



GAMIFICATION

29 AGOSTO – 2 SETTEMBRE 2022

VILA REAL DE SANTO ANTONIO - PORTOGALLO



Isabelle Cottone CPIA Lucca

Erica Meucci CPIA Livorno

COSA SI INTENDE PER GAMIFICATION ?

- **L'UTILIZZO DI DINAMICHE TIPICHE DEI VIDEOGIOCHI IN UN CONTESTO NON DI GIOCO PER FAVORIRE IL COINVOLGIMENTO DEGLI STUDENTI, FAR REALIZZARE LORO DETERMINATE AZIONI MOTIVANDOLI ATTRAVERSO MECCANICHE DI GIOCO COME CLASSIFICHE, PUNTI, RICOMPENSE, LIVELLI DA SUPERARE.**

APPLICARE LA GAMIFICATION A SCUOLA

NELL'APPLICARE LA GAMIFICATION A SCUOLA È IMPORTANTE TENERE A MENTE ALCUNI CONCETTI BASE DEL GIOCO, COME:

- STABILIRE DEI LIVELLI E ATTRIBUIRE DEI PUNTEGGI
- DARE FEEDBACK E TRACCIARE I PROGRESSI
- PREMIARE IN BASE ALLA DIFFICOLTÀ DEL TRAGUARDO RAGGIUNTO (BADGES)

L'ERRORE ...

L'ERRORE NON È PIÙ SCORAGGIANTE, ANSIOGENO, MA È UN IMPULSO A RIPROVARE.

AL POSTO DELLA VALUTAZIONE TRADIZIONALE, VENGONO INSERITI I SISTEMI DI PUNTEGGIO-VALUTAZIONE TIPICI DEL VIDEOGIOCO.

LE RICOMPENSE SONO UNA COMPONENTE IMPORTANTE DELLA GAMIFICATION.

VENGONO UTILIZZATE COME INCENTIVO, PER PREMIARE UN RISULTATO RAGGIUNTO.

... **COME OPPORTUNITÀ**

L'ERRORE BLOCCA IL SOGGETTO SOLO TEMPORANEAMENTE.

LO STUDENTE È STIMOLATO A PROVARE DI NUOVO, A CONSIDERARE L'ERRORE COME UN'OPPORTUNITÀ, UNA CONDIZIONE RIMEDIABILE RIPROVANDO.

SOLO AGENDO PER PROVE ED ERRORI, SECONDO I PROPRI TEMPI, SI OTTIENE LA GIUSTA RICOMPENSA PER LE EFFETTIVE PROGRESSIONI, RAGGIUNGENDO FINALMENTE LE COMPETENZE RICHIESTE.

NON È IMPORTANTE QUANTO SI SBAGLIA, MA QUANDO L'IMPASSE VIENE RISOLTA, ACQUISENDO FINALMENTE LA COMPETENZA RICHIESTA NEL PERCORSO DI FORMAZIONE.

BADGE : ICONA CHE INDICA IN FORMA GRAFICA UNA SPECIFICA CARATTERISTICA DELLA PROFESSIONALITÀ DELL'ALLIEVO, ACQUISITA E VERIFICATA DURANTE IL PERCORSO FORMATIVO.

LO SCOPO DEL BADGE NON È SEMPLICEMENTE QUELLO DI ASSEGNARE UN “VOTO”, MA QUELLO DI RAPPRESENTARE IN MANIERA CREATIVA, MA VERITIERA, UNA SPECIFICA CARATTERISTICA DELLA PERSONA, UNA COMPETENZA DISTINTIVA.

BADGES RELATIVI A SOFT SKILLS CREATI DAL GRUPPO DI LAVORO

RISPETTO



Perché: è un atteggiamento che favorisce le relazioni interpersonali, necessario per una convivenza senza conflitti in cui si accettano le differenze tra le persone.
Quando: a intervalli di 3 mesi.

PARTECIPAZIONE



Perché: accresce il senso di appartenenza e può aiutare a sviluppare abilità di leadership, oltre a mostrare l'interesse dello studente verso le attività proposte.

Quando: una volta al mese.



Perché: la capacità di esprimere in modo corretto i propri pensieri e bisogni rende più ricco il dialogo e la relazione.
Quando: quando si svolgono attività che prevedono discussione e confronto.



Perché: Perché la collaborazione crea una reale interdipendenza tra i membri di un gruppo e un senso di responsabilità verso il gruppo e i suoi membri.

Quando: Quando si fa un'attività di gruppo.



Perché: comportarsi con cortesia e civiltà in ogni occasione e compiere gesti di gentilezza favorisce l'empatia e migliora i rapporti con gli altri.

Quando: due volte per ogni anno scolastico.

PER RENDERE PIÙ COINVOLGENTI LE LEZIONI UN ALTRO CONSIGLIO È QUELLO DI **CREARE UNA TRAMA** RELATIVA AL PERCORSO DI STUDI E ASSOCIARE A OGNI STUDENTE UN DIVERSO PERSONAGGIO, PERMETTENDO MOMENTI DI GIOCO COMUNE IN CUI FAR COLLABORARE GLI STUDENTI. IMPORTANTE È ANCHE DARE UNA **DIFFICOLTÀ CRESCENTE** AI TASK E AL PERCORSO CHE GLI STUDENTI DOVRANNO SVOLGERE.

UNA LEZIONE CON IL METODO DELLA GAMIFICATION CREATA DAL GRUPPO DI LAVORO

LA CASA

OBIETTIVO: IMPARARE IL LESSICO DEGLI OGGETTI DELLA CASA.

LESSICO

MASCHILE E FEMMINILE

NARRAZIONE (TRAMA)

SEI ARRIVATO IN ITALIA E NELLA TUA CASA NUOVA DEVI COMPRARE I MOBILI CHE TI SERVONO.

STEP 1

CERCA SU GOOGLE LE IMMAGINI DEGLI OGGETTI UTILI (5) PER OGNI STANZA DELLA CASA CHE DEVI ARREDARE.

TEMPO: 20 MINUTI. PUNTEGGIO: 1 PUNTO PER OGNI IMMAGINE.

STEP 2

ABBINA GLI OGGETTI ALLA LORO STANZA:

- **CUCINA**
- **SOGGIORNO**
- **CAMERA DA LETTO**
- **BAGNO**

TEMPO: 20 MINUTI. PUNTI: 1 PER OGNI ABBINAMENTO CORRETTO. AL COMPLETAMENTO DI OGNI ESERCIZIO SI OTTIENE UNA STELLINA, AL COMPLETAMENTO DELLA CASA IL BADGE "CASA".

STEP 3

ABBINA LA PAROLA ALL'IMMAGINE.

- **ESERCIZIO 1: LA CUCINA** [HTTPS://WORDWALL.NET/RESOURCE/35313832](https://wordwall.net/resource/35313832).
- **ESERCIZIO 2: IL SOGGIORNO** [HTTPS://WORDWALL.NET/RESOURCE/35313929](https://wordwall.net/resource/35313929)
- **ESERCIZIO 3: LA CAMERA DA LETTO** [HTTPS://WORDWALL.NET/IT/RESOURCE/35313955](https://wordwall.net/it/resource/35313955)
- **ESERCIZIO 4: IL BAGNO** [HTTPS://WORDWALL.NET/RESOURCE/35314115](https://wordwall.net/resource/35314115)

PER OGNI STANZA, 1 PUNTO PER OGNI ABBINAMENTO CORRETTO; 1 STELLINA SE GLI ABBINAMENTI SONO TUTTI CORRETTI, UN BADGE PER 4 STELLINE.

LA CUCINA



				
<input type="checkbox"/>				
	LAVASTOVIGLIE			
<input type="checkbox"/>	PENSILI			
<input type="checkbox"/>	FORNELLO			
<input type="checkbox"/>	FRIGORIFERO			
<input type="checkbox"/>	LAVELLO			

 [Submit Answers](#)  

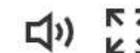
LA CAMERA DA LETTO



- LETTO
- COMODINO
- TAPPETO
- ARMADIO
- CASSETTIERA



Invia risposte



VANTAGGI DELLA GAMIFICATION

- PROMUOVE LA SOCIALIZZAZIONE CON GLI ALTRI STUDENTI E PERMETTE AGLI ALUNNI DI SVILUPPARE UNA MAGGIORE EMPATIA.
- MIGLIORA LA CREATIVITÀ, IL PROBLEM SOLVING, LA CONCENTRAZIONE E LA MEMORIA. GLI STUDENTI ADOTTANO L'APPROCCIO DEL LEARNING BY DOING PER PROVE ED ERRORI E IMPARANO A COLLABORARE

- PERMETTE INOLTRE DI MANTENERE ALTO IL LIVELLO DI ATTENZIONE DEGLI STUDENTI, RENDENDOLI MAGGIORMENTE PARTECIPATI ALLA LEZIONE.
- PERMETTE DI MEMORIZZARE PIÙ VELOCEMENTE E IN MANIERA EFFICACE (A LUNGO TERMINE) LE NOZIONI ACQUISITE, INOLTRE LO STUDENTE PUÒ VEDERE EFFETTIVAMENTE I SUOI PROGRESSI, RIVALUTANDO L'ERRORE NON PIÙ COME UN FALLIMENTO MA COME UNO STIMOLO AD ANDARE AVANTI.

COSA VEDERE A VILA REAL DE SANTO ANTONIO



I SALUTI

