



FORMAZIONE SU MISURA



SCUOLAOGGIDOMANI.IT

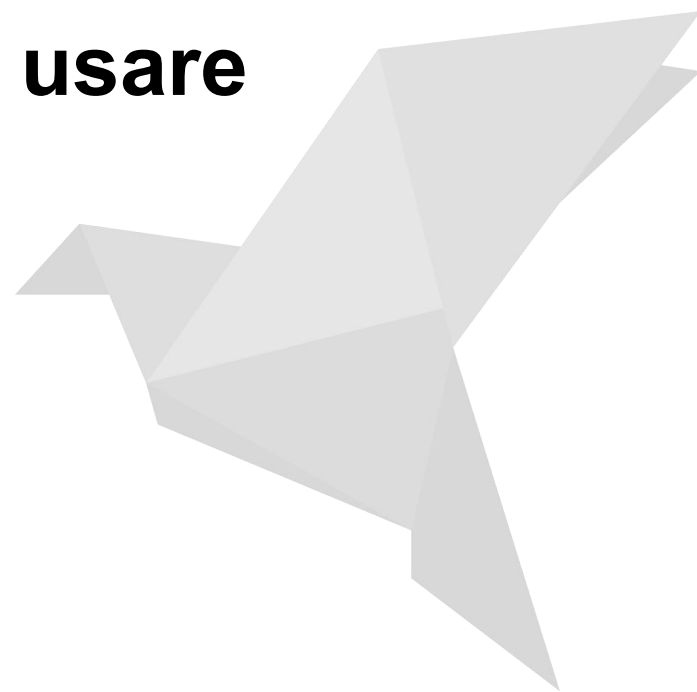
Rizzoli
EDUCATION

MONDADORI
EDUCATION

Laboratorio di didattica ludica digitale: imparare a scegliere e usare le app di gioco per i bambini

Lezione 8- Sessione laboratoriale e di sperimentazione guidata

Enrica Polidoro



Gamification

Attualmente a scuola, e nel campo della didattica digitale, emergono due approcci all'apprendimento che vedono il gioco protagonista, seppur con differenze sostanziali.

Gamification

È l'applicazione dei meccanismi di gioco in un contesto non di gioco, per promuovere comportamenti prosociali e guidare a risultati apprendimento complessi, attraverso compiti tradizionali e/o strategie e meccanismi tipici dei videogiochi.

Perché usare la “gamification”?

- Per sviluppare il pensiero critico, creativo e computazionale
- Per promuovere la collaborazione
- Per rendere l'apprendimento più coinvolgente, grazie alle dinamiche di gaming e all'utilizzo dei giochi che fanno parte del quotidiano degli studenti
- Per stimolare la cooperazione finalizzata al raggiungimento di un obiettivo comune
- Per insegnare argomenti delle materie tradizionali in modo più coinvolgente.

Game based learning

Il GBL o DGBL (se integrato al digitale) è una strategia didattica che utilizza il gioco per insegnare uno specifico contenuto o per raggiungere un determinato risultato di apprendimento: attraverso il gioco l'alunno acquisisce, rinforza o arricchisce il proprio sapere.

La didattica basata sul gioco, utilizza i contenuti disciplinari e li rende sfidanti e divertenti, per provocare apprendimento immediato.

Esempi di webtool per il Digital Based Learning

- **Classcraft, Classdojo**
- **Kahoot, Quizizz, Quizalize...MODULI GOOGLE**
- **Wordwall, Learningapps...**
- **Genially (per la realizzazione delle Escape room)**

Classcraft

Classcraft è una piattaforma che applica il game-based learning, ossia l'utilizzo di giochi e videogiochi come strumento per imparare.

Nello specifico Classcraft è un gioco fantasy in cui gli studenti possono essere guerrieri, maghi o guaritori che prendono parte ad avventure e sfide in "clan" per il raggiungimento di obiettivi, legati alle attività didattiche preparate dai docenti.

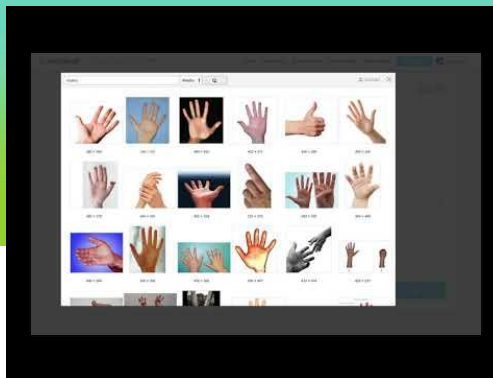




Classdojo

Classdojo un'app gratuita, semplice e dinamica che è stata ideata appositamente per la scuola primaria e secondaria di primo grado, capace di coinvolgere attivamente gli studenti, di mantenere alta l'attenzione e motivarli a migliorare costantemente.

Grazie alla creazione di classi virtuali, ClassDojo consente agli insegnanti di gestire a distanza e nel migliore dei modi la propria classe, monitorando tutto quello che accade, con la possibilità di condividerlo anche con le famiglie degli alunni, caricando attività e materiali di ogni genere e organizzando momenti collettivi e di condivisione.



Wordwall

Per creare un'attività (o risorsa) si parte da uno dei numerosi modelli (“template”) disponibili, in cui si inseriscono poi i contenuti desiderati. In molti casi è possibile sostituire il modello di una risorsa con un altro senza perdere i dati inseriti.

La **condivisione** di un'attività avviene creando un indirizzo univoco (“URL”), che può essere trasmesso via e-mail, Google Classroom o sui social network, oppure ancora diffuso tramite QR code.

Una risorsa può anche essere inserita (“embedded”) in una pagina web esistente, ad esempio in un blog, nel sito di una scuola e così via. Un'altra possibilità è quella di utilizzare la risorsa creata direttamente in classe sulla **digital board**.

Le risorse, una volta condivise, sono pubbliche e disponibili per chiunque, anche grazie ai **tag** assegnati al momento della condivisione. Negli anni si è creata quindi una vera e propria **comunità di docenti**.

Genially

Genially è un tool freemium per creare contenuti visual. Si tratta di una piattaforma con una versione gratuita e una a pagamento che consente di generare grafiche partendo sia da basi predefinite, con fantasie e misure precise, sia da formati vuoti.

Grazie alla quantità di strumenti a disposizione, con questa piattaforma di “content creation” si possono creare e gestire presentazioni, video, infografiche, giochi e creatività interattive.



Tutorial sull' "Escape room"

Gamification con Escape Room: episodio 1-Thinglink

<https://youtu.be/XtTGBNGmUPU>

Gamification con Escape Room digitali- Episodio 2-Google moduli

<https://youtu.be/8BNGvhq8Cng>

Gamification con Escape Room- episodio 3-Genially

<https://youtu.be/4fdEPEQJf0A>

enricapolidoro69@gmail.com