



**ISTITUTO COMPRENSIVO
"GIAN TESEO CASOPERO"**

SCUOLA DELL'INFANZIA - PRIMARIA - SECONDARIA I
GRADO

Via Pirainetto s.n.c. 88811 - Cirò Marina (KR)

Tel./Fax 0962.35185 - Cod. Fisc.: 91021410799

E-mail: Kric82400D@istruzione.it - PEC:

kric82400d@pec.istruzione.it

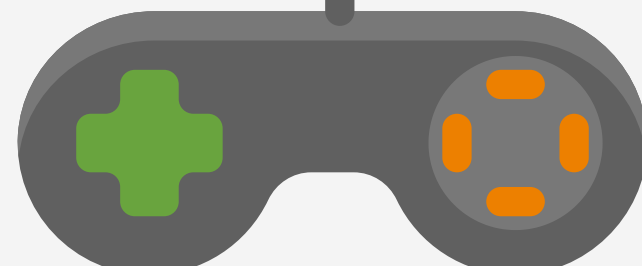
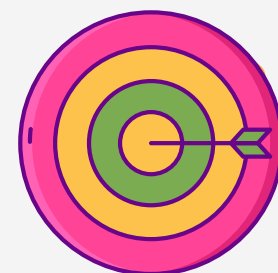
<http://ic2casopero.edu.it>

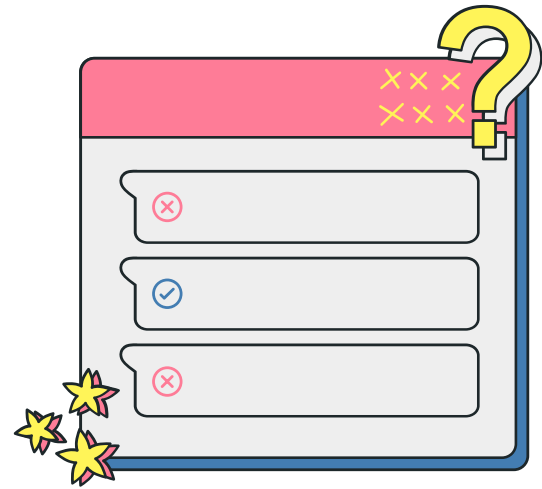


AZIONI DI COINVOLGIMENTO DEGLI ANIMATORI DIGITALI FORMAZIONE INTERNA D'ISTITUTO

DIGITAL TRAINING

Elementi base della Gamification

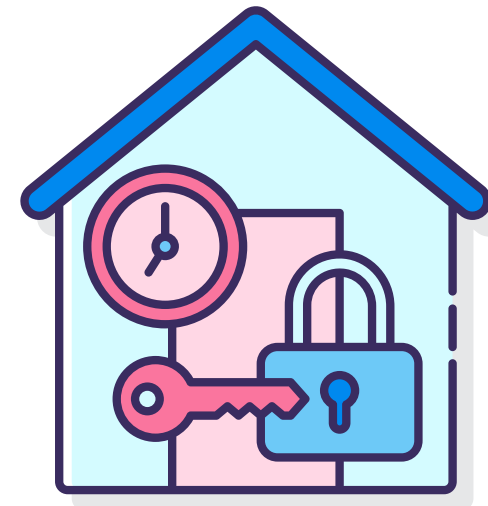




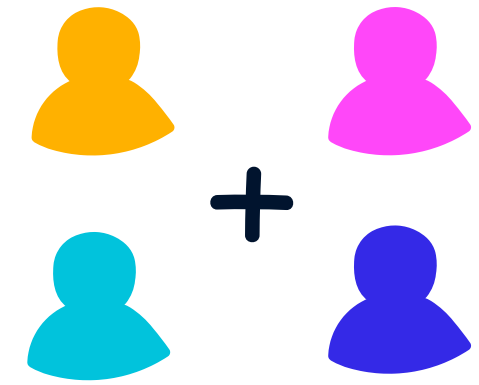
QUIZ



GIOCHI INTERATTIVI



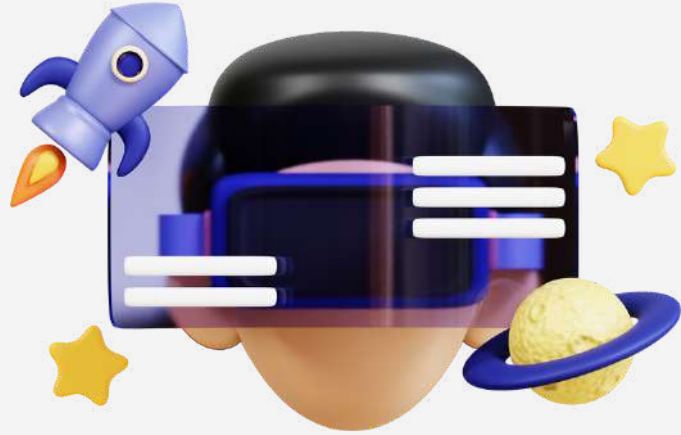
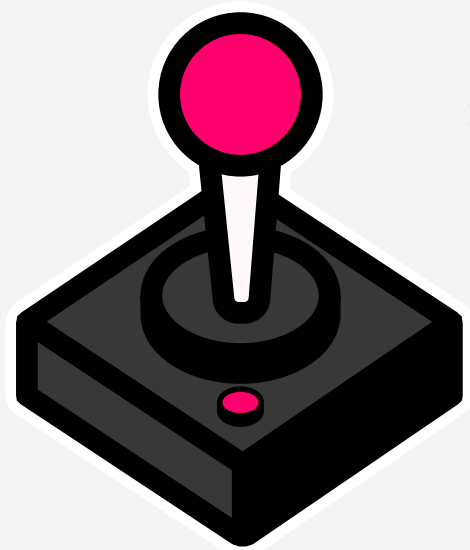
ESCAPE ROOM



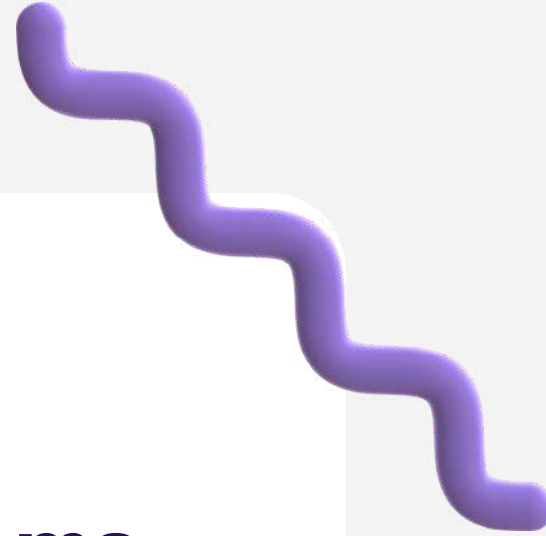
GIOCHI A SQUADRE



Che cos'è la Gamification?

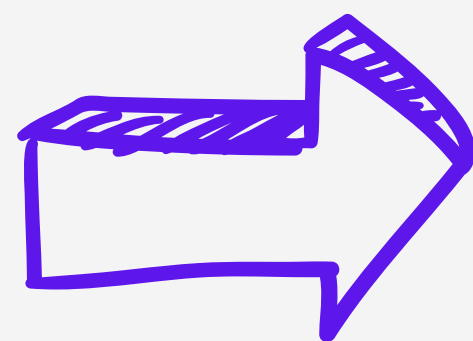


Non è una teoria dell'Apprendimento, ma rientra nelle teorie psicologiche della motivazione. Infatti il suo obiettivo è quello di motivare ad apprendere.

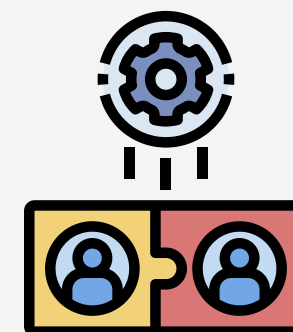




GAMIFICATION



ENGAGEMENT

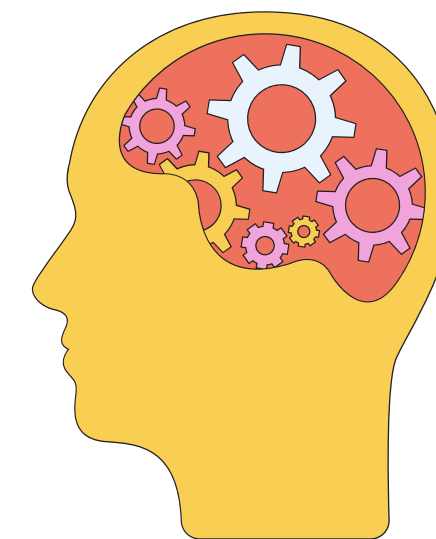


Comportamentismo

Nel 1913 ad opera di John Watson nasce il comportamentismo che, considerando il nostro cervello una "scatola nera", ritiene che si possa studiare scientificamente soltanto ciò che le persone fanno sotto un determinato stimolo (Pavlov), ossia i loro comportamenti.

Cognitivismo

E' la teoria psicologica prevalente negli anni '50 basata sulla riflessione dei processi comunicativi enunciata da Wiener e Turing, due matematici. Per loro le informazioni provenienti dall'esterno vengono immagazzinate nella memoria a lungo termine che le organizza in modo da renderle riutilizzabili.





GIOCO



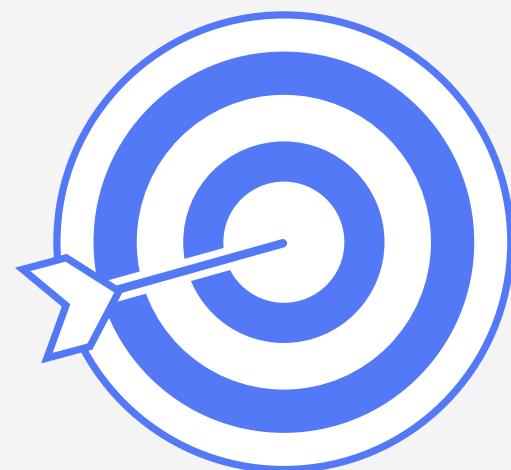
MOTIVAZIONE



INTRINSECA

COGNITIVISMO

LE INFORMAZIONI PROVENIENTI DALL'ESTERNO VENGONO TRATTENUTE E IMMAGAZZINATE NELLA MEMORIA A LUNGO TERMINE CHE LE ORGANIZZA IN MODO DA RENDERLE RIUTILIZZABILI.



ESTRINSECA

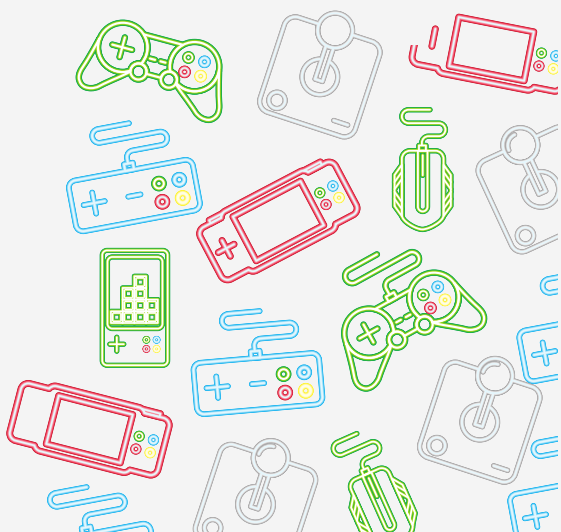
Rinforzo positivo

COMPORTAMENTISMO

Stimolo esterno che produce una conseguenza positiva (SKINNER)

e genera un Comportamento (PAVLOV)

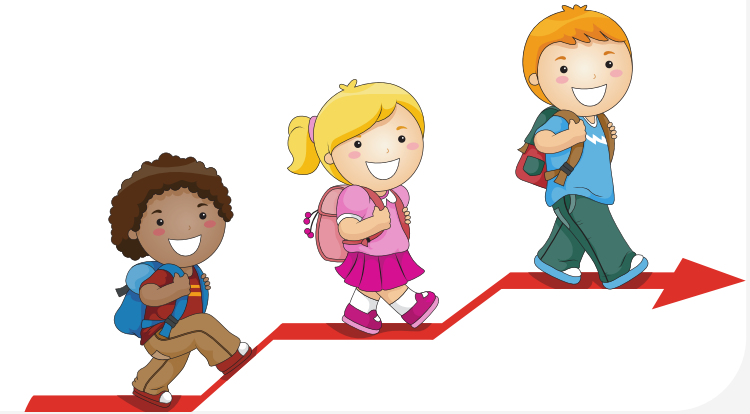
Da qui ... una ricompensa



GAMIFICATION A SCUOLA



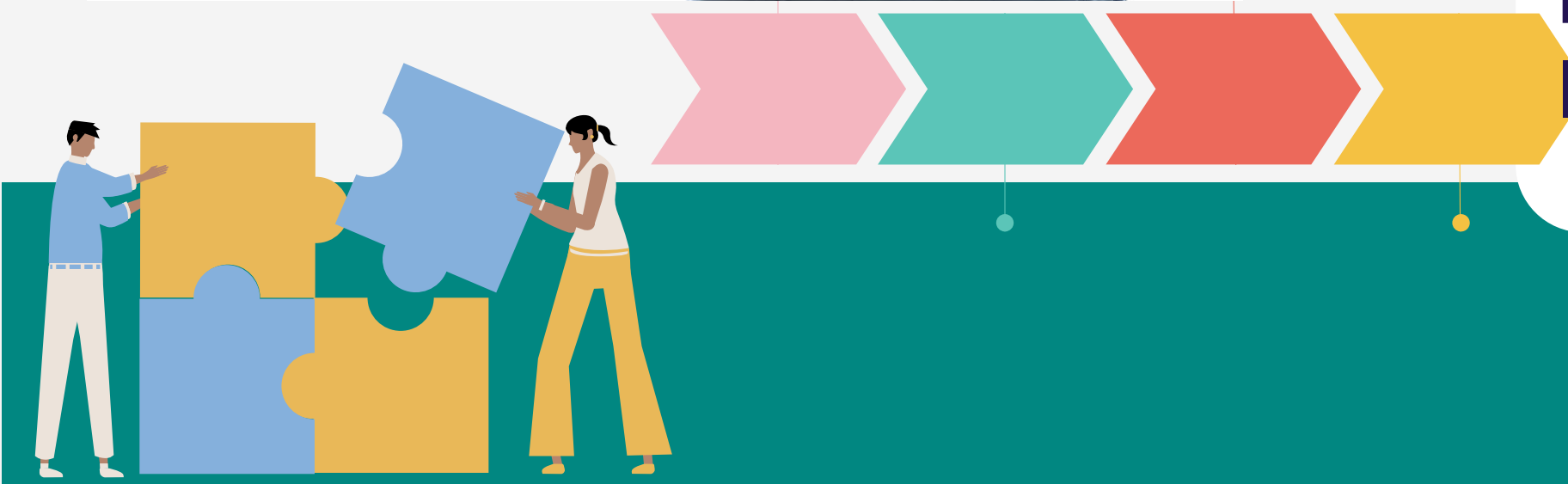
CREARE PERCORSI DI APPRENDIMENTO PERSONALIZZABILI



RAFFORZA L'AUTONOMIA NELL'APPRENDIMENTO E L'INCLUSIONE



PERMETTE DI CREARE UN VERO E PROPRIO AMBIENTE DI APPRENDIMENTO IN CUI ESPLETARE PROVE DI REALTA'



GLI ELEMENTI DELLA GAMIFICATION



ARGOMENTO
REGOLE- SQUADRE
RICOMPENSE
(BADGE)



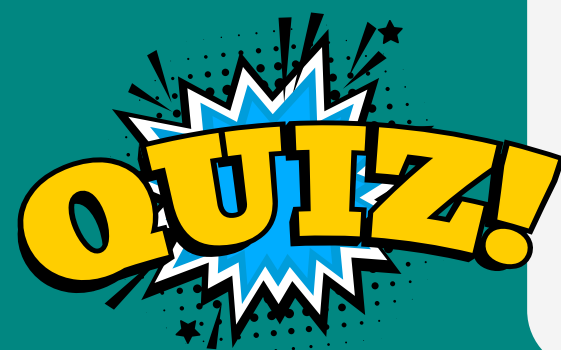
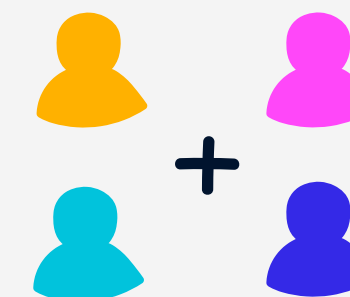
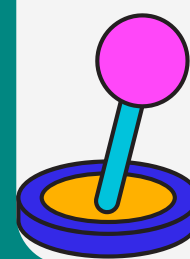
I TIPI DI GIOCATTORE

AZIONE E INTERAZIONE

Esploratori

Realizzatori

Socializzatori



I TIPI DI GIOCO

Giochi lineari
è sufficiente
utilizzare la
logica es.
puzzle, quiz

Giochi competitivi
oltre alla logica è
necessario anche
anticipare le
mosse degli altri;
es. sport, giochi di
combattimento

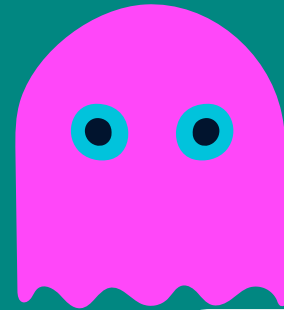
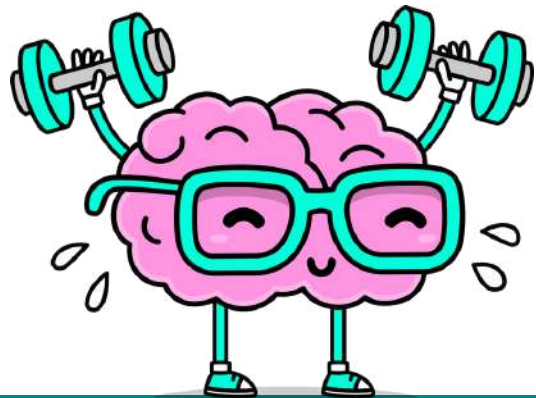
**Giochi di
strategia**
è necessario
pianificare e
gestire dei sistemi
complessi, es.
giochi di guerra,
giochi storici o di
costruzione delle
città



PLUS VALORE DIDATTICO

START

INTERESSE
ENGAGEMENT
INCLUSIONE



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

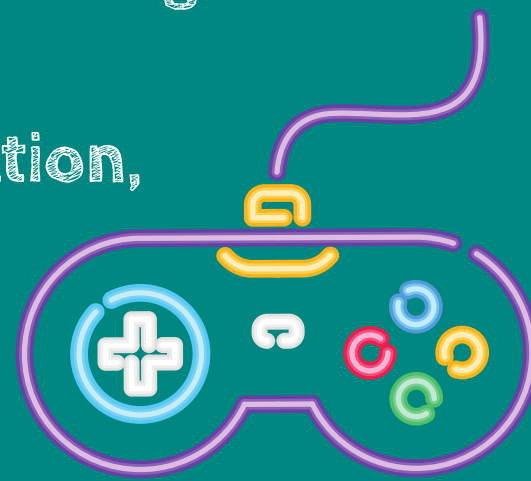
**Esercitare il rispetto delle regole condivise
Imparare a gestire lo sforzo in situazioni di
criticità**

**Potenziare l'autoregolazione e il controllo
della frustrazione**

.Accrescere la propria autostima



L'approccio della Gamification è user centered design
Esso consente di strutturare il contesto didattico collegandosi a
qualcosa di significativo per lo studente
Esso permette di progettare Meaningful Gamification,
ovvero centrato sull'alunno che diventa
protagonista e costruttore attivo della
propria conoscenza

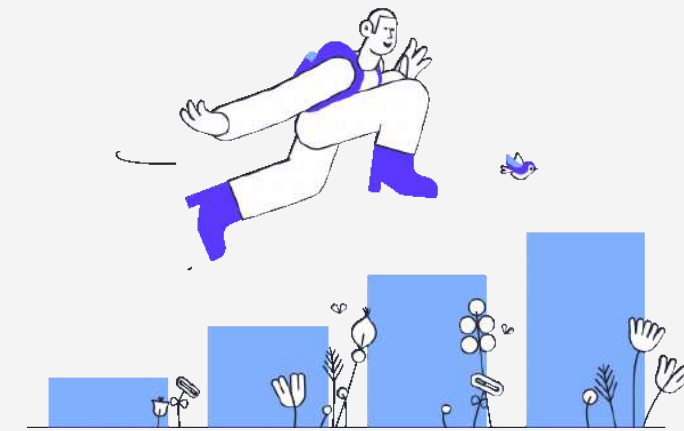
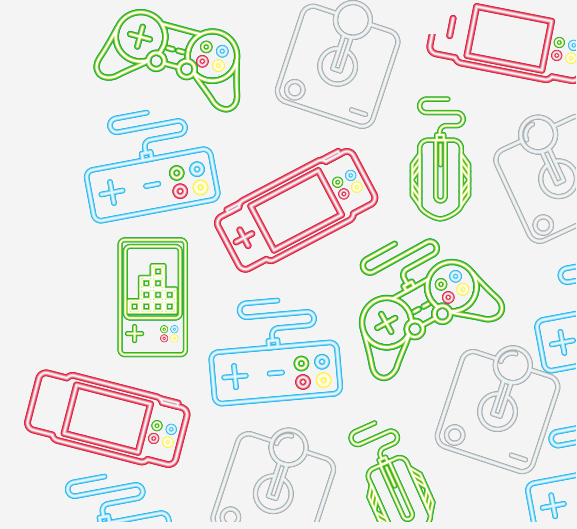
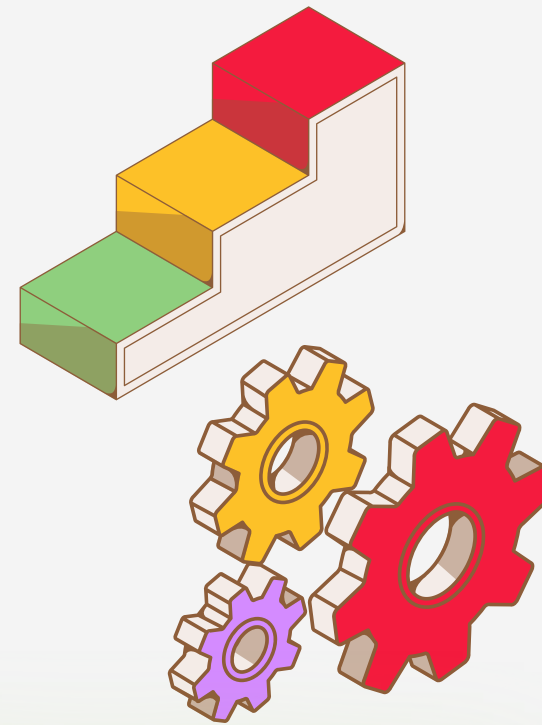


IL RUOLO DEL DOCENTE

Propone attività
divertenti per
stimolare la
partecipazione



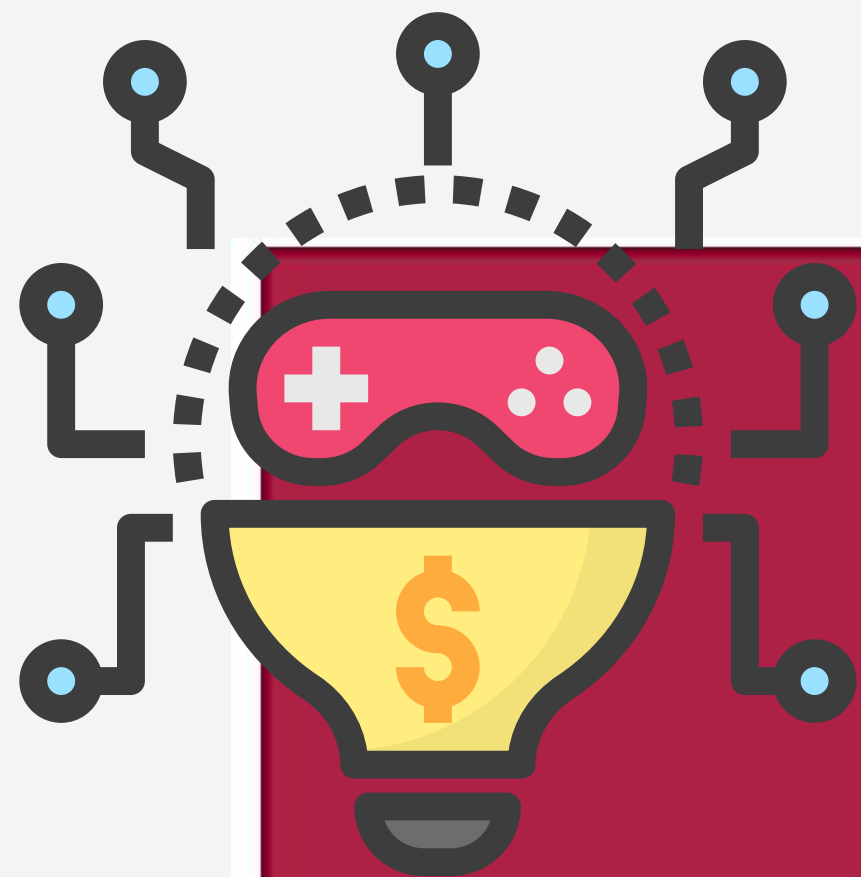
Struttura l'esperienza
per lo sviluppo delle
competenze attese



**FASE
PROPEDEUTICA**

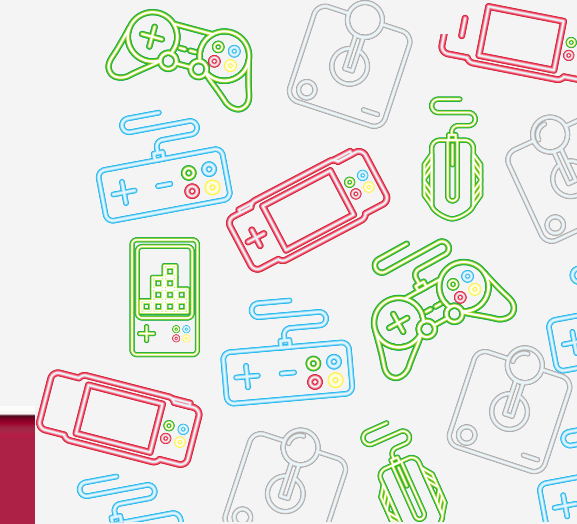
**FASE
DELL'ATTIVITA'**

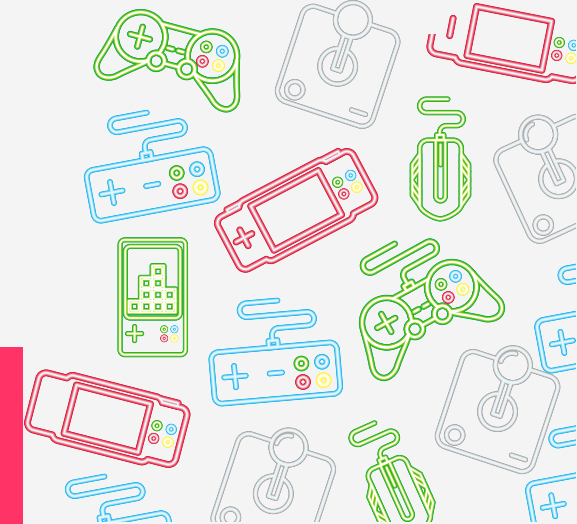
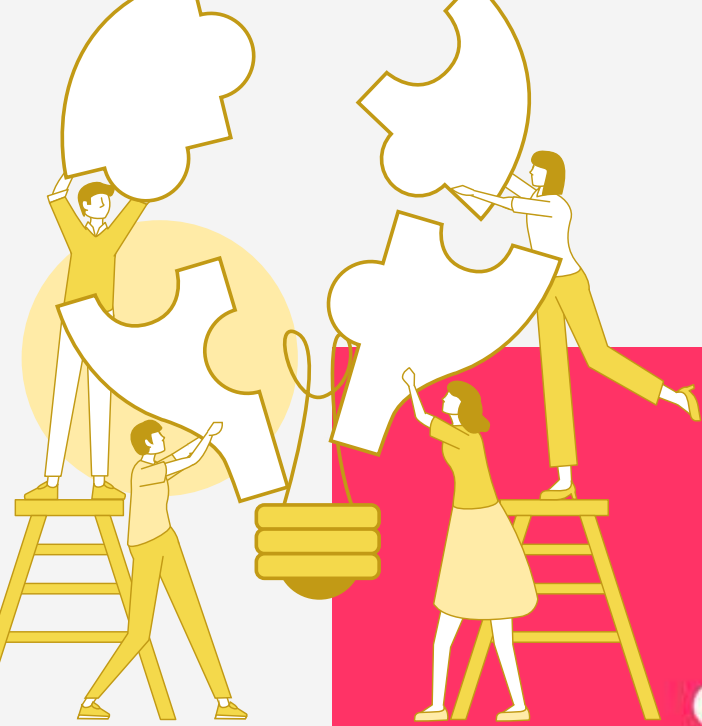
**COSA FA IL
DECENTE?**



FASE PROPEDEUTICA

COSA FA IL DOCENTE IN FASE PREPARATORIA

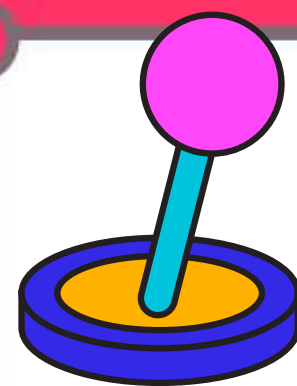




FASE DELL'ATTIVITA'

COSA FA IL DOCENTE NELLA FASE DI IMPLEMENTAZIONE

CREAZIONE DEI GRUPPI O DELLE SQUADRE



IMPLEMENTAZIONE DELLE ATTIVITA'



PROCLAMAZIONE DEL VINCITORE

RIELABORAZIONE DEL PERCORSO



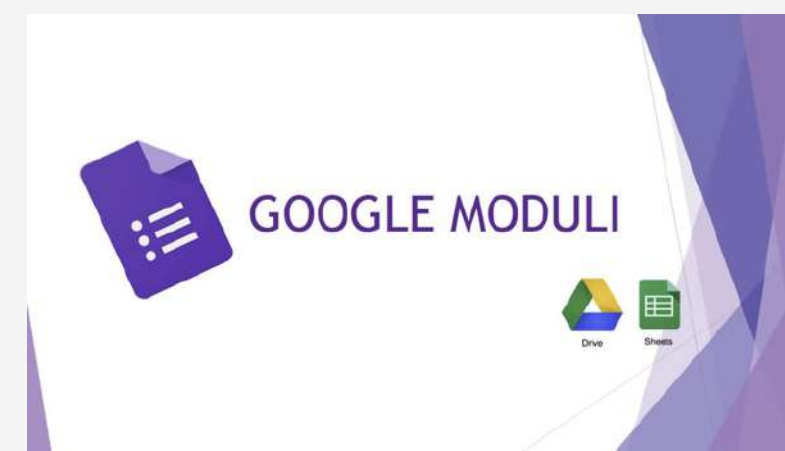
Come creare?



Offre tantissimi modelli per creare giochi didattici interattivi



Per creare quiz didattici interattivi





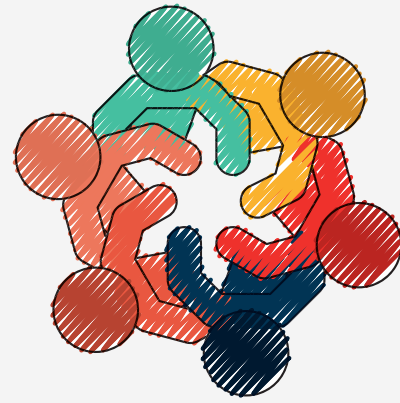
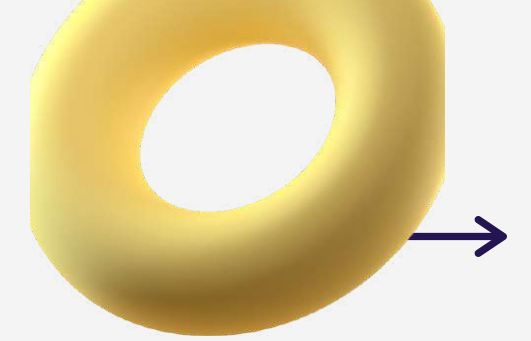
Canva

Grafica e Giochi interattivi

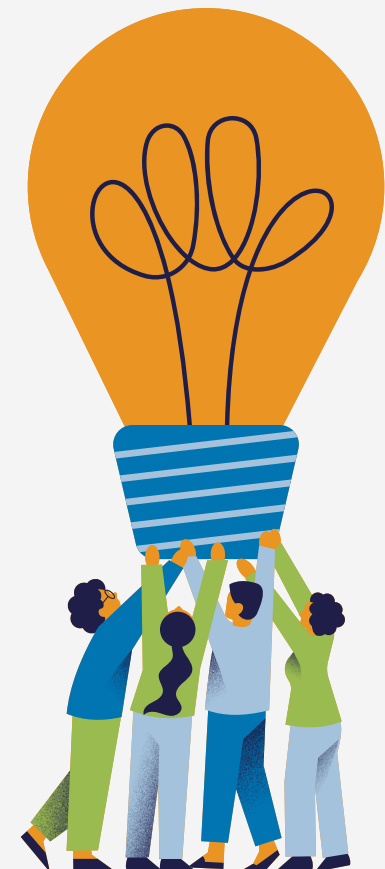




MINI WORKSHOP



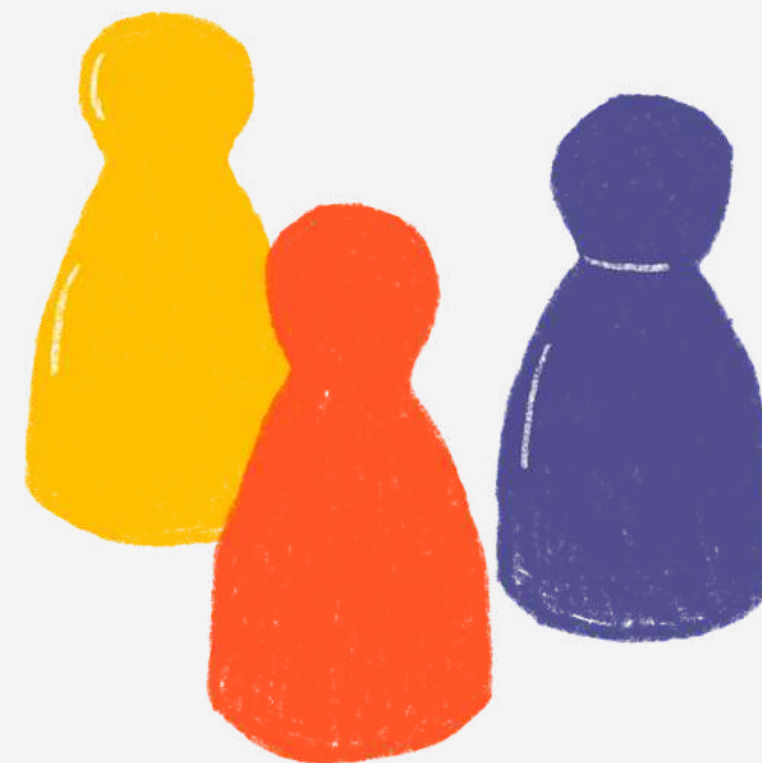
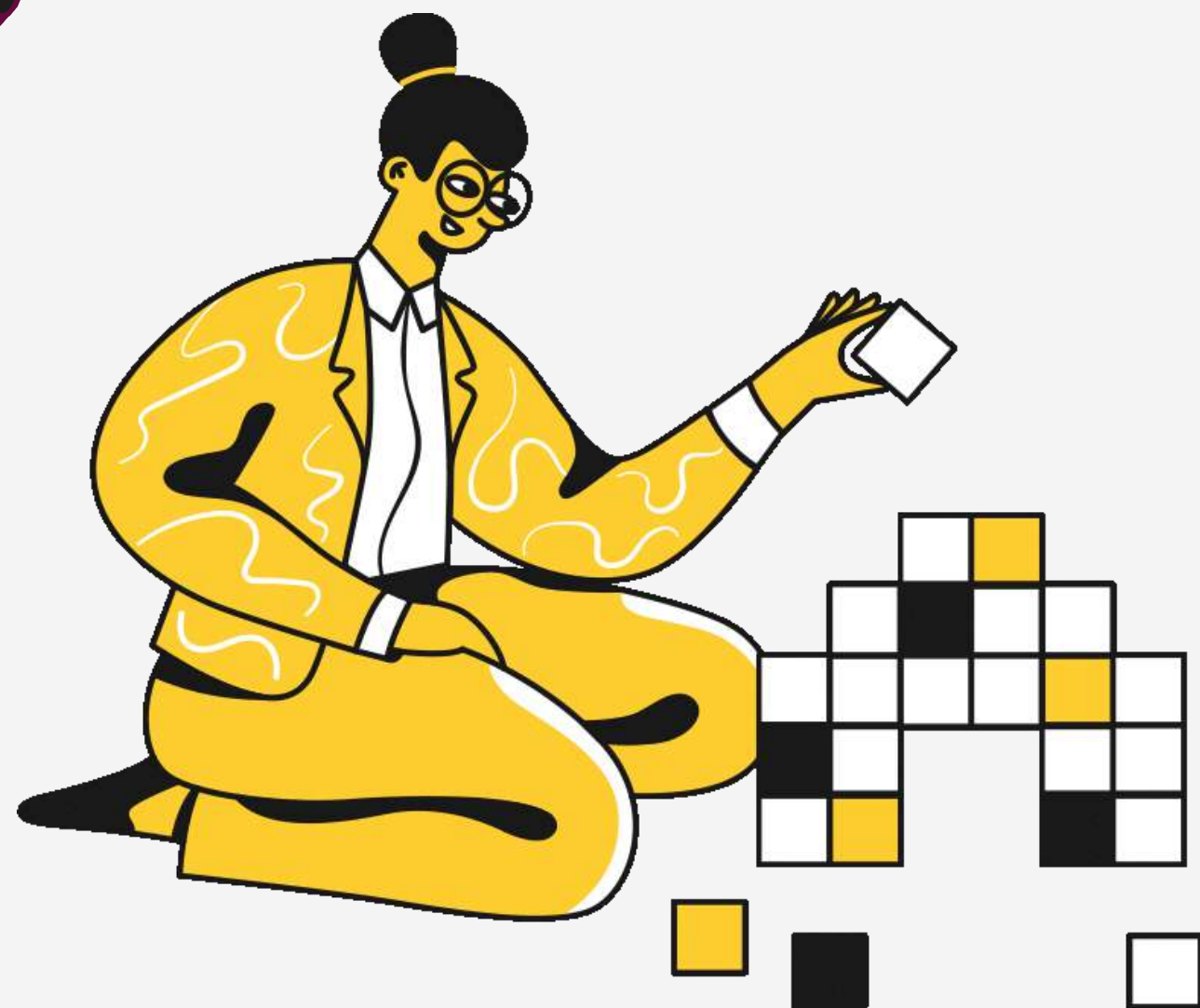
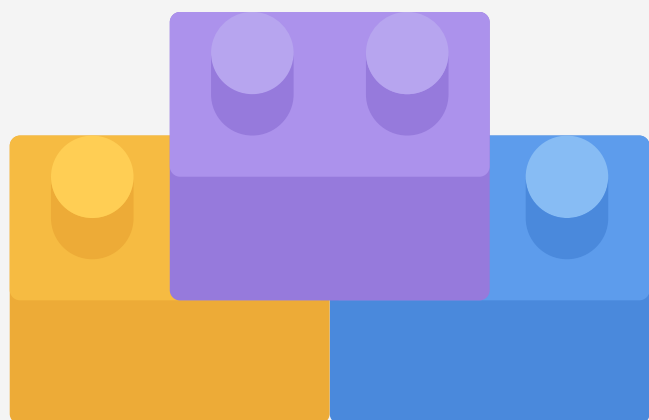
E ora tocca a voi...



COSA FARE?

In piccolo gruppo potrete creare e sperimentare semplici giochi didattici interattivi:

ACCEDI SU GENIALLY O LEARNING APPS, SCEGLI UN MODELLO E COSTRUISCI IL TUO GIOCO!!!



Grazie per
l'attenzione!

