

Diario di Bordo

Game Based Learning and Gamification

Barcelona, Spagna, 23-27 maggio 2022

Partecipanti: Clara Secci, Stefania Boglio

DOMENICA 22 MAGGIO

Partite da Caselle ...tutto ok!

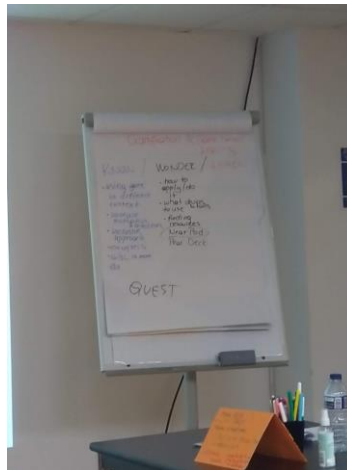


Abbiamo viaggiato in metropolitana e raggiunto con calma il nostro Hotel.

LUNEDI' 23 MAGGIO

Abbiamo conosciuto il gruppo di lavoro, composto da 4 insegnanti italiani provenienti da un CPIA di Treviso e due insegnanti di scuola primaria provenienti da Cipro. Ognuno ha presentato brevemente il proprio contesto lavorativo e l'esperienza finora maturata nell'utilizzo della tecnologia a livello didattico.

La formatrice ha introdotto l'attività attraverso la tecnica della KWL chart (know, wonder, learn).



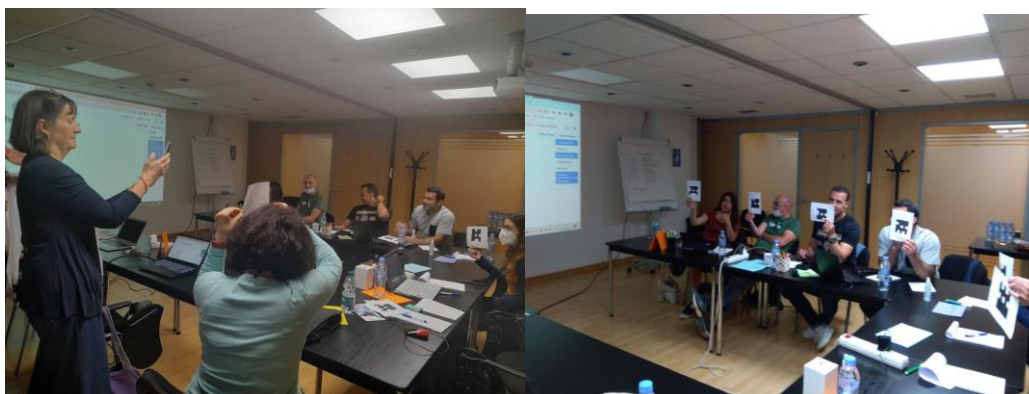
Successivamente abbiamo scoperto la differenza tra *Game based learning* e *Gamification*. La *GBL* usa i giochi per introdurre o rafforzare argomenti di apprendimento (caccia al tesoro, storytelling e boardgames). La *Gamification* è un'applicazione di principi di gioco a situazioni non di gioco (punti, badges, premi...); implica il concetto di sfida, competizione e prevede un feedback immediato.



MARTEDI' 24 MAGGIO

La formatrice ci ha presentato alcuni strumenti per applicare la gamification in classe che non richiedono la creazione di account da parte degli studenti, ma unicamente l'utilizzo di un codice creato e condiviso dall'insegnante.

- **NEARPOD:** è un tool utile per creare lezioni interattive, che comprende molteplici strumenti (Padlet, drag and drops, video, quiz, domande aperte...).
- **PLICKERS:** è 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.

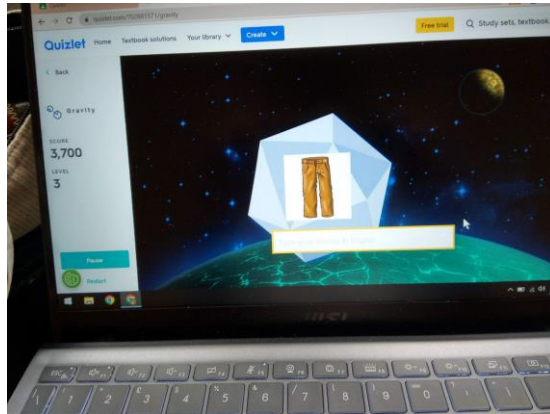


- **BLOOKEET:** questo tool permette di creare sfide molto coinvolgenti a partire da situazioni di gioco (es. gare di cosa...) che prevedono la risposta a batterie di domande individuate dall'insegnante. All'interno del gioco possono apparire bonus/malus che modificano il punteggio rendendo l'esperienza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

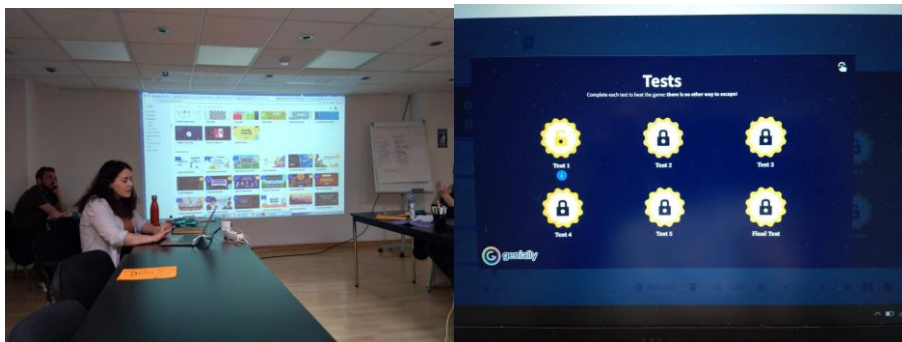
MERCOLEDI' 25 MAGGIO

Anche oggi abbiamo approfondito e sperimentato alcuni strumenti legati alla gamification che non richiedono account agli studenti:

- **QUIZLET:** è un sito web in cui si possono creare set di flashcards da utilizzare in modo classico oppure, mantenendo gli stessi contenuti, con differenti modalità (domande a scelta multipla, drag and drops, matching,...)importando anche direttamente immagini dal web. E' possibile il gioco individuale ma anche in piccolo gruppo con modalità cooperativa detta RANDOM (es. tra 4 studenti uno solo ha la risposta giusta sul suo device, il gruppetto deve discutere e dare una sola risposta unanime) oppure a classe intera. Si possono creare contenuti in lingue differenti e può essere direttamente inserito in Blooket.



- **GENIALLY:** è uno strumento che permette di creare presentazioni dinamiche con l'inserimento di video da YouTube o giochi da altri siti (es. WordWall), ma anche di applicare la gamification in attività interattive come escape games e quiz. L'insegnante ci ha suggerito di utilizzare una terminologia vicina al gioco (challenge, quest, level, discovering...) per rendere più accattivante l'attività e di associare ai livelli raggiunti alcuni nomi di animali (es liv 1 tartaruga,... livello 4 aquila).



Domani toccherà a noi applicare gli spunti, creando un'escape game per i nostri studenti.

GIOVEDI' 26 MAGGIO

La mattinata è iniziata con una brevissima accenno al **Design Thinking** come strategia di lavoro per generare nuove idee e stimolare la produzione di soluzioni innovative ad un problema (es in quanti modi si può usare un fermaglio per raccoglitori).



Come anticipato, ci è stato proposto di creare un'escape room utilizzando gli strumenti di Genially. Noi ci siamo cimentate in due attività: una ad argomento geografico (Boglio) e l'altra in letteratura italiana (Secci).

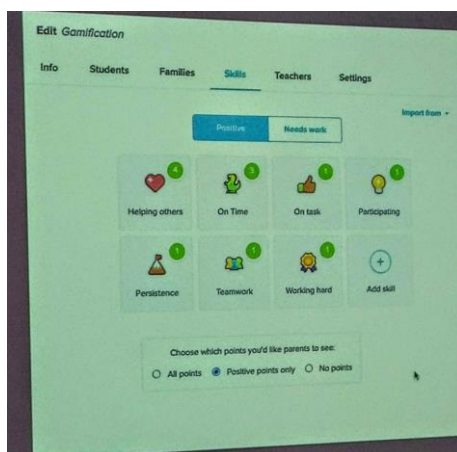
"Una fantastica avventura" (Boglio)

<https://view.genial.ly/628e03186a87ba0012ad068b/interactive-content-genial-escape-room>

VENERDI' 27 MAGGIO

Nell'ultima mattinata del corso ci sono stati proposti ancora tre strumenti:

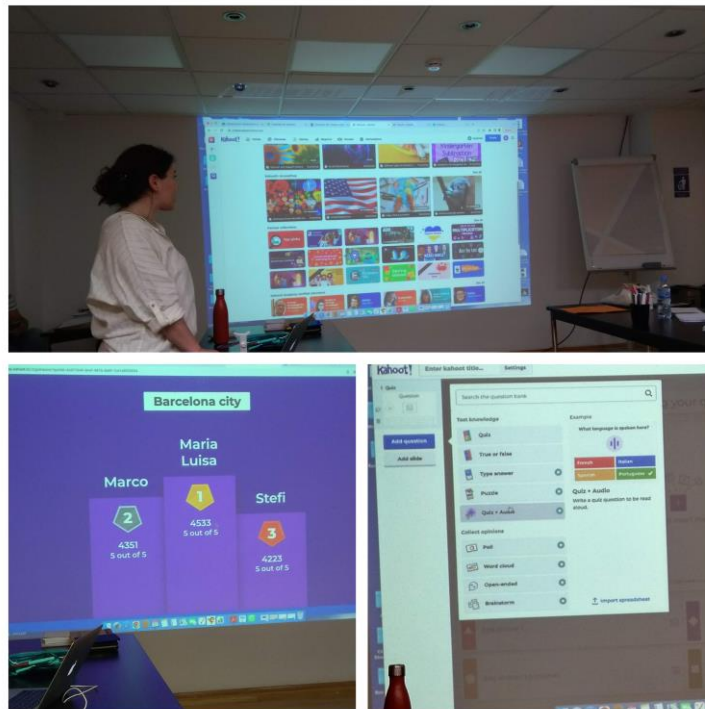
- **CLASSDOJO:** si tratta di una piattaforma che alcuni nostri colleghi di corso hanno sperimentato durante il lockdown. Permette di creare delle attività alle quali sono assegnati punteggi che misurano i comportamenti messi in atto dagli studenti, in senso positivo o negativo.



Le attività proposte possono essere svolte in classe e in piccolo o grande gruppo, sia in presenza che a distanza; i comportamenti sono 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.

- **TOONTASTIC:** 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.
- **KAHOOT:** è 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.



La mattinata si è conclusa con la consegna dei certificati, le foto di rito e i saluti. Il nostro diario si conclude con una piccola sintesi per immagini...evviva Erasmus!!!

Stefania Boglio e Clara Secci

<https://youtu.be/GNHJCOjvH7k>

