



GBL, Gamification e didattica secondaria II grado

16 dicembre 2021 (17:00 – 18:30)

Laura Ceccacci

<http://www.eftmarche.eu>
eftmarche.pnsd@istruzione.it



Iniziamo giocando!

<https://view.genial.ly/>

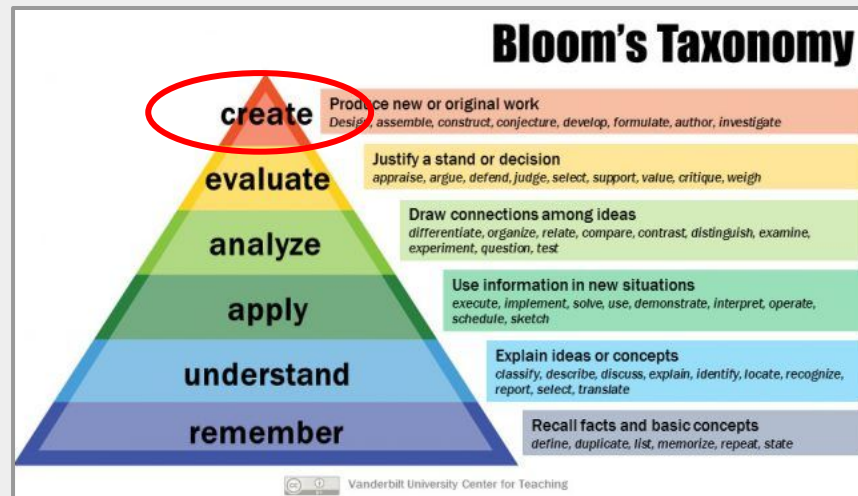
Il percorso di oggi...

percorso didattico gamificato:

- obiettivi
- la proposta... missione, contenuti, tempi
- la proposta... fasi di lavoro
- strumenti per gamificare



dal nostro I incontro...
obiettivi di apprendimento

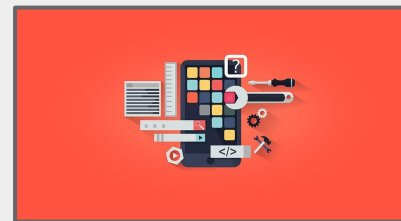


dal nostro I incontro...
flow experience



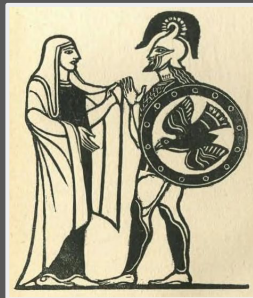
- **obiettivo** chiaro e controllabile
- **feedback** immediato
- **climax ascendente**
- **coinvolgimento** alunni, individualmente o in team
- **personalizzazione** percorso

dal nostro I incontro...
gli step della Gamification



infografica

la proposta...



missione

creazione di un gioco per livelli su argomento di studio

contenuti

Iliade

tempi

1 mese con cadenza attività settimanale

la proposta... fasi di lavoro

A) il docente

1. sceneggiatura del gioco
2. progettazione delle attività
3. individuazione dei **gruppi** di lavoro

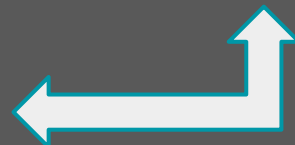
B) lo studente

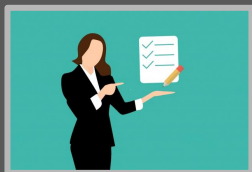
1. creazione **individuale** **questionario** strutturato su antefatto mitico, trama, figure retoriche, con valutazione del docente

C) il team

1. **rielaborazione** del questionario individuale e strutturazione in 3 distinti questionari sui 3 argomenti
2. caricamento su **app** giochi
3. montaggio dei giochi (strutturati su livelli) nell'**escape room**

condivisione con altre classi





proposta
di rubrica di valutazione
(attività individuale)



rielaborazione dei contenuti di
studio

livello avanzato 10 punti

rielabora in modo personale e
creativo informazioni complesse

livello intermedio 9 punti

rielabora in modo articolato e
personale informazioni complesse

livello intermedio 8 punti

rielabora in modo chiaro e
articolato informazioni semplici e
complesse

livello intermedio 7 punti

rielabora in modo chiaro e
articolato informazioni semplici

livello base 6 punti

rielabora in modo essenziale
informazioni semplici ma corrette

livello iniziale 5 punti

rielabora con alcune incertezze e
in modo essenziale informazioni
semplici e parzialmente corrette

livello iniziale 4 punti

rielabora con difficoltà
informazioni semplici e non
corrette

esempi di escape room



<https://www.thinglink.com/>



strumenti

<https://genial.ly/>

<https://www.thinglink.com/>

per approfondire...



<https://www.agendadigitale.eu/scuola-digitale/gamification/>

<https://serviziomarconi.istruzioneer.gov.it/2021/01/12/didattica-e-gioco-game-based-learning-gamification/>

<https://www.statigeneralinnovazione.it/online/la-gamification-nelleducazione-questa-sconosciuta-moda-del-momento-nuova-frontiera-del-lapprendimento/>

<https://ojs.pensamultimedia.it/index.php/siref/article/view/2737/2412>

<https://ijet.itd.cnr.it/article/view/1078/1031>

https://www.je-lks.org/ojs/index.php/je-LKS_EN/article/view/1072/952

esempi di attività

http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2017/08/BRICKS_5_2018.pdf