

IC
«G. RODARI»
BRANDIZZO
6 settembre
2022



GBL & GAMIFICATION
Disseminazione
Mobilità Erasmus a Barcellona
23-27 Maggio 2022



a cura di
Stefania BOGLIO e Clara SECCI

PER INIZIARE...

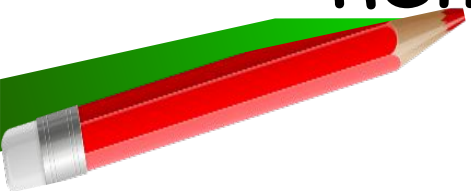
The graphic organizer is a 3x3 grid. The top row contains three yellow sticky notes with the text: 'What we Know', 'What we Wonder', and 'What we Learned'. The middle row contains an orange sticky note with 'OWLs' in the center. The bottom row contains two owl illustrations: a red owl with glasses and a yellow tie on the left, and a brown owl with a blue and yellow tie on the right. Below the 'What we Know' sticky note are four orange sticky notes with the text: 'Have two eyes', 'They hoot', 'Can hear prey', and 'many colors'. Below the 'What we Wonder' sticky note are eight blue sticky notes with questions: 'How do they fly?', 'How long?', 'Can they sleep at night?', 'How do they hunt?', 'Do they hoot?', 'Do they fly?', 'How many hoots?', and 'What do they eat?'. Below the 'What we Learned' sticky note are ten green sticky notes with facts: 'Smaller owl - 15 cm tall', 'They hunt at night', 'Barn owl can hear 20m', 'They have sharp eyes', 'Lived in Northern', 'Live in wet countries', 'They eat small animals', 'They are nocturnal', 'They eat', and 'They are'. To the left of the graphic organizer is a red pencil, and to the right is a green pencil.



Iniziamo dalla teoria...



I termini "GAMIFICATION" e "GAME BASED LEARNING" (GBL) indicano due approcci metodologici volti a promuovere l'impegno e il mantenimento della motivazione nell'apprendimento. Pur essendo simili, essi presentano alcune differenze.

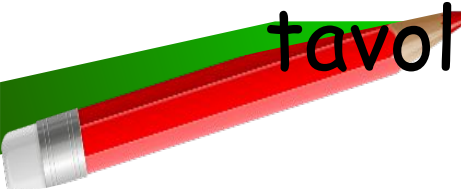




GBL



GBL (Gamed Based Learning) implica la progettazione di attività di apprendimento in modo che le caratteristiche e principi del gioco siano intrinseci alle attività di apprendimento stesse; in altre parole, si usano alcuni giochi per insegnare e rientrano in questo campo le attività di storytelling, i giochi da tavolo (board games), le cacce al tesoro (scavenger hunt), oltre ai giochi digitali.




GAMIFICATION



Prevede l'integrazione di elementi di gioco (i punti, le classifiche, i badges, la sfida, la possibilità di scelta, la concorrenza, la cooperazione, il feedback, le ricompense, la vincita, la progressione ...) in attività di apprendimento "convenzionali" al fine di aumentare il coinvolgimento e la motivazione. Gli studenti possono vedere i badge che i loro compagni hanno guadagnato e sviluppare un senso di competizione confrontando i punti ottenuti rispetto ai compagni.

Es: un forum di discussione online per un corso di fisica potrebbe essere "ludicizzato" tramite un sistema di badge: gli studenti potrebbero ricevere il badge "Galileo" dopo 10 post, "Keplero" dopo 20, "Einstein" dopo 30 e così via.

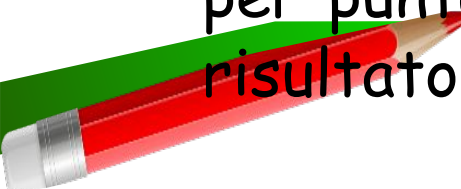


PUNTI ESPERIENZA



Ecco alcuni strumenti tipici della Gamification: *punti esperienza*, *badge* e *classifiche*.

Simile agli schemi di valutazione convenzionali, i **punti gioco** o i **punti esperienza (Point EXP sistem)** premiano gli studenti al completamento di compiti, incarichi o simili. Punti e EXP sono meccanismi di feedback. Possono documentare i progressi, nonché essere utilizzati come stimolo per puntare a livelli più complessi di esperienza. Il premio è basato sul risultato o sul comportamento desiderato.



BADGE E CLASSIFICHE

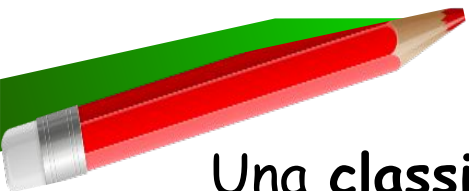


I **badge** sono un modo digitale (ma non solo) per riconoscere il lavoro degli studenti. I badge degli studenti possono essere mostrati in classe per incoraggiare una sana competizione o per valorizzare capacità e/o abilità di vario tipo.

<https://www.makebadg.es/badge>



Una **classifica** ha lo scopo di mostrare ai giocatori dove si trovano rispetto ai loro coetanei, singolarmente o in gruppo.



A confronto...



Conosci la differenza?

wattajob!



Game-based Learning

Game-based Learning significa utilizzare giochi e videogiochi come strumento per imparare. Giocare, nella prassi didattica, non è una novità, ma la diffusione di giochi digitali ha sicuramente dato nuovo impulso al settore.



Gamification

Percorso di formazione in cui si applicano **meccanismi tipici dei giochi a situazioni che non sono di gioco**, con l'obiettivo di incoraggiare lo svolgimento di un'attività o l'acquisizione di un comportamento.

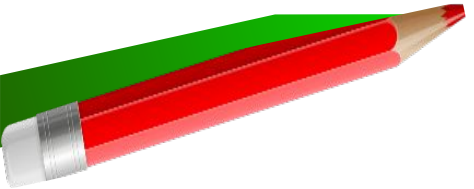
Quali vantaggi?

Cerchiamo di lavorare:

- sulla motivazione **INTRINSECA** (quando l'impegno si fonda sull'interesse e sul coinvolgimento sperimentato nello svolgimento del compito stesso);
- sulla motivazione **ESTRINSECA** (cioè quando l'impegno è legato al risultato che otterremo dall'esecuzione del compito);
- per introdurre **QUESTI** elementi
nella nostra attività didattica e renderla più coinvolgente.



Passiamo alla pratica !



Ora vediamo alcuni tools...



NEARPOD



È un tool utile per creare lezioni interattive, un vero e proprio contenitore che permette di riunire molteplici strumenti e attività (Padlet, drag and drops, video, quiz, domande aperte...); il docente ha il controllo dell'attività, definisce i tempi e vede in tempo reale il lavoro degli studenti.

Vi si può accedere come docente (con registrazione) o come studente (il modo più semplice è attraverso un codice).

Facciamo una piccola esercitazione collegandoci al **sito** e digitando il codice che vi verrà fornito (in questo caso sperimentiamo la modalità studente).



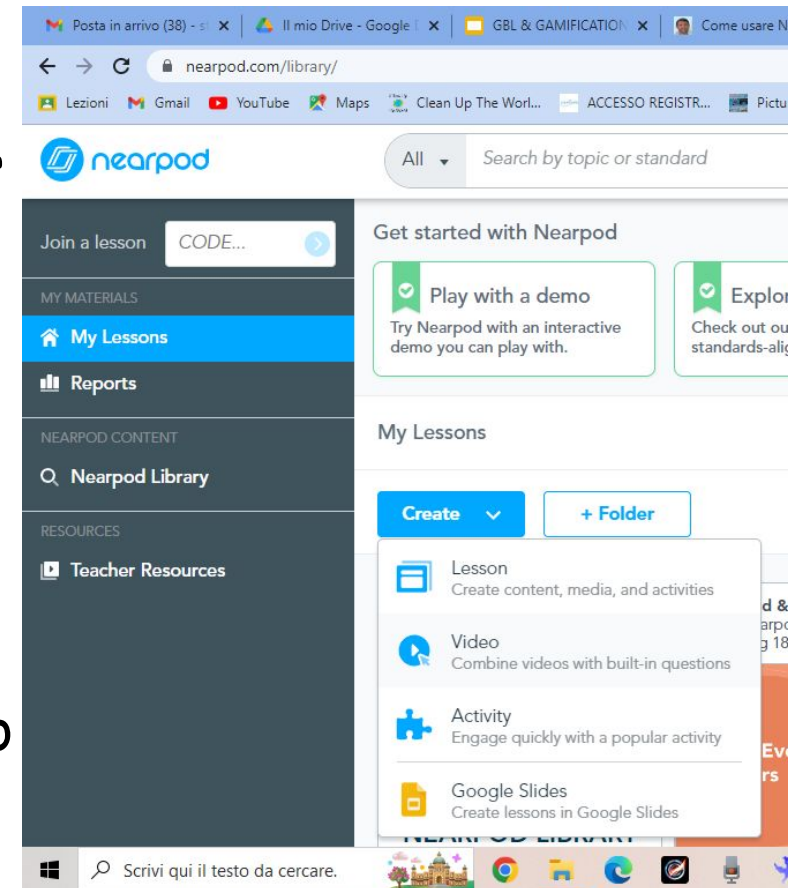
<https://nearpod.com/> **sito**

<https://youtu.be/gNb15tIbGyQ> **appxprof in italiano**



Come usare Nearpod come docente

1. Accedere al sito come docente (registrazione)
 2. Nella pagina iniziale a sx si trova la LIBRARY in cui ci sono molteplici risorse organizzate per età, argomento... e che possono offrirci degli spunti; se andiamo su CREATE possiamo creare:
 - un'attività specifica;
 - un video con domande intermedie;
 - una vera e propria **lezione**, con i contenuti e le tipologie di attività che preferiamo.
- Gli alunni potranno partecipare in classe accedendo alle attività tramite un codice predisposto dal docente.



The screenshot shows the Nearpod website interface. The browser address bar displays 'nearpod.com/library/'. The page features a navigation menu on the left with options like 'Join a lesson', 'MY MATERIALS', 'My Lessons', 'Reports', 'NEARPOD CONTENT', 'Nearpod Library', and 'Teacher Resources'. The main content area includes a search bar, a 'Get started with Nearpod' section with 'Play with a demo' and 'Explore' buttons, and a 'My Lessons' section with a 'Create' dropdown menu. The 'Create' menu is open, showing options for 'Lesson', 'Video', 'Activity', and 'Google Slides'. The Windows taskbar is visible at the bottom.

Presentazione condivisa con te x GBL & GAMIFICATION_ultimo - F x Nearpod: You'll wonder how you x +

nearpod.com

Lezioni Gmail YouTube Maps Clean Up The Worl... ACCESSO REGISTR... Picturebooks in ELT Picturebooks in Eur... Eli

nearpod

Request a quote Sign up for FREE Log in

However you teach, it's in Nearpod

Real-time insights into student understanding through interactive lessons, interactive videos, gamification, and activities — all in a single platform.

STUDENTS
Join a lesson
Enter CODE

TEACHERS
Sign up for FREE
or Log in

ADMINISTRATORS
Discover more
or Request a quote

Scrivi qui il testo are. 20:02 02/09/2022

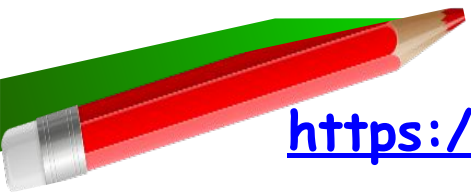
ORA SI PROVA !!!

PLICKERS



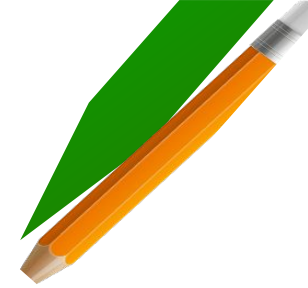
E' un tool che consente di creare quiz su diversi argomenti. L'alunno fornisce le risposte usando una particolare carta predisposta e scansionata dall'insegnante. In questo modo sia l'insegnante sia lo studente ottengono un feedback immediato.

Gli alunni non hanno bisogno di device per partecipare. Si può usare per diversi tipi di attività (domande vero/falso, sondaggi, ...) e gli alunni stessi possono creare attività da proporre alla classe.



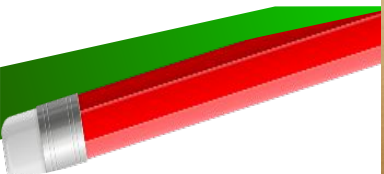
<https://plickers.com/> sito

<https://youtu.be/6jpVFTtf000> appxprof italiano



Attività pratica con Plickers

Occorrono 20 volontari
disponibili a creare una
classe...

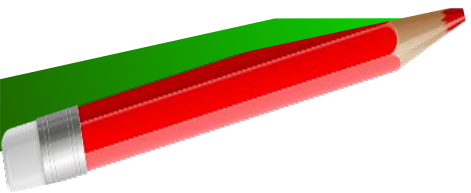




Passaggi base per usare PLICKERS

Sono riassunti nel seguente documento:

<https://drive.google.com/file/d/13yY1kb8rOQwwYSu3eO3skZSJ5eXT4/view?usp=sharing>

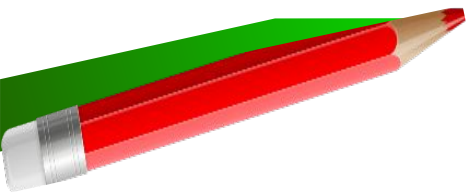


QUIZLET



Quizlet è un tool che consente di realizzare test, quiz e flashcard per rendere interattivo e stimolante il ripasso. Nasce essenzialmente per l'apprendimento delle lingue straniere, in particolare per lo studio del lessico, ma può essere utilizzato anche per tutte le altre discipline.

Quizlet consente inoltre di inserire immagini da associare al testo.



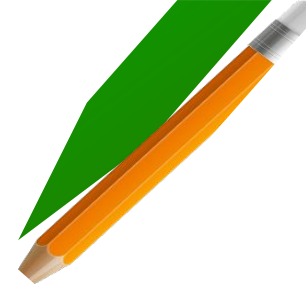
Definizione 

1 / 36



San Francesco d'Assisi





Come usare Quizlet

1. registrati al sito <https://quizlet.com/login>

Più fiducia nei tuoi mezzi, meno stress. Iscriviti oggi stesso.

Quizlet

Registrati Accedi

Continua con Google Continua con Facebook

O CON LA TUA EMAIL

DATA DI NASCITA

Giorno Mese Anno

EMAIL

user@quizlet.com

NOME UTENTE

andrew123

PASSWORD

è possibile registrarsi più velocemente con l'account Google o Facebook, inserire la data di nascita e scegliere la modalità docente;



Su Quizlet i mazzi di flashcard vengono chiamati set: crea un set o cercane uno di tuo interesse tra quelli creati da altri utenti.

Quizlet

Home

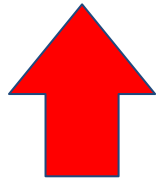
Soluzioni

La tua collezione ▾

Crea ▾

Prova gratuita

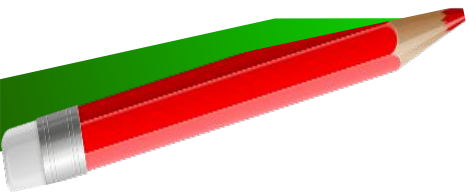
Q Set, libri di testo, do...



Per creare un set
cliccare sul
pulsante blu "crea"



Per trovare un set è
possibile inserire una
parola chiave o una
materia specifica nella
barra di ricerca



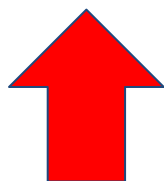
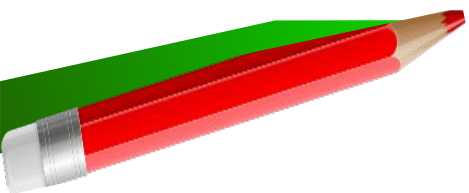
2. Cerca un set che ti interessa

Digitando ad esempio "Letteratura italiana" comparirà una schermata con tutti i set disponibili;



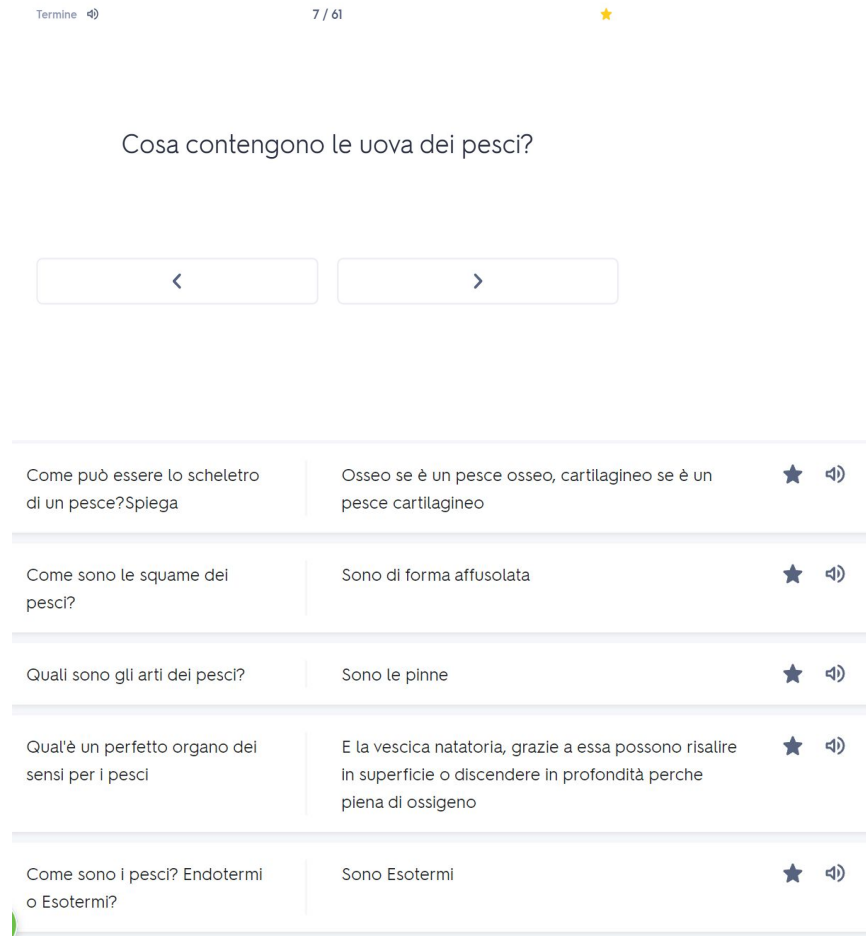
Set Vedi tutti

Set Name	Termini	Insegnante	Anteprima
Letteratura Italiana	41 termini	vbrembos INSEGNANTE	Anteprima
Letteratura Italiana	16 termini	Michelepe	Anteprima
Letteratura Italiana	7 termini	F Francesca_Cimminelli	Anteprima



3. Visualizza un'attività

Una volta aperto il set che ti interessa sarà possibile sfogliare le varie carte con le domande/definizioni cliccandoci sopra



Termino 7 / 61

Cosa contengono le uova dei pesci?

< >

Come può essere lo scheletro di un pesce?Spiega	Osseo se è un pesce osseo, cartilagineo se è un pesce cartilagineo	★ 🔊
Come sono le squame dei pesci?	Sono di forma affusolata	★ 🔊
Quali sono gli arti dei pesci?	Sono le pinne	★ 🔊
Qual'è un perfetto organo dei sensi per i pesci	E la vescica natatoria, grazie a essa possono risalire in superficie o discendere in profondità perche piena di ossigeno	★ 🔊
Come sono i pesci? Endotermi o Esotermi?	Sono Esotermi	★ 🔊

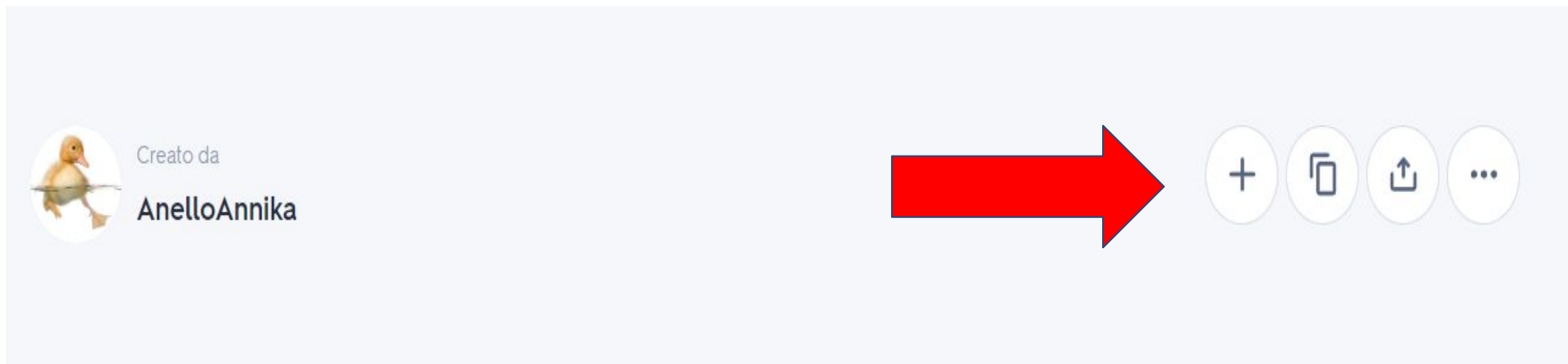
In basso sono riportati tutti i quesiti presenti nel set, in modo che il docente possa controllare se la risorsa sia adatta alla propria classe

Cliccando sulla stellina è possibile selezionare solo le domande di nostro interesse, cliccando sull'altoparlante è invece possibile ascoltare l'audio (utile per le lingue straniere)



4. Altre funzioni

Cliccando su "+" è possibile aggiungere il contenuto ad una propria cartella, cliccando sulla seconda icona è possibile personalizzare il set, inserendo nuove domande o eliminando quelle che non ci interessano. La terza icona invece ci permette di condividere il set tramite mail o direttamente su Classroom





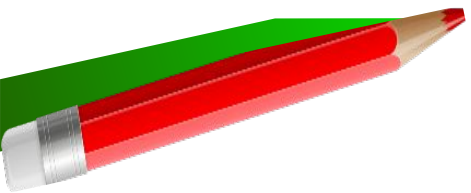
Quali attività posso creare con Quizlet?

Essenzialmente due:

1. Attività in classe
2. Studia in autonomia

The screenshot displays the Quizlet interface with two main sections: "Attività In classe" and "Studia In autonomia".

- Attività In classe:** Contains two buttons: "Quizlet Live classico" (with a menu icon) and "Controllo" (with a brain icon and a "Novità" badge).
- Studia In autonomia:** Contains four buttons: "Flashcard" (with a document icon), "Impara" (with a circular arrow icon), "Test" (with a document icon), and "Abbina" (with a matching icon).





1. Attività in classe permette di creare sfide "live" tra singoli studenti o tra squadre. Se gli studenti hanno tablet o cellulare possono partecipare all'attività inquadrando il QR code.

Il mio Drive - Google Drive x | Copia di GBL & GAMIFICATION - x | Quizlet Live | Quizlet x +

← → ↻ quizlet.com/616842536/live?type=classic 🔒 ⌵ ☆ 🗄️ 🌐

Gmail YouTube Dashboard Idee per insegnare... HUB Scuola Didattica a distanza... Booktab Bookshelf Dashboard CELE Dashboard FRA Idee per insegnare i...

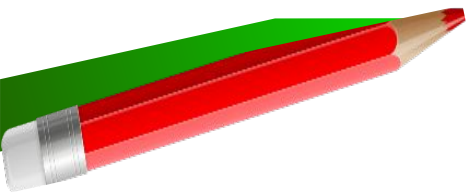
Classico Letteratura Italiana Opzioni 🔊 ✕

USI IL COMPUTER?
Vai a www.quizlet.live

M B W - 4 I W

USI TELEFONO O TABLET?
Apri l'app Quizlet

In attesa di almeno 4 giocatori! Crea gioco





2. Studia in autonomia permette di:

- creare flashcard
- abbinare definizioni a concetti (Impara)
- generare un test con varie tipologie di domande (vero/falso, risposta multipla, abbinamento, risposta aperta). modalità vero/falso (Test)
- trascinare i concetti sulle definizioni (Abbina)



Studia In autonomia



Flashcard



Impara




Test



Abbina

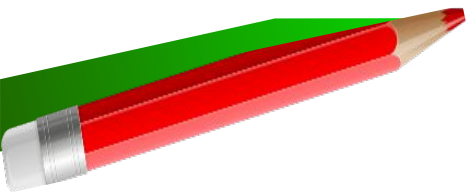


L'attività più interessante per gli insegnanti è sicuramente "Test"



Studia in autonomia

Flashcard Impara Test Abbina



Cliccandoci sopra verrà generato un test con varie tipologie di domande (ad abbinamento, a risposta aperta, a scelta multipla, vero/falso). Questa funzione è molto utile in quanto, una volta inseriti i quesiti e le definizioni, sarà possibile creare dei questionari per testare la comprensione degli argomenti.

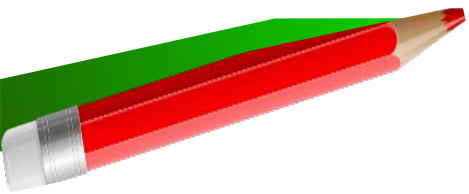


Cliccando poi su "Stampa" sarà possibile sia stampare che salvare il quiz, qualora si volesse sottoporre il questionario durante una lezione in presenza

The screenshot shows a web browser window with three tabs: "Il mio Drive - Google Drive", "Copia di GBL & GAMIFICATION", and "Test: Letteratura Italiana | Quizlet". The address bar shows "quizlet.com/616842536/test". The main content area displays a test titled "Test: Letteratura Italiana | Quizlet" with a score of 0/19. It contains two questions:

- Question 1: "5 domande Vero/Falso". Definition: "Giovannbattista Marino". Termine: "Decameron". Image: A painting of a woman. Options: Vero, Falso.
- Question 2: "5 domande Vero/Falso". Definition: "Guido Guinzelli". Termine: "Al cor genti rempara sempre amore". Image: A portrait of a man. Options: Vero, Falso.

A print menu is open on the right side of the screen, showing options for "Stampa" (9 pagine), "Destinazione" (Salva come PDF), "Pagine" (Tutti), and "Layout" (Verticale). There are also "Salva" and "Annulla" buttons at the bottom of the menu.

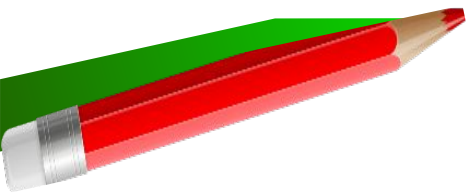


GENIALLY



È un tool molto versatile, che permette di creare da semplici presentazioni interattive a complessi giochi didattici, come giochi di società o escape room animate.

Esistono due versioni della piattaforma, una *free* e una a pagamento, ma già nella versione *free* si hanno a disposizione diversi modelli di gioco dalla grafica accattivante, progettati in modo tale che il docente debba solo modificare e personalizzare il contenuto.





Usare Genially come docente

1. Registrati al sito <https://auth.genial.ly/it/login> come docente
2. Nel pannello iniziale a sx si trova CREA GENIALLY, un pulsante blu cliccando il quale possiamo creare:
 - presentazioni;
 - infografiche;
 - immagini interattive
 - pagina bianca, attraverso cui creare una propria presentazione interattiva
 - **GAMIFICATION**





Cosa puoi creare con Genially

Cerca un template



Presentazioni



Infografiche



Gamification



Immagine
interattiva



Video-
presentazione



Guida



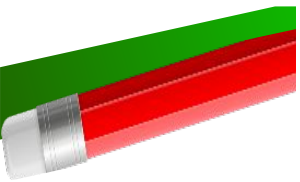
Materiale
formativo



Altro

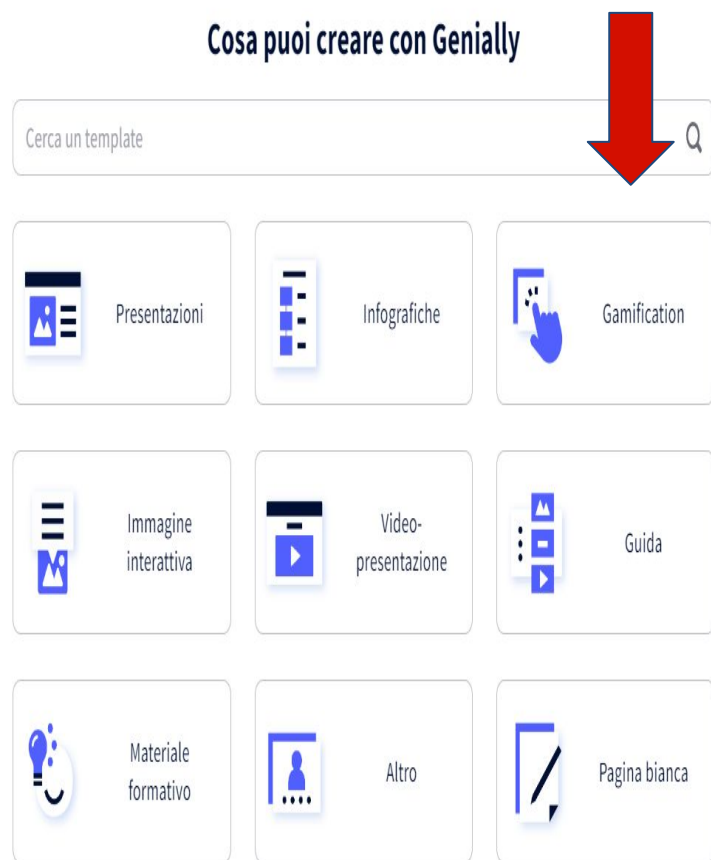


Pagina bianca





Vediamo ora i passaggi per creare una **GAMIFICATION**.



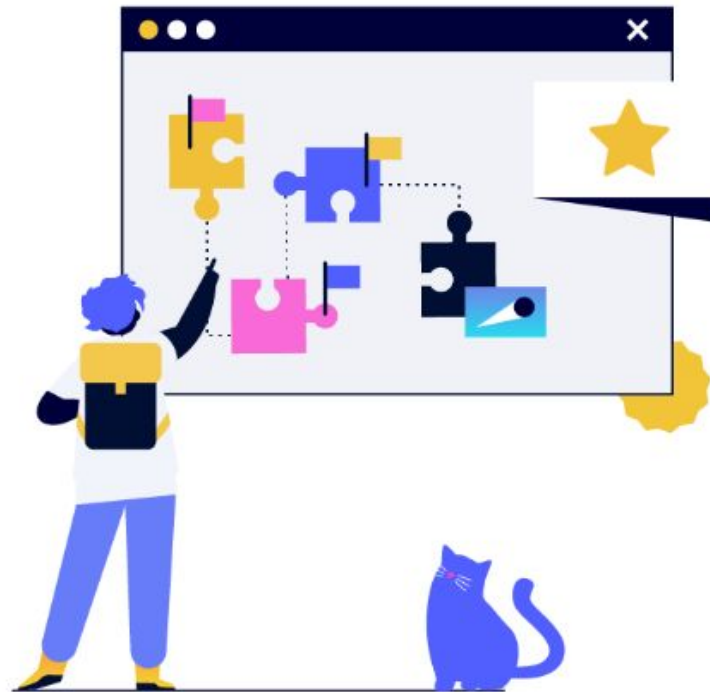
Passo 1: clicca sul pulsante gamification e scegli un template tra quelli proposti in base al tipo di gamification che vuoi creare e al contenuto che vuoi proporre alla classe: quiz, gioco da tavolo, escape room...

GENIAL ESCAPE ROOM

Genial Escape Room

Write a subtitle here

START



A dimostrazione
ho preso il
template base per
la creazione di una
escape room.
Clicca sul pulsante
in basso a dx per
utilizzarlo

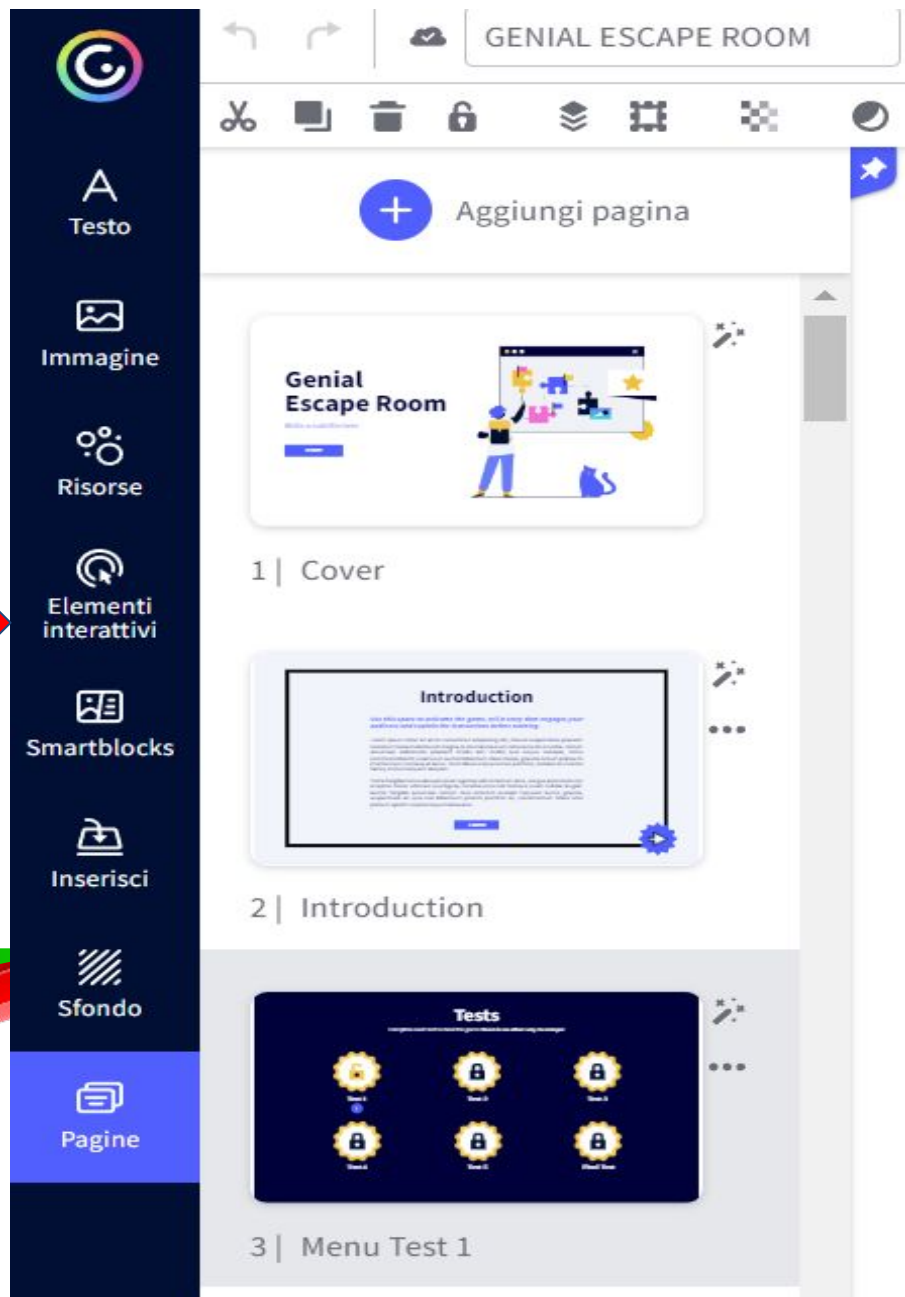
Seleziona una palette



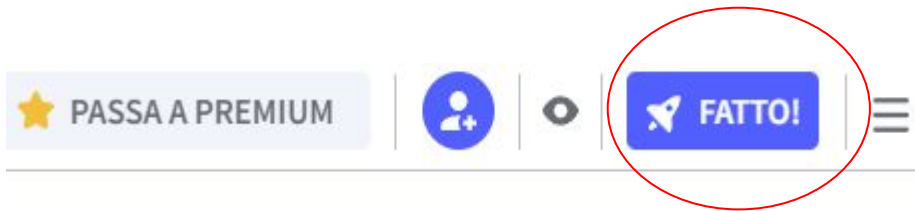
+ USA QUESTO TEMPLATE

The screenshot shows the Genial.ly editor interface. At the top, there are browser tabs for 'Dashboard', 'Copia di GBL & GAMIFICATION', and 'Editor | GENIAL ESCAPE ROOM'. The address bar shows the URL 'app.genial.ly/editor/6303864029ddef001133dd85'. Below the browser, there are navigation icons for Gmail, YouTube, and various dashboards. The main interface features a left sidebar with a vertical menu of icons for 'Testo', 'Immagine', 'Risorse', 'Elementi interattivi', 'Smartblocks', 'Inserisci', 'Sfondo', and 'Pagine'. The central workspace displays a presentation slide titled 'Genial Escape Room' with a subtitle 'Write a subtitle here' and a blue 'START' button. The slide content includes an illustration of a person with a blue backpack and a blue cat, standing next to a large screen showing puzzle pieces and a star. The top of the slide has a '+ Aggiungi pagina' button and a '+ Aggiungi audio di sottofondo' button. The bottom of the slide has a '+ Aggiungi pagina' button, a '100%' zoom level, and navigation arrows. A 'Help' button is located in the bottom right corner of the slide area. The Windows taskbar at the bottom shows the search bar, task view, and various application icons, along with the system tray displaying the temperature (31°C), time (15:38), and date (22/08/2022).

Passo 2: modifica il modello e personalizzalo in base ai tuoi contenuti. Nella colonna di sx ci sono vari pulsanti, i primi due in alto permettono di inserire caselle di testo e immagini alla slide;




Passo 3: aggiungi interattività e animazione al gioco utilizzando il pulsante di interattività indicato dalla freccia. Nota: i templates di genially hanno già interattività e animazioni predefinite che puoi modificare a piacimento;



Passo 4: Una volta terminato, **condividi** il tuo genially cliccando sul pulsante "fatto" in alto a dx. Puoi presentare il tuo gioco direttamente dalla piattaforma, oppure condividere il link tramite mail o social network o inserire il tuo gioco su Classroom.


* **Congratulazioni! Hai lanciato la tua creazione** ✕
Ora scegli come vuoi mostrare al mondo la tua creazione

o.o




PRESENTA

Apri la tua presentazione in un altro pannello e visualizzala a schermo intero.



CONDIVIDI

Condividi la tua creazione tramite un link, social media, e-mail o codice.



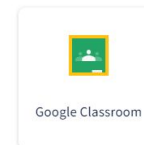
SCARICA

Scarica il tuo genially nel formato a tua scelta (HTML, JPG, PDF o Video MP4).

✕

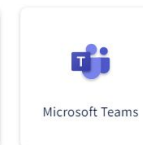
Link ↔ Inserisci ✉ Invia per e-mail ↻ Social media ⋮ Altri

Condividi i tuoi contenuti con i gruppi attraverso:



Google Classroom

Condividi la tua creazione su Google Classroom



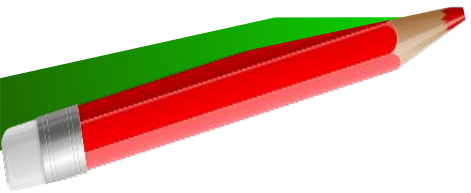
Microsoft Teams

Condividi la tua creazione su Microsoft Teams



Se sei curioso di come può presentarsi un genially finito, guarda questo creato da me:

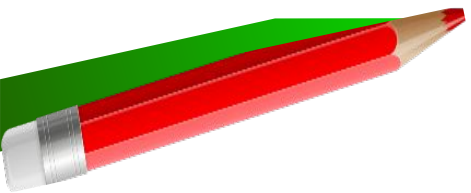
<https://view.genial.ly/628f378d56886900181b01a6/interactive-content-fuga-dallinfernoclara>



BLOOKET



Questo tool permette di creare sfide molto coinvolgenti a partire da situazioni di gioco (es. gare di corsa...) che prevedono la risposta a batterie di domande individuate dall'insegnante. All'interno del gioco possono apparire bonus/malus che modificano il punteggio rendendo l'esperienza coinvolgente. Può essere utilizzato per allenamento individuale e/o per sfide in classe.

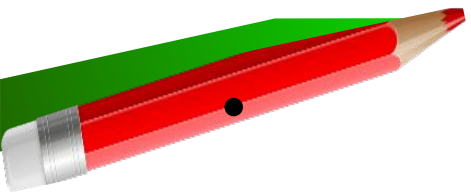


<https://www.blooket.com/>

CLASSDOJO



Si tratta di una piattaforma che alcuni nostri colleghi di corso hanno sperimentato durante il lockdown. Permette di creare delle attività alle quali sono assegnati punteggi che misurano i comportamenti messi in atto dagli studenti, in senso positivo o negativo. Le attività proposte possono essere svolte in classe e in piccolo o grande gruppo, sia in presenza che a distanza; i comportamenti sono valutati secondo la modalità scelta e viene spiegato in anticipo su cosa riceveranno o perderanno punti. C'è coinvolgimento dei genitori che condividono le valutazioni e che dispongono anche di un canale riservato di comunicazione con i docenti (Messages). Sembra uno strumento adatto anche a coinvolgere e motivare i più piccoli.



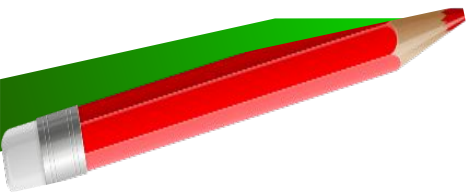
ClassDojo

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

TOONTASTIC



E' uno strumento adatto solo al tablet per attività di storytelling. Ci sono sfondi e personaggi predefiniti da scegliere e modificare per creare quadri animati che vanno a comporre una storia in sequenze, con movimento e audio.

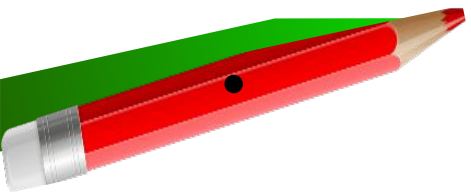


<https://toontastic.withgoogle.com/>

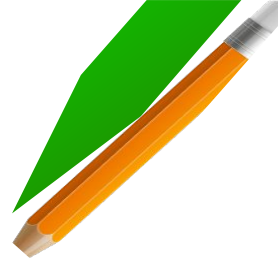
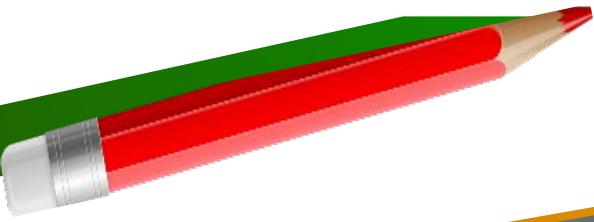
KAHOOT



E' uno strumento parecchio diffuso che è utile per avere feedback immediati su contenuti e/o per brevi valutazioni. Contiene al suo interno una ricca libreria di esempi organizzati per temi e nuovi contenuti possono essere creati anche modificando la lingua. Gli studenti devono disporre di un device per partecipare, preferibilmente uno smartphone. Abbiamo sperimentato noi stessi lo strumento come attività conclusiva del nostro corso.



<https://kahoot.com/>



Grazie per l'attenzione!

Stefania e Clara

