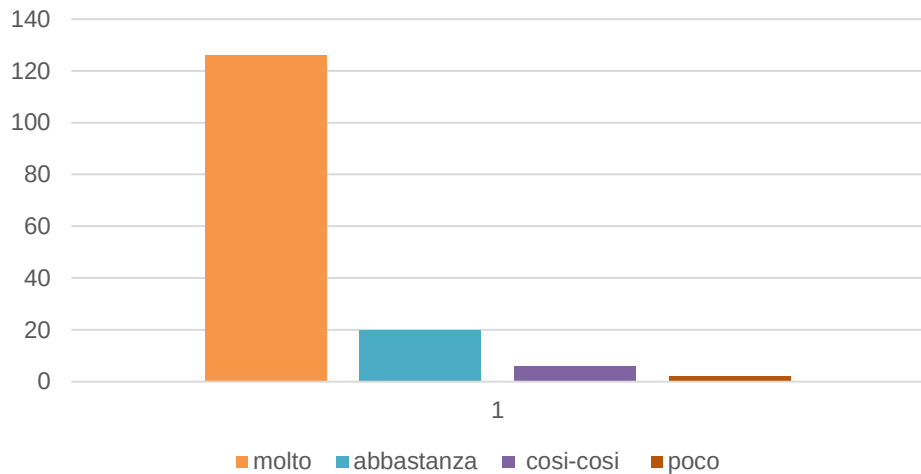
Babbel to learn English, Math vs Mummies (app per tablet)



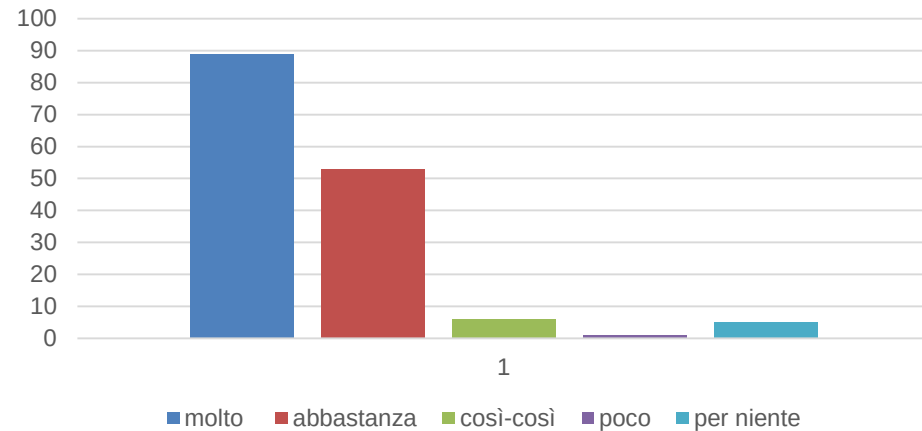
Risultati dei LLs - Studenti

- Nessuna difficoltà nel gestire il supporto multimediale (76 % possiedono smartphone o tablet; 79% una console)
- A giudizio degli insegnanti, gli studenti dimostrano più interesse e motivazione nello studio
- Difficoltà nella percezione dello strumento come supporto per l'apprendimento

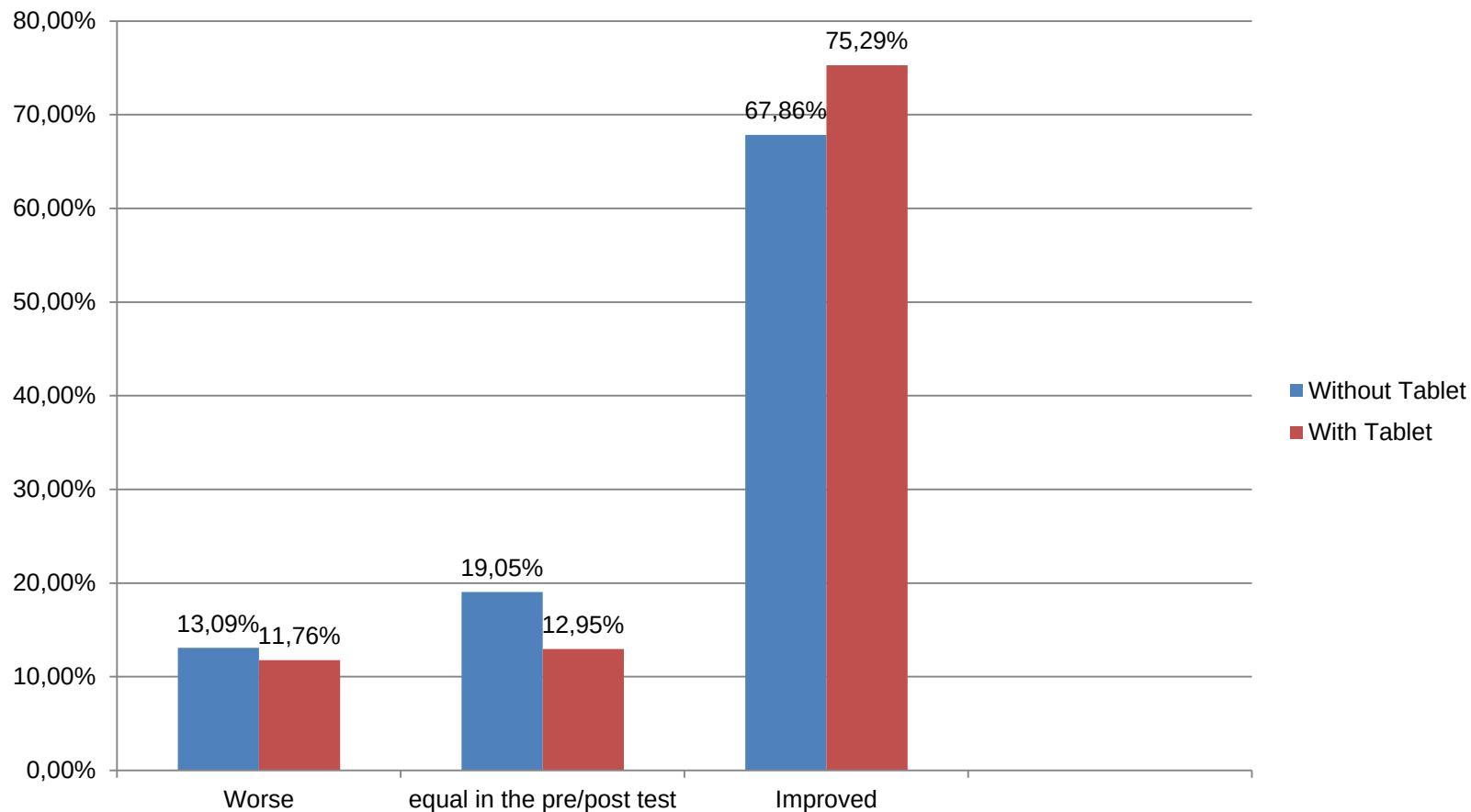
Ti è piaciuto imparare con il SG?



Pensi che il SG ti possa aiutare ad imparare i vocaboli?



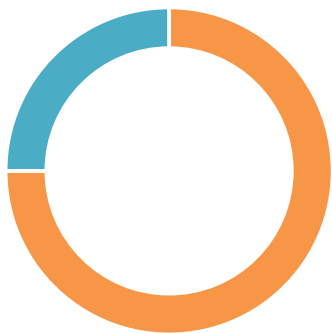
Metodo tradizionale vs SG



Risultati dei LLs - Insegnanti

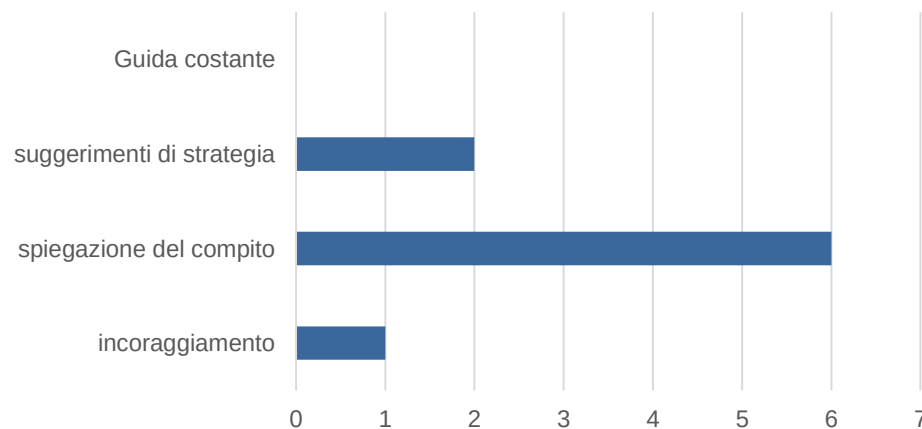
- l'uso di SGs è stato valutato uno strumento utile per l'apprendimento
- Necessità di formazione specifica degli insegnanti
- Necessità di integrazione tra programmi scolastici e uso di SGs

Questo SG può aiutare i suoi allievi a imparare i vocaboli inglesi?



■ Molto ■ Abbastanza ■ così-così ■ poco ■ per niente

Di quale tipo di aiuto hanno avuto bisogno durante il test con il SG?



Grazie per l'attenzione

- www.galanoe.eu
- www.seriousgameessociety.org
- www.esg-project.eu
- www.elios.diten.unige.it

elisa.lavagino@elios.unige.it
antonie.wiedemann@elios.unige.it

