Anno 2012

Consiglio Nazionale delle Ricerche >> Sua-Rd di Struttura: "Istituto per le tecnologie didattiche"

Parte III: Terza missione

Quadro I.4 - PUBLIC ENGAGEMENT

QUADRO I.4	I.4 Monitoraggio delle attività di PE

Sottostruttura: conduce un monitoraggio delle attività di Public Engagement?	N.Schede Iniziative
No	3

Iniziativa 1	
Data di svolgimento dell'iniziativa	01/07/2012 - 31/12/2012
Titolo dell'iniziativa	Il progetto EDUTAINMENT
Obiettivi dell'iniziativa	Attività continuata fino al 31/03/13. Favorire negli alunni lo sviluppo di abilità cognitive (percezione visiva, attenzione, memoria, abilità visuo-spaziali, problem-finding, problem-solving), meta-cognitive ed emotive, connesse all'apprendimento, favorendo la nascita di un atteggiamento attivo di apprendimento, anche in casi di difficoltà di apprendimento.
Presenza di un sistema di valutazione dell'iniziativa	No
Categoria/e di attività di public engagement	- pubblicazioni divulgative firmate dallo staff docente a livello nazionale o internazionale - partecipazioni dello staff docente a trasmissioni radiotelevisive a livello nazionale o internazionale - partecipazioni attive a incontri pubblici organizzati da altri soggetti (ad es. caffè scientifici, festival, fiere scientifiche, ecc.) - giornate organizzate di formazione alla comunicazione (rivolta a PTA o docenti) - siti web interattivi e/o divulgativi, blog - iniziative divulgative rivolte a bambini e giovani
Breve descrizione	Il progetto EDUTAINMENT nasce con la finalità di realizzare attività di ricerca e sperimentazione volte a individuare le metodologie più efficaci per lo sviluppo professionale dei docenti della scuola siciliana e il miglioramento continuo dei processi di insegnamento/apprendimento nei settori delle SCIENZE UMANE e SCIENTIFICO-TECNOLOGICO.
Budget complessivo utilizzato	70000
(di cui) Finanziamenti esterni	70000
Impatto stimato in termini di pubblico	L'azione è stata condotta a livello regionale scegliendo tre poli Palermo, Catania e Agrigento. In particolare, nel capoluogo è stata svolta una ricerca-azione pilota, condotta su un totale di 9 classi del primo anno di scuola secondaria di primo grado della provincia palermitana (6 classi sperimentali e 3 classi di controllo), finalizzata alla applicazione delle attività laboratoriali previste ed alla verifica della loro efficacia mediante l'adozione di un disegno di ricerca sperimentale. Nel corso del progetto sono state organizzate 3 giornate di studio nei poli di Palermo, Agrigento ed i Catania con la partecipazione di circa 300 docenti.
Link a siti web	http://edutainment.pa.itd.cnr.it/
Iniziativa 2	
Data di svolgimento dell'iniziativa	25/10/2012 - 04/11/2012
Titolo dell'iniziativa	Zona espositivaPiazza Europa
Obiettivi dell'iniziativa	Durante il Festival della Scienzaè stata organizzata da ITD-CNR allinterno del Palazzo della Borsa di Genova una zona espositiva denominata Piazza Europa, che ospitava numerosi stand relativi ad alcuni progetti di ricerca finanziati dalla Commissione Europea. In questambito la Rete di Eccellenza V-Must (a cui ITD partecipava) è stata invitata a presenziare con uno stand proprio.
Presenza di un sistema di valutazione dell'iniziativa	Si
Categoria/e di attività di public	- pubblicazioni divulgative firmate dallo staff docente a livello nazionale o internazionale - partecipazioni attive a incontri pubblici organizzati da altri soggetti (ad es. caffè scientifici, festival, fiere scientifiche, ecc.) - organizzazione di eventi pubblici (ad es. Notte dei Ricercatori, open day) - pubblicazioni (cartacee e digitali) dedicate al pubblico esterno (ad es. magazine delluniversità) - siti web interattivi e/o divulgativi, blog

engagement	- fruizione da parte della comunità di musei, ospedali, impianti sportivi, biblioteche, teatri, edifici storici universitari - organizzazione di concerti, mostre, esposizioni e altri eventi di pubblica utilità aperti alla comunità - iniziative di orientamento e interazione con le scuole superiori - iniziative divulgative rivolte a bambini e giovani
Breve descrizione	LIstituto Tecnologie Didattiche del CNR, si è fatto carico per conto della Rete V-Must, della progettazione, realizzazione e gestione dello stand allinterno di Piazza Europa. Lo stand aveva lobiettivo di presentare la Rete di Eccellenza, illustrare le principali attività di ricerca e più in generale - di far familiarizzare il pubblico con il concetto di museo virtuale e con i possibili usi didattici che i musei virtuali possono avere. Budget V-MUST: 56.000
Budget complessivo utilizzato	2000
(di cui) Finanziamenti esterni	2000
Impatto stimato in termini di pubblico	Circa 5000 visitatori allo stand V-MUST e all'Area espositiva Piazza Europa
Link a siti web	http://www.v-must.net/
Iniziativa 3	
Data di svolgimento dell'iniziativa	01/10/2012 - 31/12/2012
Titolo dell'iniziativa	Uso dei serious games per lo studio delle materie economico-aziendali
Obiettivi dell'iniziativa	L'ITD-CNR (IT) ha coinvolto 40 studenti della scuola professionale per il turismo di Palermo all'uso dei serious games per lo studio delle materie economico-aziendali nonché la promozione della cultura d'impresa.Attività proseguita fino al 31/05/13.
Presenza di un sistema di valutazione dell'iniziativa	Si
Categoria/e di attività di public engagement	- pubblicazioni divulgative firmate dallo staff docente a livello nazionale o internazionale - partecipazioni attive a incontri pubblici organizzati da altri soggetti (ad es. caffè scientifici, festival, fiere scientifiche, ecc.) - pubblicazioni (cartacee e digitali) dedicate al pubblico esterno (ad es. magazine delluniversità) - siti web interattivi e/o divulgativi, blog - iniziative di orientamento e interazione con le scuole superiori - iniziative divulgative rivolte a bambini e giovani
Breve descrizione	L'attività è inerente al progetto Possonon Posso Vado! Rev_2 cheè stato finanziato allinterno del programma Leonardo da Vinci TOI. Il progetto ha previsto la promozione all'imprenditorialità. E' stato testato con n. 40 studenti frequentanti una scuola professionale per il turismo di Palermo e n. 4 docenti che hanno beneficiato di una specifica azione di formazione sui temi inerenti l'uso dei serious game nelle attività curriculari.
Budget complessivo utilizzato	49715
(di cui) Finanziamenti esterni	37286
Impatto stimato in termini di pubblico	The project PNPV! Rev. 2 was recognized by the EC in 2014 as Good Practice of integration of EE at schools and presented its achievements to the European Monitoring Conference Work based learning and apprenticeships (http://ec.europa.eu/education/events/2014/20140211_en.htm). The event was organized by the European Commission, the EACEA - Executive Agency of the European Commission and the Thematic Network Work-based Learning and Apprenticeships NetWBL in Brussels, on 11th and 12th of February 2014. During this event, with more than 250 participants, only 30 projects around Europe selected as European best practice presented their results at the exposition area.
Link a siti web	http://pnpv2.pa.itd.cnr.it/