

**Titolo:**

Co-Designing and implementing a gamified and personalized intelligent system for improving the teens' digital wellbeing.

**Progetto di ricerca:**

L'obiettivo di questa ricerca è quello di co-progettare, con studenti e insegnanti, percorsi educativi che permettano di aumentare la consapevolezza sul concetto di digital wellbeing, e, conseguentemente, di migliorare il proprio digital wellbeing. Il fine ultimo è infatti quello di avere: (i) un sistema web interattivo che permetta agli educatori di creare/personalizzare un percorso di apprendimento (sfruttando anche tecniche di coinvolgimento, come la gamification); (ii) un'applicazione mobile che consentirà agli studenti di accedere al percorso educativo e imparare in modo collaborativo come utilizzare i propri smartphone in modo più consapevole ed informato. Il progetto di ricerca è parte del progetto "Improving digital wellbeing with and for teens: a gamified and personalized intelligent system", finanziato dal fondo PRIN 2022.

Il progetto si compone quindi di due parti:

- La progettazione e lo sviluppo di un sistema web, sfruttando il concetto di End-User Development (EUD), rendendo quindi possibile agli educatori stessi di personalizzare il percorso educativo da fornire agli studenti e alle studentesse. Il sistema dovrà fornire al docente la possibilità di accedere ad una dashboard personale in cui visualizzare (tramite data visualization) ed interrogare e interagire in modo facilitato (tramite Natural Language Query - NLQ) con i dati aggregati e anonimizzati, relativi all'utilizzo del sistema mobile da parte degli studenti.
- La progettazione e lo sviluppo dei singoli contenuti educativi (blocchi del percorso educativo) e dell'applicazione mobile che permetterà di fruirli, contenuti che verranno co-progettati dalle studentesse e gli studenti stessi, sfruttando metodologie di Game Thinking e gamification e tecniche di data visualization.

**Piano delle attività:**

Le attività previste durante l'assegno di ricerca sono:

- Organizzazione di focus group, di workshop di co-design (anche nella forma di PCTO - percorsi per le competenze trasversali e l'orientamento), sia con gli educatori/docenti che con le studentesse e studenti (età di interesse: 14-18 anni).
- Analisi dei dati qualitativi (per esempio, interviste) e quantitativi (per esempio, questionari) raccolti durante le attività di co-design e brainstorming.
- Creazione di prototipi (bassa fedeltà, alta fedeltà, o PoC - proof-of-concept) per validare le proposte co-progettate con il gruppo di riferimento, con particolare focus sull'aspetto di motivazione (game thinking, gamification, ecc.).
- Analisi di soluzioni che sfruttino Natural Language query e Data Visualization per fornire dati aggregati e anonimizzati ai docenti (tramite dashboard) sull'efficacia dei percorsi educativi proposti agli studenti.