

## Project plan “Super sentinelle dell’ambiente”

### Modulo **GAMIFICATION**

### **INFANZIA**

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia*

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotive

#### **DESCRIZIONE**

In questa sfida i bambini della scuola dell'infanzia acquisiranno le prime conoscenze relative ad alcuni temi del riciclo.

Attraverso l'esplorazione sensoriale e procedendo in un semplice percorso dovranno superare i livelli proposti ed ottenere i badge.

I bambini saranno avviati a:

distinguere i rifiuti biodegradabili da quelli non biodegradabili;  
 riconoscere i materiali di cui sono fatti i rifiuti al fine di differenziarli correttamente  
 assumere comportamenti corretti nel differenziare i rifiuti in ambiente scolastico ed extrascolastico.  
 Riferimento alle indicazioni nazionali: cittadinanza - campo esperienza “conoscenza del mondo”

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC		DOCENTE/I	STUDENTE - GRUPPO/I	TEMPI
<b>FASE PREPARATORIA</b>	Video passo passo		Cosa fa:  1: Introduce la tematica della raccolta differenziata	Cosa fa / fanno  1: ascoltano la spiegazione  2: guardano il video	1: 10 min classe e/o spazi laboratoriali 2: 10 min classe e/o spazi laboratoriali 3: 10 min classe e/o spazi laboratoriali

			<p>2: propone un breve video introduttivo sul tema della sfida</p> <p>3: Pone ai bambini alcune domande-stimolo dirette alla comprensione di quanto visto/ascoltato</p> <p>4: Lancia una sfida illustrando le regole del gioco. Per diventare Super Sentinella dell'ambiente occorre affrontare tre semplici missioni e superare tre prove, nelle quali gli alunni dovranno dimostrare di saper:</p>	<p>3: rispondono alle domande proposte dal docente e partecipano attivamente al dialogo educativo</p> <p>4: ascoltano e comprendono le regole del gioco; pongono domande per chiedere chiarimenti su missioni, prove da superare, premi e badge.</p>	<p>4: 30 min classe e/o spazi laboratoriali</p>
--	--	--	--	--	---

			<p>a) distinguere alcuni rifiuti biodegradabili da altri non biodegradabili;                  b) riconoscere alcuni materiali di cui sono fatti i rifiuti;                  c) assumere comportamenti corretti nel differenziare i rifiuti.</p> <p>A conclusione di ciascuna missione/ prova i bambini raggiungono un livello associato a un badge:                  sentinella di bronzo                  sentinella d'argento                  super sentinella (d'oro)</p>		
<p><b>ATTIVITÀ</b></p>			<p>Cosa fa il docente/i</p>	<p>Cosa fa / fanno</p>	<p>Tempi e spazi</p>

			<p>1: suddivide gli alunni in gruppi ed eventualmente individua un capogruppo</p> <p>2: introduce la prima missione: distinguere i rifiuti biodegradabili da quelli non biodegradabili e, attraverso alcuni esempi pratici e immagini, spiega il concetto di biodegradabilità.</p> <p>3: propone il primo gioco "E' biodegradabile?" ed assiste gli alunni intervenendo in caso di difficoltà, aiutandoli a conseguire il primo badge.</p>	<p>1: si dispongono in gruppi secondo le indicazioni</p> <p>2: svolgono la prima missione: distinguere i rifiuti biodegradabili da quelli non biodegradabili;</p> <p>3: individuano la presenza di rifiuti/materiali biodegradabili e non, li separano</p> <p>4: acquisiscono il badge</p> <p>5: ascoltano la spiegazione, pongono domande e partecipano alla conversazione guidata</p> <p>6: individuano la presenza di diversi rifiuti e li classificano in base al materiale di cui sono composti, seguendo indicazioni date dall'insegnante.</p> <p>Conferiscono i rifiuti negli</p>	<p>1: 20 min classe e/o spazi laboratoriali</p> <p>2: 30 min classe e/o spazi laboratoriali e/o spazi aperti</p> <p>3: 30 min classe e/o spazi laboratoriali e/o spazi aperti</p> <p>4: 10 min classe e/o spazi laboratoriali</p> <p>5: 30 min classe e/o spazi laboratoriali e/o spazi aperti</p> <p>6: 30 min classe e/o spazi laboratoriali e/o spazi aperti</p> <p>7: 10 min classe e/o spazi laboratoriali</p>
--	--	--	--	--	---

			<p>4: assegna il primo badge</p> <p>5: introduce la seconda missione: riconoscere i materiali di cui sono fatti i rifiuti. Il docente, attraverso alcuni esempi pratici e immagini, spiega le varie tipologie di rifiuto e guida gli alunni ad una classificazione dei rifiuti sulla base dei materiali di cui sono composti. Spiega il concetto di differenziazione dei rifiuti: -Perchè si fa? Smaltire/riciclare</p>	<p>appositi contenitori (organico, carta, plastica, indifferenziata) 7: acquisiscono il badge 8: ascoltano la spiegazione, pongono domande e partecipano alla conversazione guidata 9: giocano compiendo le azioni indicate dalla missione e, aiutati dagli adulti, postano le foto che documentano le loro azioni relative alla corretta differenziazione dei rifiuti. 10: Acquisiscono il badge.</p>	<p>8: 30 min classe e/o spazi laboratoriali e/o spazi aperti</p> <p>9: 30 min spazi extrascolastici (casa, strada...)</p>
--	--	--	---	--	---

			<p>-Come si fa? I colori dei contenitori</p> <p>6: propone il secondo gioco “Dove lo metto?” ed assiste gli alunni intervenendo in caso di difficoltà, aiutandoli a conseguire il secondo badge.</p> <p>7: assegna il secondo badge</p> <p>8: introduce la terza missione: differenziare i rifiuti. Il docente, attraverso alcuni esempi pratici e immagini, spiega come e dove gettare correttamente i rifiuti</p> <p>9: propone il terzo gioco “Sono una</p>		
--	--	--	--	--	--

			<p>sentinella sempre attenta?” ed assiste gli alunni intervenendo in caso di difficoltà, aiutandoli a conseguire il terzo badge.</p> <p>A casa ogni alunno dovrà scattare tre foto relative a tre azioni in cui conferisce un rifiuto nel corretto contenitore (plastica, carta, organico). Le foto dovranno essere pubblicate su una bacheca virtuale condivisa (Padlet, Linoit,...) o su un foglio di presentazioni Google</p> <p>10: assegna il terzo badge di Super Sentinella agli studenti che hanno postato le</p>		
--	--	--	---	--	--

			tre foto rispondenti alla missione da compiere.		
<b>RICADUTA DIDATTICA</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.3</b>		<p><b>OBIETTIVI</b></p> <p>Favorire l'interesse attivo degli utenti, ossia il loro engagement (coinvolgimento), per modificarne i comportamenti.</p> <p>Stimolare un comportamento attivo e "misurabile"</p> <p>La strategia di Gamification è vincente se incide in maniera significativa sulle abitudini e sulle performance comportamentali dei destinatari.</p> <p><b>OBIETTIVI DISCIPLINARI</b></p> <p>Acquisire conoscenze specifiche e abilità in contesti significativi, tali da promuovere competenze.</p> <p>Interiorizzare contenuti disciplinari/interdisciplinari</p> <p>Favorire l'interesse e la memorizzazione dei contenuti disciplinari in contesti ludici</p> <p>Incoraggiare la rielaborazione dei contenuti didattici e promuovere</p>		

			<p>lo sviluppo del senso critico</p> <p>Promuovere l'uso consapevole e responsabile degli strumenti didattici e delle nuove tecnologie</p> <p><b>COMPETENZE TRASVERSALI</b></p> <p>Accrescere capacità comunicative, collaborative e cooperative</p> <p>Stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri obiettivi</p> <p>Potenziare la capacità di problem solving</p> <p>Facilitare la creatività</p> <p>Esercitare il rispetto delle regole condivise</p> <p>Imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità</p> <p>Potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione</p> <p>Accrescere la propria autostima</p> <p><b>BENEFICI DELLA METODOLOGIA</b></p> <p>Facilitare e rendere maggiormente comprensibile il sistema didattico e di apprendimento per competenze, spesso troppo formale e non immediatamente decifrabile.</p> <p>Rendere più accessibile la classificazione delle competenze</p>
--	--	--	---

			<p>proposte agli alunni associandole a badge, punti e livelli e trasformandole così in “oggetti” tangibili.</p> <p>Offrire occasioni di insegnamento motivanti e immersive</p> <p>Favorire l’inclusione</p> <p>Contrastare l’abbandono scolastico attraverso la creazione di ambienti positivi e di crescita</p> <p><b>IMPATTO DELLA GAMIFICATION SUGLI APPRENDIMENTI</b></p> <p>Il contesto gamificato permette un’elevata personalizzazione in una cornice significativa e contestualizzata, facilitando l’inclusione e l’adattabilità dei percorsi per tutti gli studenti.</p> <p>L’approccio della Gamification è user centered design ovvero centrato sull’alunno che diventa protagonista e costruttore attivo della propria conoscenza.</p> <p>Strutturare il contesto didattico collegandosi a qualcosa di significativo per lo studente permette di riuscire a progettare Meaningful Gamification, ovvero interventi in grado di spostare la motivazione da estrinseca a intrinseca per tutti i partecipanti al progetto nel valorizzando i diversi profili psicologici.</p>
--	--	--	---

**SETTING D'AULA**

**Unità 1  
Paragrafo  
1.4.1**

L'introduzione di metodi didattici innovativi configura necessariamente lo **spazio di apprendimento** che arriva a comprendere non solo lo spazio fisico, l'aula scolastica, ma anche quello creato attraverso la rete, virtuale e digitale, e le interazioni che in essa si generano ("Se cambi l'aula, cambi la didattica, sosteneva Freinet"). Nella gamification pertanto il gioco stesso è ambiente di apprendimento.

**Lo spazio terzo insegnante.** Il pedagogo Loris Malaguzzi sosteneva che l'ambiente è "il terzo insegnante" sottintendendo che lo spazio e il setting d'aula assume un ruolo centrale nei processi di insegnamento-apprendimento. Il setting d'aula pertanto è la somma di spazio fisico -la dimensione dell'aula-, spazio virtuale, dato dall'ambiente on line nel quale si realizza il gioco e spazio relazionale. Tale spazio di apprendimento deve essere allestito e "arredato" in modo finalizzato, a seconda delle attività che vi si svolgono.

**Organizzare l'ambiente di apprendimento, caratteristiche:**

**Flessibilità:** la gamification si basa su attività collaborative che

			<p>richiedono agli studenti l'uso condiviso di risorse, l'ascolto dei contributi di tutti, la disponibilità a mettersi in gioco, l'accettazione dei punti di vista dei membri del gruppo.</p> <p>I banchi devono essere disposti in modo tale da permettere lo scambio, la relazione, la discussione.</p> <p><b>Funzionalità:</b> l'ambiente collaborativo in presenza e on line deve essere "aumentato" selezionando e fornendo agli alunni una pluralità di risorse utili in diversi formati;</p> <p><b>Accessibilità e connettività:</b> gli studenti devono avere facile accesso alla tecnologia, fornita dalla scuola o in modalità BYOD occorre quindi predisporre gli strumenti necessari in base alle attività proposte (pc, tablet, smartphome) accertandosi della loro disponibilità, funzionalità e dell'adeguatezza della connessione alla rete.</p>
<p><b>TOOL</b></p>	<p>Unità 2 Paragrafo 2.1 Paragrafo 2.2</p>		<p>Per la <b>scelta del contenuto didattico e la definizione delle regole</b> può essere utile una bacheca virtuale come Padlet, Digipad by La Digitale o Linoit.</p>

			<p>Per stabilire la <b>cornice generale del game</b> possono essere utili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Twine, un software per creare racconti interattivi e trame a bivio;</li> <li>- Deck Toys, app web che consente di creare percorsi di gioco lineari o ramificati</li> </ul> <p>Per organizzare i <b>gruppi di lavoro</b> ed <b>assegnare ruoli e compiti</b> ai ragazzi può essere utile il web tool Classroom Screen, una scrivania per la classe dove il docente condivide materiali ed istruzioni per lo svolgimento dell'attività.</p> <p>Le attività di gamification possono essere realizzate in modi e mondi diversi a partire da diversi tool.</p> <p>Se il game viene realizzato attraverso l'utilizzo di <b>programmazione</b> a blocchi dei tool utili possono essere Scratch, Makecode, Open Roberta, ambienti di programmazione gratuiti di tipo grafico, che permettono di creare animazioni tramite un linguaggio di programmazione a blocchi e di visualizzare il risultato della</p>
--	--	--	--

			<p>programmazione.</p> <p>Per attività che non prevedono l'utilizzo della programmazione possono essere utili LearningApps e Wordwall applicazioni del Web 2.0 che permettono la creazione di giochi didattici personalizzati implementando i moduli interattivi presenti nell'applicativo.</p> <p>Per la <b>realizzare il game</b> possiamo utilizzare app che ci permettono di creare prodotti in realtà aumentata e virtuale come Cospaces, oppure realizzare il game in un ambiente virtuale realizzato con Mozilla Hubs oppure all'interno di un'esposizione virtuale creata con Artsteps.</p> <p>Per attività di <b>Game Based Learning</b> un ottimo strumento è Classcraft, un gioco di ruolo dove gli studenti vengono ricompensati per il loro impegno e capacità collaborative.</p> <p>Per organizzare <b>sessioni di gioco per un pubblico</b> più vasto e favorire la partecipazione alle sessioni, illustrare le regole e fare una classifica può essere utile Genial.ly.</p> <p>Per <b>creare dei premi</b>, facilmente realizzati anche dagli studenti,</p>
--	--	--	---

			<p>nella forma digitale, è utile Open Badge Designer.</p> <p>Per <b>documentare</b> tutte le fasi del percorso, può essere utile un tool per presentazioni come Canva.</p> <p>Al termine dell'esperienza proponiamo alla classe un <b>momento di riflessione formativa</b> per ripercorrere tutta l'esperienza utilizzando uno spazio collaborativo, anche in questo caso Padlet e Digipad by La Digitale sono degli strumenti utili.</p>
<b>VALUTAZIONE</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.5</b>		<a href="#">Vademecum</a>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Come documentar e l'esperienza		Realizziamo uno slideshow (o video) con i momenti più significativi dell'attività svolta e ne condividiamo il link.

	Un esempio dalla rete		<i>Inserire un link ad un post di InnovaMenti di alto livello (consultare Redazione Social? verificare tra i badge?)</i>
<b>APPROFONDIMENTO</b>	Unità 2 Paragrafo 2.3 sitografia		<p><a href="#"><u>Gamification.it</u></a> Sito completo e articolato che propone articoli news, case history e best practice nazionali ed internazionali; è una risorsa didattica interessante, ricca di contenuti metodologici.</p> <p><a href="#"><u>Teaching with Game</u></a> Interessante sito governativo australiano (in inglese) dedicato alla gamificazione e all'apprendimento basato sul gioco. Le pagine si presentano come archivio di risorse sull'uso dei giochi e sugli elementi dei giochi per migliorare i risultati educativi per gli studenti.</p> <p><a href="#"><u>Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie</u></a> strumenti, esperienze e metodologie Avvincente numero della rivista Bricks interamente dedicato alla</p>

			<p>“Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie”.</p> <p><b><u><a href="#">Il Valore Pedagogico della Gamification: una Revisione Sistemica</a></u></b></p> <p>Il presente approfondimento prende in esame la metodologia della gamification, cioè l'utilizzo di elementi tipici del gaming in contesti esterni al gioco stesso, con un focus sulla dimensione pedagogica della metodologia.</p> <p><b><u><a href="#">Un Manuale per gli Insegnanti</a></u></b></p> <p>Promuovere pratiche educative creative mediate l'uso di giochi didattici (in altre parole, Game-Based Learning – GBL).</p>
--	--	--	---

## Project plan “Non cadere nella rete!”

### Modulo **GAMIFICATION**

**PRIMARIA**

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva,  
di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia della gamification*

#### **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO**

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotiva

#### **DESCRIZIONE**

L'attività propone, attraverso la metodologia della Gamification, un percorso di cittadinanza digitale con lo scopo di far comprendere le condotte corrette da assumere nel web e nella vita reale. L'obiettivo è quello di sviluppare consapevolezza sulle implicazioni etico-sociali

legate alla rete e alla comunicazione e competenze di partecipazione attiva e responsabile. Attraverso questa attività gli alunni potranno imparare giocando e divertendosi, immersi in un'attività coinvolgente.

Il lavoro si sviluppa tramite un'attività ludica sfidante, in cui la classe sarà suddivisa a squadre.

Il terreno di gioco è una scacchiera (da tavolo o da pavimento).

	Riferimento a Unità e paragrafi del MOOC	DOCENTE/I	STUDENTE - GRUPPO/I	TEMPI
<b>FASE PREPARATORIA</b>	Video passo passo	<p><b>Cosa fa il docente/i</b></p> <p><b>1:</b> progetta il percorso gamificato (scacchiera murale), per le seguenti sfide:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ sfida gentilezza</li> <li>○ sfida sicurezza</li> </ul>	<p><b>Cosa fa / fanno</b></p> <p>Partecipano attivamente al brainstorming sugli scenari presentati si distribuiscono nella squadre definite dal docente e individuano i ruoli dei partecipanti (programmatore, esecutore, suggeritori, portavoce).</p>	<p><b>Tempi e spazi</b></p> <p><b>1:</b> 10 minuti</p> <p><b>2a:</b> 5 minuti</p> <p><b>2b:</b> 5 minuti</p>

2: predisporre il percorso con le buste di due colori diversi (un argomento/colore per ogni sfida) contenenti le carte-situazione (carte gentilezza, carte sicurezza)

Matteo ha litigato con il suo amico Dario e ora si scontra con un problema serio: il gruppo di lavoro dell'azienda che stanno facendo insieme si mette in discussione. Che fa?



1. Esprimono dispiacere       2. Indicano che si sta urlando  
 3. Non cambiano il tono del messaggio       4. Mettono in evidenza il messaggio

Durante la lezione a distanza con la sua insegnante, Martina nota che nella stanza virtuale è entrato un adulto con uno strano nome nell'account.



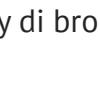
1. Manda un messaggio alla sua amica Elisa per avvertirla       2. Apre il microfono ed avvisa subito la sua insegnante  
 3. Manda un messaggio nella chat di classe       4. Aspetta che sia la sua insegnante ad accorgersene

		<p><b>3:</b> attiva la discussione facendo emergere le preconoscenze proponendo scenari reali (video, cartoni, screenshot di chat ...)</p> <p><b>4:</b> Organizza la classe a gruppi cooperativi che si sfideranno tra loro</p> <p><b>5:</b> Ad ogni gruppo assegna ruoli</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>programmatore</b> del percorso (è colui che sceglie il percorso da compiere con delle <a href="#">carte</a>)</li> <li>- <b>esecutore</b> del percorso (la “pedina” umana)</li> <li>- <b>suggeritori</b> (che risolveranno i quesiti)</li> </ul>		
--	--	---	--	--

		<p>- <b>portavoce</b> (che scrive la regola e la consegna al docente/arbitro)</p> <p><b>6:</b> propone ai gruppi la sfida estraendo a sorte il gruppo che inizia.</p> <p>N.B. Al termine della prima sfida, il docente predispone le buste sulla scacchiera per la seconda sfida.</p>		
<p><b>ATTIVITÀ</b></p>		<p><b>Cosa fa il docente/i</b></p> <p><b>1:</b> assume il ruolo di arbitro;</p> <p><b>2:</b> dà il via all'azione;</p> <p><b>3:</b> controlla e accompagna lo svolgimento del gioco da parte delle squadre.</p> <p><b>4:</b> esegue la sintesi tra le regole di netiquette</p>	<p><b>Cosa fa / fanno</b></p> <p><b>1:</b> le squadre si alternano nei turni a partire da quella estratta inizialmente</p> <p><b>2:</b> il programmatore sceglie strategicamente il percorso più breve da compiere per arrivare al target (arrivo,</p>	<p><b>Tempi e spazi</b></p> <p>massimo 3 ore per svolgere entrambe le sfide.</p>

		<p>trovate e le restituisce agli studenti.</p>	<p>casella con la busta della carta situazione e quesito)</p> <p><b>3:</b> svolgono le sfide risolvendo il quesito ed enunciando una regola deducibile dalla situazione.</p> <p><b>4:</b> il portavoce scrive la regola trovata e la consegna al docente.</p> <p><b>5:</b> la squadra prosegue per raggiungere la carta-situazione successiva e così via, fino all'arrivo</p> <p><b>6:</b> vince la squadra che raccoglie e risolve nel minor tempo le carte situazione e quesiti annessi.</p> <p><b>7:</b> entrambe le squadre conquistano il badge <b>per la sfida gentilezza:</b></p> <p>smile d'oro</p>	
--	--	--	---	--



			<p>smile d'argento </p> <p>smile di bronzo </p> <p><b>per la sfida sicurezza:</b>                  distintivo security d'oro </p> <p>distintivo security d'argento </p> <p>distintivo security di bronzo </p>	
<p><b>RICADUTA DIDATTICA</b></p>	<p><b>Unità 1 Paragrafo 1.3</b></p>	<p><b>OBIETTIVI</b>                  Favorire l'interesse attivo degli utenti, ossia il loro engagement</p>		

(coinvolgimento), per modificarne i comportamenti.

Stimolare un comportamento attivo e “misurabile”

La strategia di Gamification è vincente se incide in maniera significativa sulle abitudini e sulle performance comportamentali dei destinatari.

### **OBIETTIVI DISCIPLINARI**

Acquisire conoscenze specifiche e abilità in contesti significativi, tali da promuovere competenze.

Interiorizzare contenuti disciplinari/interdisciplinari

Favorire l'interesse e la memorizzazione dei contenuti disciplinari in contesti ludici

Incoraggiare la rielaborazione dei contenuti didattici e promuovere lo sviluppo del senso critico

Promuovere l'uso consapevole e responsabile degli strumenti didattici e delle nuove tecnologie

### **COMPETENZE TRASVERSALI**

Accrescere capacità comunicative, collaborative e cooperative

Stimolare la capacità di pianificazione e sviluppo strategico dei propri

obiettivi

Potenziare la capacità di problem solving

Facilitare la creatività

Esercitare il rispetto delle regole condivise

Imparare a gestire lo sforzo in situazioni di criticità

Potenziare l'autoregolazione e il controllo della frustrazione

Accrescere la propria autostima

**BENEFICI DELLA METODOLOGIA**

Facilitare e rendere maggiormente comprensibile il sistema didattico e di apprendimento per competenze, spesso troppo formale e non immediatamente decifrabile.

Rendere più accessibile la classificazione delle competenze proposte agli alunni associandole a badge, punti e livelli e trasformandole così in “oggetti” tangibili.

Offrire occasioni di insegnamento motivanti e immersive

Favorire l'inclusione

Contrastare l'abbandono scolastico attraverso la creazione di ambienti positivi e di crescita

		<p><b>IMPATTO DELLA GAMIFICATION SUGLI APPRENDIMENTI</b></p> <p>Il contesto gamificato permette un'elevata personalizzazione in una cornice significativa e contestualizzata, facilitando l'inclusione e l'adattabilità dei percorsi per tutti gli studenti.</p> <p>L'approccio della Gamification è user centered design ovvero centrato sull'alunno che diventa protagonista e costruttore attivo della propria conoscenza.</p> <p>Strutturare il contesto didattico collegandosi a qualcosa di significativo per lo studente permette di riuscire a progettare Meaningful Gamification, ovvero interventi in grado di spostare la motivazione da estrinseca a intrinseca per tutti i partecipanti al progetto nel valorizzando i diversi profili psicologici.</p>
<p><b>SETTING D'AULA</b></p>	<p><b>Unità 1</b> <b>Paragrafo 1.4.1</b></p>	<p>L'introduzione di metodi didattici innovativi configura necessariamente lo <b>spazio di apprendimento</b> che arriva a comprendere non solo lo spazio fisico, l'aula scolastica, ma anche quello creato attraverso la rete, virtuale e digitale, e le interazioni che in essa si generano ("Se cambi l'aula, cambi la didattica, sosteneva Freinet"). Nella gamification pertanto il gioco stesso è ambiente di apprendimento.</p>

**Lo spazio terzo insegnante.** Il pedagogista Loris Malaguzzi sosteneva che l'ambiente è "il terzo insegnante" sottintendendo che lo spazio e il setting d'aula assume un ruolo centrale nei processi di insegnamento-apprendimento. Il setting d'aula pertanto è la somma di spazio fisico -la dimensione dell'aula-, spazio virtuale, dato dall'ambiente on line nel quale si realizza il gioco e spazio relazionale. Tale spazio di apprendimento deve essere allestito e "arredato" in modo finalizzato a seconda delle attività che vi si svolgono.

**Organizzare l'ambiente di apprendimento, caratteristiche:**

**Flessibilità:** la gamification si basa su attività collaborative che richiedono agli studenti l'uso condiviso di risorse, l'ascolto dei contributi di tutti, la disponibilità a mettersi in gioco, l'accettazione dei punti di vista dei membri del gruppo.

I banchi devono essere disposti in modo tale da permettere lo scambio, la relazione, la discussione.

**Funzionalità:** l'ambiente collaborativo in presenza e on line deve essere "aumentato" selezionando e fornendo agli alunni una pluralità di risorse utili in diversi formati;

		<p><b>Accessibilità e connettività:</b> gli studenti devono avere facile accesso alla tecnologia, fornita dalla scuola o in modalità BYOD occorre quindi predisporre gli strumenti necessari in base alle attività proposte (pc, tablet, smartphone) accertandosi della loro disponibilità, funzionalità e dell'adeguatezza della connessione alla rete</p>
<p><b>TOOL</b></p>	<p>Unità 2 Paragrafo 2.1 Paragrafo 2.2</p>	<p>Per la <b>scelta del contenuto didattico e la definizione delle regole</b> può essere utile una bacheca virtuale come Padlet, Digipad by La Digitale o Linoit.</p> <p>Per stabilire la <b>cornice generale del game</b> possono essere utili:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Twine, un software per creare racconti interattivi e trame a bivio;</li> <li>- Deck Toys, app web che consente di creare percorsi di gioco lineari o ramificati</li> </ul> <p>Per organizzare i <b>gruppi di lavoro</b> ed <b>assegnare ruoli e compiti</b> ai ragazzi può essere utile il web tool Classroom Screen, una scrivania per la classe dove il docente condivide materiali ed istruzioni per lo svolgimento dell'attività.</p> <p>Le attività di gamification possono essere realizzate in modi e mondi diversi</p>

a partire da diversi tool.

Se il game viene realizzato attraverso l'utilizzo di **programmazione** a blocchi dei tool utili possono essere Scratch, Makecode, Open Roberta, ambienti di programmazione gratuiti di tipo grafico, che permettono di creare animazioni tramite un linguaggio di programmazione a blocchi e di visualizzare il risultato della programmazione.

Per attività che non prevedono l'utilizzo della programmazione possono essere utili LearningApps e Wordwall applicazioni del Web 2.0 che permettono la creazione di giochi didattici personalizzati implementando i moduli interattivi presenti nell'applicativo.

Per la **realizzare il game** possiamo utilizzare app che ci permettono di creare prodotti in realtà aumentata e virtuale come Cospaces, oppure realizzare il game in un ambiente virtuale realizzato con Mozilla Hubs oppure all'interno di un'esposizione virtuale creata con Artsteps.

Per attività di **Game Based Learning** un ottimo strumento è Classcraft, un gioco di ruolo dove gli studenti vengono ricompensati per il loro impegno e capacità collaborative.

		<p>Per organizzare <b>sessioni di gioco per un pubblico</b> più vasto e favorire la partecipazione alle sessioni, illustrare le regole e fare una classifica può essere utile Genial.ly.</p> <p>Per <b>creare dei premi</b>, facilmente realizzati anche dagli studenti, nella forma digitale, è utile Open Badge Designer.</p> <p>Per <b>documentare</b> tutte le fasi del percorso, può essere utile un tool per presentazioni come Canva.</p> <p>Al termine dell'esperienza proponiamo alla classe un <b>momento di riflessione formativa</b> per ripercorrere tutta l'esperienza utilizzando uno spazio collaborativo, anche in questo caso Padlet e Digipad by La Digitale sono degli strumenti utili</p>
<b>VALUTAZIONE</b>	<b>Unità 1 Paragrafo 1.5</b>	<a href="#"><u>Vademecum</u></a>
<b>DOCUMENTAZIONE</b>	Come documentare l'esperienza	I prodotti verranno condivisi sui social e dovrebbero essere condivisibili via link, ad esempio:

		<ul style="list-style-type: none"> <li>- un trailer documentativo deve essere breve (non più di 3 minuti)</li> <li>- un' infografica deve essere essenziale, chiara e contenere tutte le fasi del lavoro</li> <li>- una presentazione facilmente sfogliabile (max. 10/12 slide)</li> </ul>
<p><b>APPROFONDIMENTO</b></p>	<p>Unità 2 Paragrafo 2.3 sitografia</p>	<p><a href="#"><u>Gamification.it</u></a> Sito completo e articolato che propone articoli news, case history e best practice nazionali ed internazionali; è una risorsa didattica interessante, ricca di contenuti metodologici.</p> <p><a href="#"><u>Teaching with Game</u></a> Interessante sito governativo australiano (in inglese) dedicato alla gamificazione e all'apprendimento basato sul gioco. Le pagine si presentano come archivio di risorse sull'uso dei giochi e sugli elementi dei giochi per migliorare i risultati educativi per gli studenti.</p> <p><a href="#"><u>Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie</u></a> strumenti, esperienze e metodologie Avvincente numero della rivista Bricks interamente dedicato alla</p>

“Gamification per la scuola e oltre: strumenti, esperienze e metodologie”.

**Il Valore Pedagogico della Gamification: una Revisione Sistemica**

Il presente approfondimento prende in esame la metodologia della gamification, cioè l'utilizzo di elementi tipici del gaming in contesti esterni al gioco stesso, con un focus sulla dimensione pedagogica della metodologia.

**Un Manuale per gli Insegnanti**

Promuovere pratiche educative creative mediate l'uso di giochi didattici (in altre parole, Game-Based Learning – GBL).

# la GAMIFICATION passo passo



Questa infografica è disponibile anche in versione video pillola

NB Proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività ispirata alla gamification

1

## PROPONIAMO IL GAME

Scegliamo un contenuto didattico:  
proponiamolo alla classe all'interno di un meccanismo di gioco

2

## DEFINIAMO LE REGOLE

Stabiliamo insieme la cornice generale:

- livelli da superare, sfide e traguardi, ricompense e premi

3

## FORMIAMO I GRUPPI DI LAVORO

Organizziamo gruppi di lavoro, assegnando ruoli e compiti:

- sceneggiatura; scenari; personaggi; istruzioni

4

## SEGUIAMO I GRUPPI

Facilitiamo il lavoro assicurandoci che tutti procedano nei tempi stabiliti, consentendo scambi di feedback tra i gruppi

5

## PRESENTIAMO IL LAVORO

Armonizziamo tutte le parti del game consentendo a ciascun gruppo di condividere quanto prodotto

6

## TESTIAMO L'ATTIVITA'

Assembliamo le parti:

- procediamo con il test e con eventuali adattamenti

7

## CONDIVIDIAMO IL LAVORO

Organizziamo delle sessioni di gioco dedicate a un pubblico diverso dalla classe

8

## GIOCHIAMO

Partecipiamo alle sessioni:

- illustriamo le regole; stiliamo una classifica; procediamo con la premiazione

9

## DOCUMENTIAMO

Rielaboriamo l'intero percorso documentando le fasi:

- condividiamo l'esperienza in rete

10

## RIFLETTIAMO

Proponiamo alla classe un momento di riflessione formativa che contempi tutta l'esperienza



# VADEMECUM

degli strumenti  
di valutazione

 **FFICINE INNOVAMENTI**



Équipe  
 Formative  
 Territoriali

## Premessa

La valutazione è coerente con l'offerta formativa delle istituzioni scolastiche, con la personalizzazione dei percorsi e con le Indicazioni Nazionali per il curricolo e le Linee guida di cui ai decreti del Presidente della Repubblica 15 marzo 2010, n. 87, n. 88 e n. 89; è effettuata dai docenti nell'esercizio della propria autonomia professionale, in conformità con i criteri e le modalità definiti dal collegio dei docenti e inseriti nel piano triennale dell'offerta formativa. (art 1 c2 Dlgs n. 62/2017).

La valutazione precede, accompagna e segue i percorsi curricolari. Attiva le azioni da intraprendere, regola quelle avviate, promuove il bilancio critico su quelle condotte a termine. Assume una preminente funzione formativa, di accompagnamento dei processi di apprendimento e di stimolo al miglioramento continuo.” “La valutazione ha per oggetto il processo formativo e i risultati di apprendimento delle alunne e degli alunni, delle studentesse e degli studenti delle istituzioni scolastiche del sistema nazionale di istruzione e formazione, ha finalità formativa ed educativa e concorre al miglioramento degli apprendimenti e al successo formativo degli stessi, documenta lo sviluppo dell'identità personale e promuove la autovalutazione di ciascuno in relazione alle acquisizioni di conoscenze, abilità e competenze. (Indicazioni nazionali per il curricolo, 2012).

## Scarica gli strumenti di valutazione

	RUBRICA DI PROCESSO	RUBRICA DI PRODOTTO	SMART FEEDBACK	AUTOVALUTAZIONE METACOGNITIVA	CHECK LIST	DIARIO DI BORDO
INFANZIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO
PRIMARIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO
SECONDARIA 1°G						 INDIVIDUALE  GRUPPO
SECONDARIA 2°G						 INDIVIDUALE  GRUPPO
CPIA						 INDIVIDUALE  GRUPPO

## Fonti

Nelle rubriche e nelle griglie che abbiamo predisposto a titolo esemplificativo, indicatori, descrittori e livelli, individuati a partire dai seguenti framework di riferimento:

[Digcomp 2.2 \(Competenze Digitali\)](#)

[Competenze chiave europee per l'apprendimento permanente \(Soft Skills\)](#)

[Indicazioni Nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione](#)

[Indicazioni Nazionali per i Percorsi Liceali](#)

[Linee guida per gli istituti tecnici e professionali](#)

Sono puramente orientativi e possono essere personalizzati e adattati ai contesti di applicazione.