

**I Workshop su:
Giochi Elettronici e Processi di Apprendimento:
Esperienze e Prototipi.**

27 Novembre 2009

Sala del palazzo degli Uffici dell'Università di Napoli "Federico II",
Via Giulio Cesare Cortese n. 29, Napoli

Organizzato da:

*Laboratorio per lo studio dei processi cognitivi naturali e artificiali,
Università degli Studi di Napoli "Federico II"*
www.nac.unina.it

*Dottorato di ricerca in Scienze Psicologiche e Pedagogiche,
Università degli Studi di Napoli "Federico II"*
www.psy.unina.it

*Laboratorio di Robotica Autonoma e Vita Artificiale,
Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione, Consiglio Nazionale delle Ricerche, Roma*
<http://laral.istc.cnr.it>

Videogiochi, robot, sistemi integrati software e hardware, possono essere usati per sostenere dei processi di apprendimento in vari ambiti (scuola, formazione, riabilitazione cognitiva, edutainment). Il *Laboratorio per lo studio dei Processi Cognitivi Naturali e Artificiali* dell'Università di Napoli "Federico II" e il *Laboratorio di Robotica Autonoma e Vita Artificiale* dell'Istituto di Scienze e Tecnologie della Cognizione del CNR di Roma promuovono una serie di workshop dedicati all'analisi critica di esperienze di ricerca, prototipi e idee innovative nel campo delle tecnologie dell'apprendimento.

Il primo appuntamento è organizzato nell'ambito della manifestazione di divulgazione scientifica FuturoRemoto 2009 (www.futuroremoto.it).

Nella sessione mattutina del workshop si presenteranno i risultati finali di - *Eutopia-MT*- un progetto di ricerca europeo finanziato dal programma "Long Life Learning – Leonardo Da Vinci". Nel pomeriggio, i ricercatori del NAC (Laboratorio per lo studio dei sistemi cognitivi naturali e artificiali dell'Università di Napoli "Federico II") e del LARAL (Laboratorio di Robotica Autonoma e Vita Artificiale dell'Istituto di Scienze e Tecnologia della Cognizione – CNR – Roma) mostreranno alcuni prototipi di "giochi elettronici" da loro realizzati e applicati in vari contesti (formazione aziendale, divulgazione scientifica, scuola).

Programma
Sessione Mattutina dalle 10:00 – 13:00

Conferenza Finale del Progetto EUTOPIA-MT
(<http://www.lanas.unina.it/eutopia>)

10:00 -10:20

Introduzione I Workshop.

Prof. Orazio Miglino

Laboratorio per lo studio dei processi cognitivi naturali e artificiali, Università di Napoli “Federico II”

10:20 -10:40

Il progetto EUTOPIA-MT.

Alessandra Delli Veneri

Laboratorio per lo studio dei processi cognitivi naturali e artificiali, Università di Napoli “Federico II”

10:40 -11:00

EUTOPIA: la piattaforma di giochi di ruolo online utilizzata in Eutopia-MT.

Andrea Di Ferdinando

Laboratorio per lo studio dei processi cognitivi naturali e artificiali, Università di Napoli “Federico II”

11:00 - 11:30 Break

11:30 -11:50

Scenario cipriota: Il futuro della penisola di Akamas - Sviluppare o Conservare?

Youly Taki, David Officer

Index - Research and Dialogue, Nicosia - Cyprus

11:50 - 12:10

Scenario nord irlandese: Giovani sulla Interface.

Neil Jarman, Ulf Hansson

Institute for Conflict Research (ICR), Belfast - Northern Ireland

12:10 -12:30

Scenario italiano: un micro conflitto sociale urbano.

Vincenzo Pala, Davide Berruti

Passaggi, Naples - Italy

12:30 -13:00

Risultati raggiunti e direzioni future.

Barbara Benincasa, Richard Walker

Università di Napoli “Federico II”, XiWrite s.r.l

Sessione Pomeridiana dalle 14:30 – 17:00

Presentazione dei Prototipi.

14:30 -15:00

Dread-Ed. Prendere decisioni in situazioni di emergenza.

Un serious game per apprendere competenze per la gestione di situazioni a rischio.
www.dread-ed.eu

Maria Luisa Nigrelli

Laboratorio per lo studio dei processi cognitivi naturali e artificiali, Università di Napoli “Federico II”

15:00 - 15:30

Palma. Dialogare e discutere con un collaboratore "artificiale".

Un serious game per apprendere competenze manageriali con un bot artificiale.

Roberto Vardisio

Entropy Knowledge Network

15:30 -16:00

BestBot. Imparare l'evoluzione con i robot.

Un gioco nel quale l'evoluzione è la chiave per diventare il “migliore”!

Massimiliano Schembri

Laboratory of Autonomous Robotics and Artificial Life ISTC - CNR, Roma

16:00 - 16:30

WandBot

Come “comandare a bacchetta” un robot!

Angelo Rega

Laboratorio per lo studio dei processi cognitivi naturali e artificiali, Università di Napoli “Federico II”

16:30 – 17:00

Sinapsi. Una piattaforma per la progettazione, lo sviluppo e l'erogazione di giochi di ruolo psicologici.

Migliorare la qualità della formazione professionale attraverso giochi di ruolo online.

Alberto Venditti

Laboratory of Autonomous Robotics and Artificial Life ISTC - CNR, Roma