



RESTART VET:

**An innovative approach to support VET
teachers/trainers through the digital transformation of
VET education**

Game Based Learning (Italian)

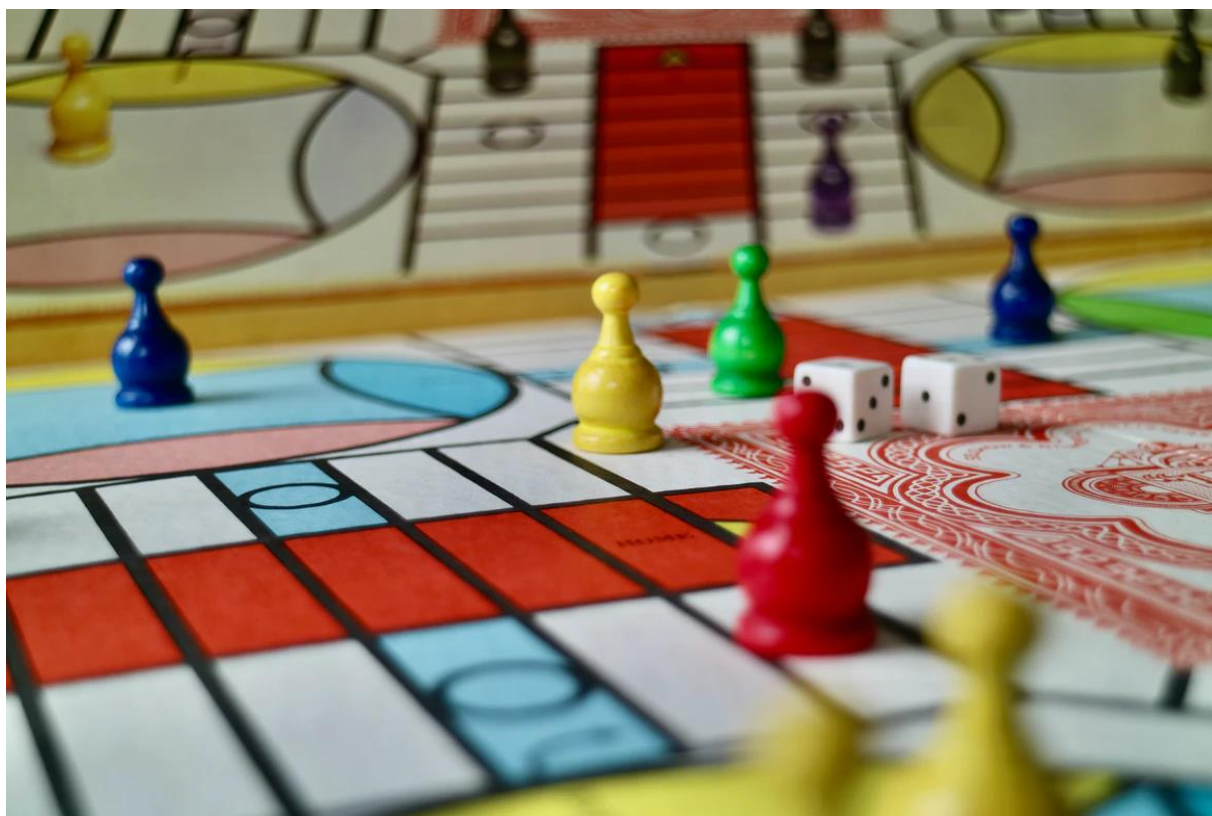


Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Apprendimento basato sui giochi

1. INTRODUZIONE

Il termine 'game-based learning', acronimo GBL, indica l'uso di un gioco, o di elementi di gioco, nel processo di insegnamento e apprendimento, per raggiungere risultati educativi predefiniti. In particolare l'apprendimento basato sul gioco si riferisce a un gioco che ha uno scopo educativo educativo, e riguarda l'apprendimento di qualcosa attraverso il processo di gioco. La gamification è un elemento introdotto di recente nella pratica pedagogica ed è certamente un ottimo modo per motivare gli studenti e gli insegnanti. Questo approccio può utilizzare giochi generici e ben noti come Ludo, Risiko o Monopoli, o strumenti digitali più sofisticati o giochi, come Escape Room, Maze Chase Labyrinth e codici QR, come mezzo per l'apprendimento e il coinvolgimento del pubblico sia di bambini che di adulti. A questo punto, è importante sottolineare che anche se i termini sono talvolta usati intercambiabili, GBL è leggermente diverso dalla gamification anche se la linea di distinzione è molto sottile. La gamification è definita come *"l'applicazione di elementi di gioco e tecniche di progettazione di giochi digitali a problemi non legati al gioco, come il business (in crescita nell'istruzione tecnologia) e sfide di impatto sociale"*. (rivista editech). Questo significa che gli elementi di gamification sono normalmente presenti in un'attività GBL, ma non è sempre vero il contrario.



Obiettivi di apprendimento:



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Alla fine del modulo tu:

- Avrai familiarità con la definizione di GBL e termini correlati
- Avrai una comprensione di base dei diversi tipi di GBL
- Avrai familiarità con gli strumenti e i prodotti digitali che possono assistere nel processo GBL
- Sarai consapevole dei benefici di apprendimento del GBL
- Sarai motivato a esplorare ulteriormente GBL

TIPI DI Apprendimento Basati sul Gioco:

01 – Giochi da tavolo

Monopoly può essere considerato un gioco educativo. Ha tutti gli elementi necessari: una storia, personaggi, punti, competizione e molti altri aspetti. Ci sono molti esempi di giochi simili al Monopoly per le scuole con regole modificate per diverse materie, come il Monopoly di storia o il Monopoly di matematica.



N.B. Anche nei prossimi 2 tipi, ma soprattutto nei giochi da tavolo, la preparazione del gioco (per esempio, il tabellone e le regole) è davvero importante. Gli studenti dovrebbero essere coinvolti nella fase di "costruzione del gioco", perché può essere altamente istruttivo e motivante. Tenete a mente che costruire un gioco educativo può essere una grande attività di Project Based Learning (PBL).

02 – Giochi di vita reale

L'ambiente qui è il mondo reale. Questo è probabilmente il tipo di gioco più motivante, ma anche il più stressante. In questa tipologia, gli studenti devono muoversi, agire, usare il loro corpo e la loro mente per giocare. Questo è il tipo più coinvolgente e stimola gli studenti in quasi ogni aspetto del loro apprendimento.

Poiché c'è la possibilità di muoversi in un certo spazio, il gioco di ruolo è spesso collegato al teatro. È facile trovare attività di gioco di ruolo, così come simulazioni o drammi in questo tipo di apprendimento del gioco. Gli studenti agiscono "come se fossero" un personaggio del gioco, prendono decisioni secondo i loro obiettivi, l'ambiente e le regole.



03 – Giochi digitali

L'ambiente qui è online. I giochi digitali possono essere paragonati ai giochi da tavolo. Infatti, molti programmi digitali per GBL usano tabelloni online che un insegnante può modificare o aggiungere contenuti educativi in base all'argomento che verrà giocato. Inoltre, in questo tipo di gioco, gli studenti possono essere coinvolti nella costruzione del gioco, soprattutto se l'insegnante non è in grado di gestire gli strumenti online senza il loro aiuto. Gli studenti hanno un personaggio (ma non necessariamente un account) che si muove attraverso il gioco dove affrontano le sfide che sono poste lungo il percorso del gioco. Un gioco digitale non implica abilità legate all'uso del corpo e dello spazio reale, ma può allenare gli studenti a collaborare in modo diverso e virtuale.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



Altre RISORSE :

Consulta: : https://ec.europa.eu/social/vocational-skills-week/gamification-vocational-training-2019-10-08_it

<https://www.springerprofessional.de/en/a-game-based-learning-platform-for-vocational-education-and-trai/15463220>

<https://trainingcentre.gr/courses/for-educational-organization-staff/game-based-learning/>

<https://www.teacheracademy.eu/blog/game-based-learning/>



2. APPLICAZIONI E FORMAZIONI ONLINE SULL'APPRENDIMENTO BASATO SUL GIOCO

Le attività di apprendimento basate sul gioco spesso riguardano e coinvolgono classi di studenti e giovani dal livello elementare a quello delle scuole superiori, qui ci sono diversi esempi di apprendimento basato sul gioco, tutti questi link sono importanti siti web di attività di implementazione e con alti elementi di innovazione.

<https://learningapps.org>

<https://www.goosechase.com>

Per il Gioco della piramide vedere questo video https://www.youtube.com/watch?v=-5uE08uI_7A

<https://edpuzzle.com/>

<https://kahoot.com/>

<https://www.the-qrcode-generator.com/>

<https://www.pbslearningmedia.org/>

<https://nearpod.com/>



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

<http://www.storyjumper.com/>

<https://quizizz.com/>

<http://www.makebeliefscomix.com/>

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

https://teach.classdojo.com/#/onboarding-v3/signup?stage=SELECT_SCHOOL

http://www.classtools.net/QR/qr_generator.php?fold=2&fname=e5XjU&diff=0

(QR codes per il ciclo dell'acqua)



3.BENEFICI : Quali sono i benefici dell'apprendimento basato sul gioco?

01 – Motivazione

Potremmo dire che se gli studenti fossero sempre motivati, i problemi degli insegnanti scomparirebbero. La motivazione è la chiave per un buon flusso di insegnamento e apprendimento in classe. Per questo motivo, il GBL è molto efficace, poiché i giochi sono naturalmente motivanti e coinvolgenti. Inoltre, i giochi forniscono qualcosa che può essere descritto come "lontano da una lezione tradizionale" e spesso includono la

competizione tra gli studenti; il che può aumentare il livello di motivazione in una classe. Gli insegnanti possono decidere il tipo di competizione e creare squadre di sostegno per abbassare il livello di stress tra gli studenti.

È importante anche creare e incorporare giochi secondo l'età degli studenti, per esempio, gli adolescenti possono tendere a perdere la loro motivazione se un gioco sembra troppo infantile. Per evitare questo, l'insegnante deve preparare i giochi in base al loro pubblico con contenuti che interessano i loro studenti. Gli insegnanti non dovrebbero mai avere paura di usare i giochi per l'apprendimento e tenere a mente che nessuno è mai troppo vecchio per giocare.

02 – Inclusione

Giocare può sfidare gli studenti e costringerli a uscire dalla loro zona di comfort. Per questo motivo, a volte può succedere che alcuni studenti non vogliano interpretare certi ruoli. Se questo è il caso, l'insegnante non dovrebbe forzare coloro che non vogliono interpretarli. Fortunatamente, un'attività GBL, che sia complessa o meno, è fatta di diverse parti e diversi personaggi; non c'è limite alla creazione del tipo di giocatori e al tipo di partecipazione che viene richiesta. Agli studenti può essere assegnato il ruolo di un supervisore che controlla che tutti rispettino le regole del gioco, un registratore che fa un video dell'attività in classe, un reporter che raccoglie i risultati e/o descrive l'evoluzione del gioco, o un costruttore che costruisce il gioco, ecc. Il punto è che i ruoli e i compiti possono essere differenziati per includere tutti gli studenti.

03 – Centrato sullo studente

I giochi sono naturalmente incentrati sullo studente e gli studenti dovrebbero essere coinvolti nella preparazione del gioco. Se sono impegnati e interessati, svolgeranno i compiti più volentieri rispetto alle attività tradizionali. Di solito, quando gli insegnanti stabiliscono gli obiettivi e le regole, la maggior parte degli studenti lavorerà senza ulteriori spiegazioni e gli insegnanti possono monitorare e assistere i loro studenti.

Se vuoi ampliare le tue conoscenze su [come implementare una classe incentrata sullo studente](#), dai un'occhiata al nostro corso di formazione per insegnanti.

04 – Pensiero critico e presa di decisioni

Queste sono due abilità che possono essere praticate e imparate specialmente quando ci si impegna nel gioco di ruolo. Quando agli studenti viene assegnato il ruolo di personaggi specifici in determinati ambienti, devono decidere, sul posto, cosa fare per raggiungere l'obiettivo.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Sei interessato a scoprire di più su come sviluppare le capacità di pensiero critico nei tuoi studenti? Controlla i nostri corsi di formazione per insegnanti.

05 – Lavoro di gruppo

Non è difficile capire perché un gioco è molto adatto al lavoro di squadra e di gruppo. L'unione fa la forza e tutti perdono o vincono quando fanno un gioco insieme.

Se vuoi saperne di più su come utilizzare strategie di apprendimento collaborativo e cooperativo in classe, dai un'occhiata al nostro corso di formazione per insegnanti sull'argomento.

06 – Creatività

GBL e giochi sono strumenti efficaci per favorire la creatività, soprattutto se gli studenti sono coinvolti nella costruzione del gioco. L'immaginazione non ha limiti. Gli insegnanti possono lasciare delle opportunità all'interno di un gioco dove gli studenti possono riempire gli spazi vuoti con le loro soluzioni e idee.



AUTOVALUTAZIONE

È **importante** dare agli studenti, durante (formativa) il gioco o alla fine (sommativa) la valutazione, che può venire dall'insegnante, da un pari o attraverso l'autovalutazione dello studente.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Tutto ciò che viene fatto prima, durante o dopo un gioco può essere discusso, analizzato e rivisto per ottenere il massimo da un'attività GBL.

In questo modo, gli insegnanti aggiungono motivazione estrinseca fornendo agli studenti strumenti per aiutarli a capire che è importante divertirsi, ma è anche importante sapere come fare le cose correttamente.

Qual è la vostra esperienza con il Game-Based Learning? Che tipo di giochi avete incorporato nella vostra classe? Pensi che i giochi siano motivanti? Fateci sapere i vostri pensieri e condividete qualsiasi altra idea sull'inclusione dei giochi e/o dell'apprendimento basato sui giochi nella vostra classe commentando qui sotto.

CONSIGLI AL FORMATORE

Assicuratevi di lasciare abbastanza tempo per esplorare tutti gli argomenti menzionati nel modulo. Sentitevi liberi di chiedere ai partecipanti con quali sono più sicuri e con quali hanno difficoltà. Chiedete loro di fornire esempi dalla loro vita quotidiana e di collegarsi al materiale attraverso le loro esperienze.

Dedica un po' di tempo alla creazione di un piano di lezione adattato al GBL, risolvi i problemi e assegna un tempo per ogni attività, è molto facile perdere la cognizione del tempo quando ci si diverte! :)

Non perdere di vista i tuoi obiettivi di apprendimento, i giochi dovrebbero essere il mezzo per raggiungere l'obiettivo di apprendimento e non il fine in sé. Rimanete attenti agli studenti che non sono molto a loro agio o familiari con il GBL e offrite loro ulteriore supporto e guida.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union