



**S@LT**  
STEAM ACADEMY  
LANGUAGES AND TECHNOLOGIES

## *“IL GIOCO È UNA COSA SERIA”*

### Introduzione

La proposta intende mettere i corsisti in grado di trasformare la didattica attraverso il Game Based Learning (GBL), con un approccio costruttivista in cui sia i docenti sia i loro studenti sperimentino e costruiscano forme di apprendimento ludico. L'intento è quello di rovesciare la prospettiva che considera il gioco in ambiente scolastico solo come evasione o input motivazionale, partendo da una riflessione pedagogica su GBL e su Gamification, sulle potenzialità didattiche dell'uno e dell'altra, in particolare nelle STEAM, in chiave interdisciplinare e progettuale.

### **Finalità e risultati attesi al termine del percorso**

I corsisti sapranno:

- progettare attività didattiche con metodologia GBL e Gamification (docenti)
- costruire attività didattiche ludiche secondo i modelli proposti (docenti e studenti)
- selezionare in base a fini didattici (valutazione, memorizzazione, sviluppo di abilità cognitive superiori, ecc.) lo strumento ludico più adeguato (docenti e studenti)

### **Obiettivi:**

- sensibilizzare i docenti al “ludico” quale facilitatore degli apprendimenti e gli studenti a considerare l'apprendimento ludico un impegno “serio”
- mettere i docenti in grado di modificare in chiave digitale e ludica la didattica
- far sperimentare ai docenti e agli studenti piattaforme e applicazioni che basate su GBL e principi di Gamification
- fornire framework concettuali e operativi ai docenti ai fini di progettare e valutare i percorsi disciplinari e interdisciplinari con metodologia GBL
- far costruire ai docenti e agli studenti “giochi” con finalità didattiche specifiche

### **Metodologia:**

I tre pilastri dell'approccio GBL, learning by doing, learning by interacting e learning by reflecting che segnano i momenti della sperimentazione laboratoriale, dell'interazione nel gruppo e della riflessione metacognitiva, saranno declinati attraverso il framework concettuale della CROSS LESSON, articolata in 5 fasi - challenge, research, operate, start to play, share –, fortemente student oriented

## Destinatari:

Docenti di ogni ordine e grado di scuola

## Discipline afferenti

Matematica con informatica, Fisica, Scienze Naturali, Geografia, Geostoria, geografia turistica, Storia, Storia dell'Arte, Scienze della terra e biologia, Lingua e letteratura italiana, lingua e letterature straniere, Elettronica, Elettrotecnica, Sistemi automatici, elettronica, Tecnologia e progettazione di sistemi elettrici ed elettronici, Tecnologia e progettazione di sistemi informatici e telecomunicazioni, Gestione dell'ambiente e del Territorio

**Formatori:** Prof.ssa Rita Manzoni – Prof.ssa Laura De Biaggi

**Periodo:** Erogazione da gennaio 2022 a marzo 2022- orario pomeridiano

## **Contenuti**

Il percorso formativo si articolerà nei seguenti moduli:

### **Modulo 1: Framework pedagogico e concettuale a cura di Rita Manzoni**

Attraverso un brainstorming si rileveranno gli elementi comuni a scuola e gioco (sfide, livelli, apprendimento per tentativi ed errori, premi, penalties, ecc.)

Si presenterà attraverso un'analisi di caso (Monopoli) il modello MDA (meccaniche, dinamiche ed estetiche) quale strumento di analisi di giochi e di progettazione didattica ludica Attraverso un gioco competitivo si mostreranno le differenze tra serious game, gamification e game based learning

Si presenterà il modello Octalysis con gli 8 hardcore della gamification e si discuterà con i docenti la loro applicabilità didattica

3 ore in presenza/online + 2 autoformazione

### **Modulo 2: Modelli di progettazione e risorse digitali per GBL a cura di Rita Manzoni.**

Presentazione modello della CROSSLESSON

Analisi di caso: attività realizzate nelle diverse discipline che utilizzano meccaniche e dinamiche di gioco con il modello CROSS: escape room, caccia al tesoro, missioni, detective story, ecc.

Progettazione in cooperative learning: costruzione laboratoriale di una attività didattica ludica usando a scelta uno dei modelli presentati

Risorse digitali per costruire i citati modelli di gioco (Genially, Cram, Padlet, Wordwall, Learningapps, Metaverse, ecc)

3 ore in presenza/online + 2 autoformazione

### **Modulo 3: Didattica e videogioco a cura di Laura De Biaggi**

Presentazione dei principi di programmazione di un videogioco

Analisi di caso: Coding creativo: giochi didattici di discipline STEAM realizzati con Scratch

Progettazione in cooperative learning: costruzione laboratoriale di un videogioco didattico disciplinare o interdisciplinare con Scratch

3 ore in presenza/online + 2 autoformazione

### **Modulo 4: Progettazione e validazione progetto didattico ludico a cura di Laura De Biaggi e Rita Manzoni**

In dimensione laboratoriale e in cooperative learning i corsisti realizzeranno un progetto didattico ludico interdisciplinare da sperimentare e validare nelle proprie classi

3 ore in presenza/online + 2 autoformazione

### **Modulo 5: Valutazione – a cura di Rita Manzoni**

Gioco e videogioco come strumenti di valutazione e autovalutazione

Analisi di caso: ClassDojo uno strumento per valutare comportamenti e attitudini Costruzione in cooperative learning di strumenti di valutazione (di prodotto e di processo) delle attività didattiche ludiche

3 ore in presenza/online + 2 autoformazione

### Modello di lezione CROSSLESSON

REFERENTE PER LA RETE S@LT

Prof. Luca Belotti- Liceo Crespi – Busto Arsizio (VA) – tel 3420559757.

e-mail : luca.belotti77@gmail.com