

'The Scientific game': giovani ricercatori sperimentano l'Ecologia a scuola

¹Sangiorgio F., ²Montinaro, S.V., ¹Rescio F., ^{1,2}Basset A.

¹Università del Salento, Lecce Italia ²LifeWatch Italia
 franca.sangiorgio@unisalento.it



Convegno Donne e Scienza Lecce, 14-16 Novembre 2019

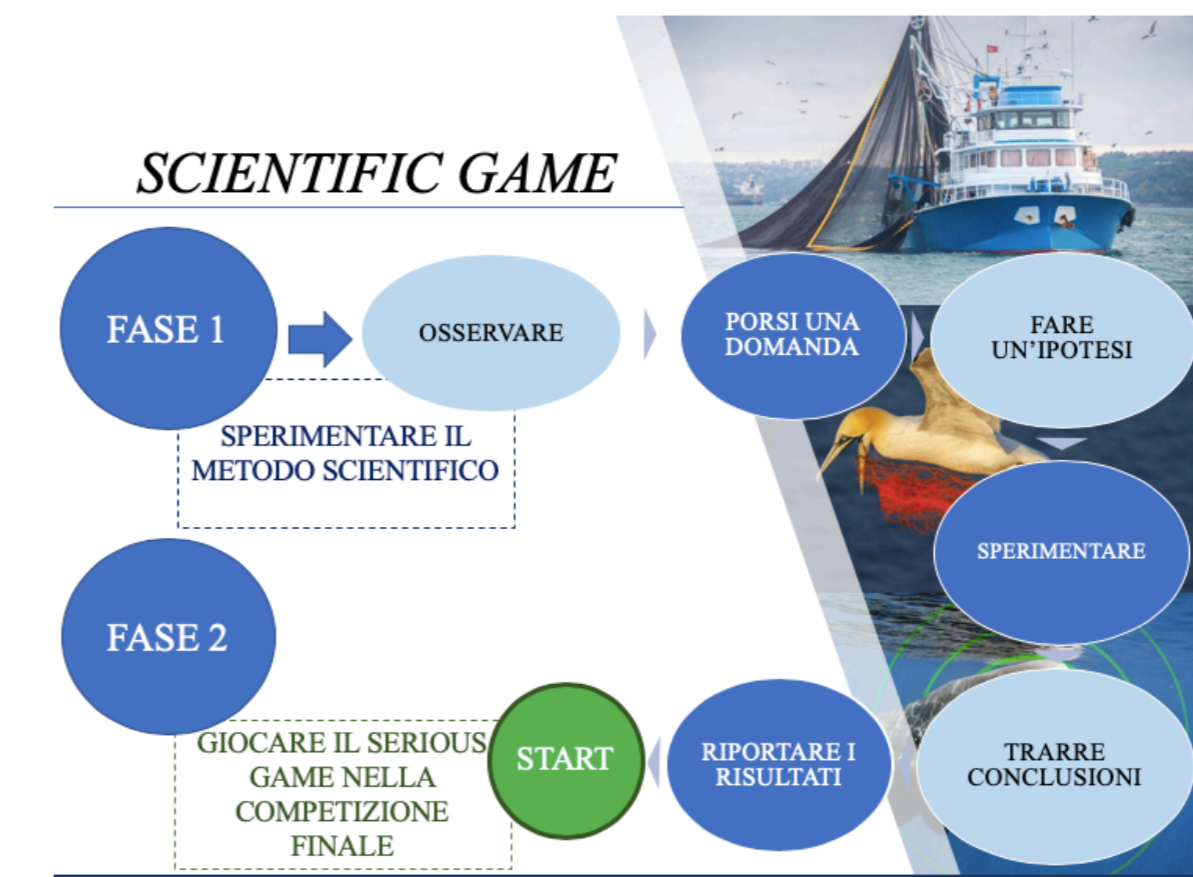
INTRODUZIONE

Citizen science e *Information and Communication Technologies (ICT)* sono elementi chiave per creare un collegamento tra mondo della ricerca scientifica e cittadini. A livello europeo, l'Università del Salento e *LifeWatch* Italia, hanno proposto *Serious games* applicati all'ecologia degli ecosistemi acquatici per le scuole secondarie, introducendo gli studenti al metodo scientifico, applicato in attività di ricerca attiva, e coinvolgendoli in competizioni tra scuole, basate sull'utilizzo di *games*.

I *games* sono stati prodotti nell'ambito di progetti europei quali *The European Research game* (LLP-Comenius), *ENVRplus* (Horizon 2020), *MEDCIS* (DG Environment) basati su una partnership internazionale.

RATIONALE

I progetti combinano attività teoriche con le *Information and Communication Technologies* e prevedono due fasi: la fase 1 in cui si richiede ai partecipanti (studenti delle scuole iscritte) di produrre lavori di ricerca basati sulla applicazione del metodo scientifico su temi ecologici e la fase 2 in cui gli studenti partecipano alla competizione online finale in cui giocare con il *Serious game*.



EMERGENZA AMBIENTALE & EDUCATIONAL GAMES

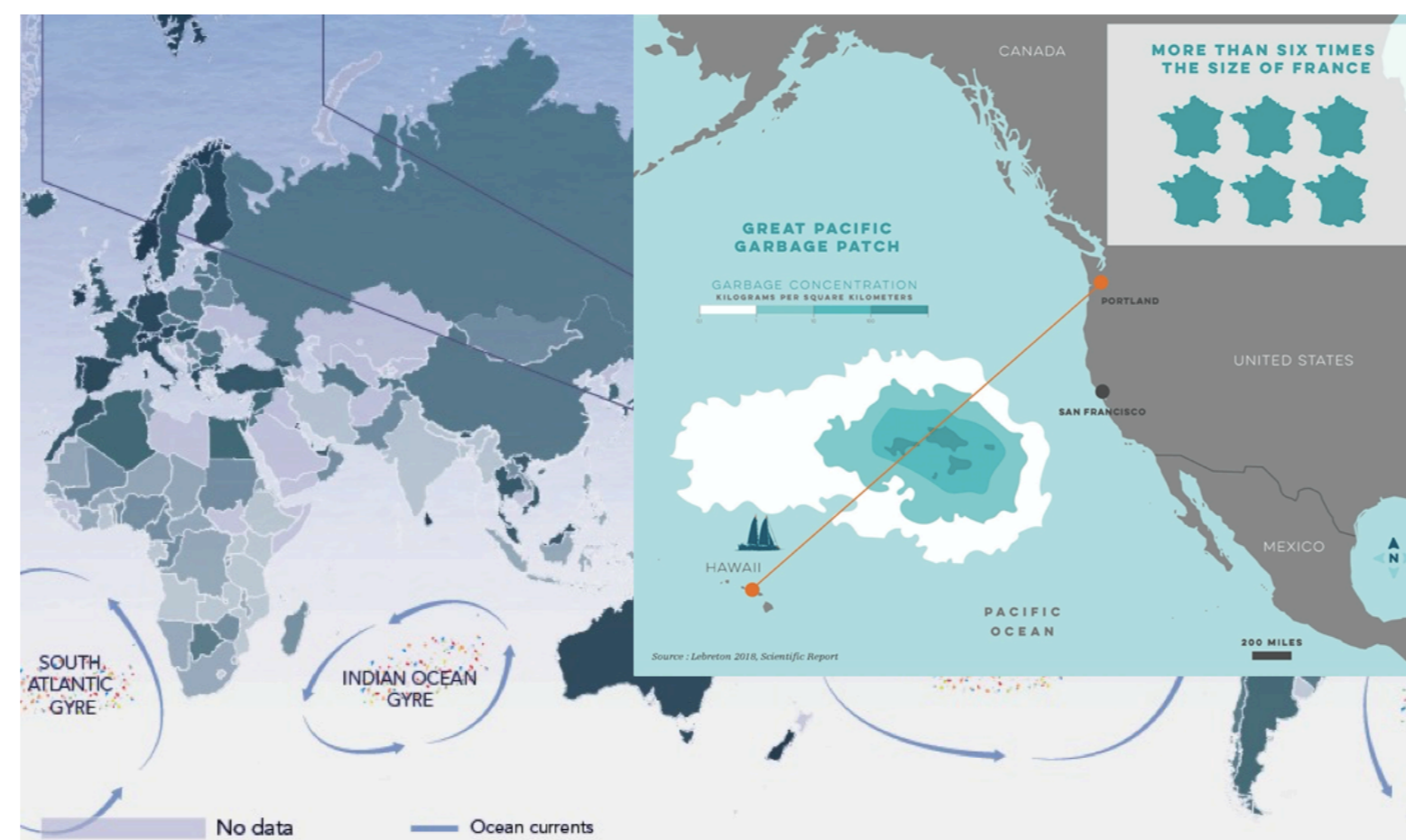
L'emergenza ambientale ha reso sempre più forte la necessità di una partecipazione dei cittadini ad attività di ricerca e monitoraggio. Parallelamente è necessario stimolare l'interesse dei giovani per l'ecologia, focalizzando l'attenzione sugli ecosistemi che forniscono alle nostre società beni e servizi di alto valore economico. In questo contesto, le ICT in ambito scolastico fungono da catalizzatore per approfondire tematiche ecologiche e per portare l'attenzione dei giovani, futuri cittadini delle nostre società, su problematiche ambientali.



OVERFISHING



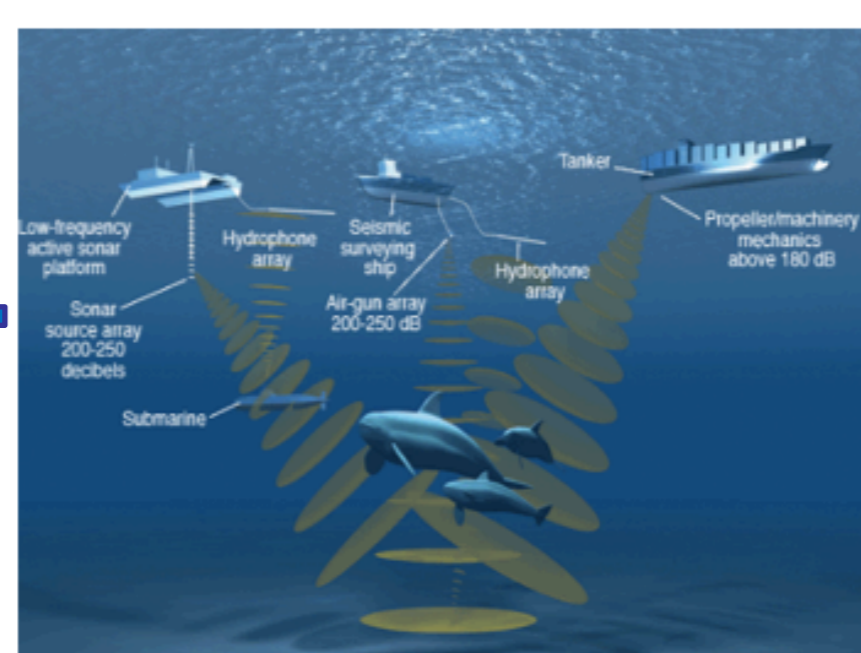
ALIEN SPECIES



MARINE LITTER



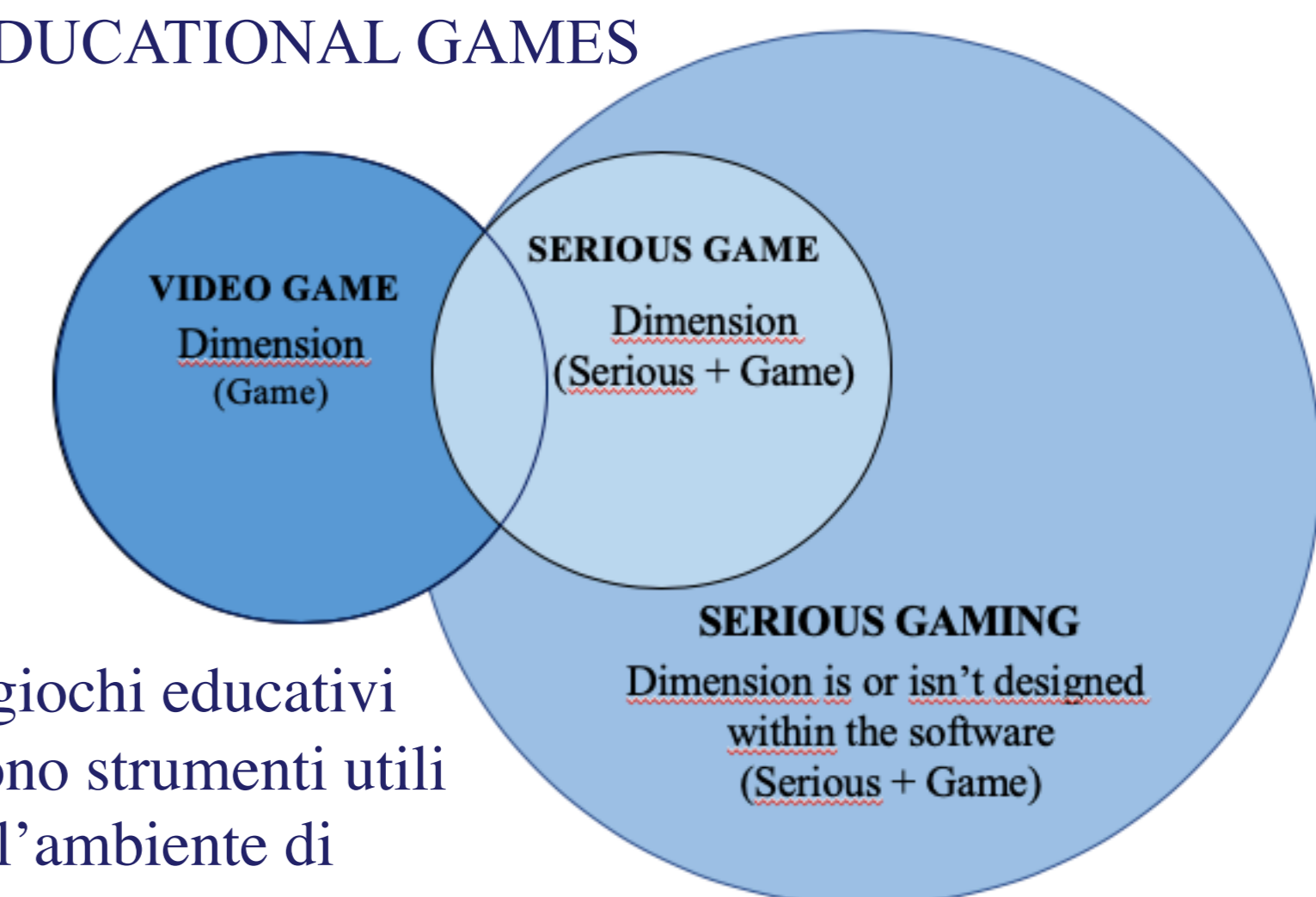
EUTROPHICATION



UNDER WATER NOISE

= **EMERGENZE AMBIENTALI**

EDUCATIONAL GAMES



I giochi educativi sono strumenti utili all'apprendimento per la diffusione della conoscenza (Cagiltay et al., 2007)

The SCIENTIFIC GAME - MEDCIS project

Serious games applicati all'ecologia permettono di immedesimarsi in giovani ricercatori e mettere alla prova le proprie conoscenze e abilità su tematiche ambientali come nel caso di 'Scientific game', prodotto nel progetto MEDCIS.

SI RINGRAZIANO TUTTI I PARTNER DI PROGETTO