



UNIVERSITÀ
DI SIENA
1240



DIPARTIMENTO DI SCIENZE DELLA
FORMAZIONE, SCIENZE UMANE E DELLA
COMUNICAZIONE INTERCULTURALE

SCHEDA ATTIVITÀ

INCARICO DI LAVORO AUTONOMO

Titolo del progetto	Implementazione di uno spazio virtuale Minecraft per il progetto Orientarsi nel mondo universitario: saper scegliere e sperimentare per il successo professionale
Soggetto proponente	Dipartimento di Scienze della formazione, scienze umane e della comunicazione interculturale
Obiettivi e finalità	<p>Obiettivi: creare e gestire uno spazio, all'interno del videogioco Minecraft. Lo spazio è finalizzato ad ospitare informazioni e attività che permettono agli studenti della scuola secondaria di secondo grado di conoscere il Corso di Laurea in Scienze dell'educazione e della formazione e comprendere chi sono e cosa fanno l'educatore e il formatore.</p> <p>Finalità: garantire la realizzazione di un percorso di orientamento on line come descritto nell'azione 1 di progetto.</p>
Responsabili delle attività di progetto	Prof.ssa Loretta Fabbri Prof.ssa Francesca Bianchi
Durata dell'incarico	30 giorni non consecutivi
Requisiti/competenze richieste	È richiesta professionalità di natura informatica ed esperienza nello sviluppo di spazi e ambientazione nel videogioco Minecraft.
Descrizione dell'attività complessiva di progetto	<p>Il Progetto Orientarsi nel mondo universitario: saper scegliere e sperimentare per il successo professionale nasce come azione interdipartimentale mirata a valorizzare la vasta area delle scienze politiche, sociali e dell'educazione. L'obiettivo generale è supportare lo sviluppo di prefigurazioni di professionalità basate sulla concezione del neo professionalismo e dei lavori "a banda larga".</p> <p>La prima azione riguarda la realizzazione di percorsi di orientamento on-line e in presenza attraverso metodologie attive e partecipative per gli studenti del 4° e 5° anno delle Scuole secondarie di II grado.</p> <p>La seconda azione riguarda la realizzazione di attività per la formazione degli studenti tutor sui settori lavorativi e sulle professionalità del Corso di Laurea, sulle metodologie attive e partecipative (problem based learning, simulazioni, game based learning, digital storytelling) sui modelli di peer tutoring e sugli strumenti interattivi on-line.</p> <p>A questo scopo la competenza richiesta permetterà di sviluppare uno spazio virtuale basato sul gioco funzionale all'orientamento degli studenti di scuola secondaria di secondo grado.</p>

Il Proponente

Il Responsabile del Progetto