

Lezione 2:

Il debriefing

Il gioco da tavolo

Pubblicità!

[Tutti i percorsi](#) > Workshop di Game Based Learning e Gamification per Discipline STEM

ID CORSO: 142370

Workshop di Game Based Learning e Gamification per Discipline STEM

CANDIDATURA IN ATTESA DI CONFERMA

PREFERITO ★

Il percorso formativo ha l'obiettivo di introdurre i concetti del Game Based Learning (GBL) e della Gamification e di proporre ed esaminare assieme possibilità di utilizzo di tali concetti nella didattica, con un focus specifico sulle materie STEM. Nell'ottica della transizione digitale il corso proporrà anche esperienze di prova e sperimentazione su piattaforme dedicate, cercando soluzioni replicabili in ambiente scolastico (tramite LIM, o piattaforme LMS - Learning Management System, o piattaforme esterne dedicate). Data la sua natura laboratoriale, il corso cercherà di far creare ai partecipanti una o più attività GBL, unità di apprendimento GBL, oppure un progetto di Gamification per i propri corsi. L'attività, l'UDA o il progetto saranno abbozzati nelle prime fasi del corso e raffinati durante il suo prosieguo. Si avvertono i corsisti che riceveranno informazioni all'indirizzo di posta registrato all'atto dell'iscrizione al corso.

Le lezioni verranno svolte in modalità on line-sincrona secondo il calendario qui di seguito indicato. 02/5/24 ore 15:00-18:00 09/5/24 ore 15:00-18:00 15/5/24 ore 15:00-18:00 22/5/24 ore 15:00-18:00 29/5/24 ore 15:00-18:00 Sono altresì previste 5 ore di coaching/tutoring svolte secondo le esigenze dei corsisti.



La sua candidatura è in attesa di validazione da parte dell'Amministrazione

CONTATTA L'ORGANIZZATORE

SCHEDA PUBBLICA

Iscrizione:
03/04/2024 ↔ 01/05/2024

Percorso attivo:
02/05/2024 ↔ 29/06/2024

Numero di ore:
20

Posti disponibili:
100

Programma lezione 2:

- Esercitazioni libere
- Il debriefing (parte teorica)
- Meccaniche applicate: Nome in Codice
- Introduzione al gioco da tavolo per non-nerd
- Test sulle produzioni per nerd

Il debriefing

W.C.Kriz, A Systemic-Constructivist Approach to the Facilitation and Debriefing of Simulation and Games

https://www.fhft.nhs.uk/media/2683/10-a-systematic-constructivist-approach-to-the-facilitation-and-debriefing-of-simulation-and-games_kritz.pdf




1) “Come vi sentite?” I partecipanti sono invitati a descrivere le loro emozioni dopo aver completato il gioco a recuperare e descrivere le sensazioni durante il gioco.

2) “Cosa è successo?” In questa fase i partecipanti sono incoraggiati a parlare delle loro percezioni, osservazioni e riflessioni sull’andamento dell’attività.

3) “In che modo gli eventi della simulazione sono connessi con la realtà?” In questa fase la relazione tra le esperienze di gioco e la realtà sono esaminate approfonditamente, per iniziare il transfer delle conoscenze ed esperienze acquisite dai partecipanti.

4) “Cosa avete imparato?” In questa fase i partecipanti identificano i loro apprendimenti più importanti e comunicano le conclusioni che si possono acquisire dall’esperienza per quanto riguarda la loro metacognizione, le dinamiche di gruppo vissute e le nuove conoscenze apprese.

 5) “Cosa sarebbe successo se...?” In questa fase i partecipanti speculano su scenari ipotetici, su come avrebbe potuto svolgersi la partita con regole o comportamenti differenti.

6) “Come proseguirà l’esperienza?” L’ultima fase si focalizza su come gli studenti utilizzeranno quanto appreso, su come valutare l’esperienza e come organizzare le prossime.

Nome in Codice

<https://www.seriamenterd.it/giochi-da-tavolo/nome-in-codice-guida-completa-al-gioco-base-e-alle-varianti/>



Nome in Codice



Fonte: <https://boardgamegeek.com/image/2660376/codenames>

Nome in Codice



Nome in Codice

Codenames online

https://codenames.game

CODENAMES ONLINE

Play with your friends.

CREATE ROOM

Streaming right now:

23 16 11 2 1

How to play:

Compiti per casa:

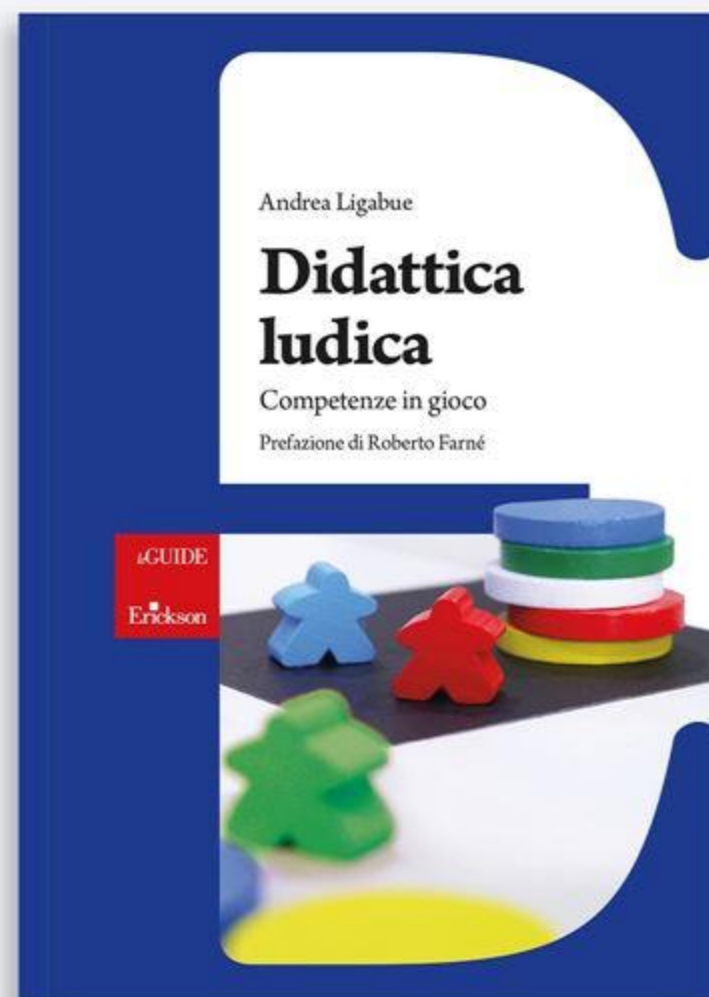
Ragionare se le carte preparate per Similo possano andare bene anche per Nome in Codice ed eventualmente studiarne altre più adatte.

Foglio firme

<https://forms.office.com/e/Fw6d60EMKZ>



Andrea Ligabue, *Didattica Ludica*



The screenshot shows the Boardgamegeek.com website homepage. At the top, there is a navigation bar with the BGG logo and menu items: Browse, Forums, GeekLists, Shopping, Community, and Help. A search bar is located on the right side of the navigation bar. Below the navigation bar is a large banner for the board game "The Court of Miracles". The banner features the game's title in a stylized font, an image of the game box, and several cards. Text on the banner includes "Worker-placement meets skullduggery" and "IN STORES NOW!". A quote from ZEE GARCIA is also present: "I think this is a fantastic game". Below the banner, there are two tabs: "Explore" (selected) and "Dashboard". A notification box says "Welcome to the new home page! Looking for the old home page? That's now called your Dashboard." Below the notification, there is a large banner for "BGG@HOME NOVEMBER 18-22, 2020". To the right of this banner, there are two article teasers: "New Game Releases: Nov-Dec 2020 by W Eric Martin" and "October BGG Store Update: Bits for Underwater Cities, Wingspan, Quacks & More by LindyBurger - BGG News". A "Feedback" button is located at the bottom right of the page.

The screenshot shows the Boardgamegeek.com website interface. At the top, there is a navigation bar with 'BGG' logo, 'Browse', 'Forums', 'GeekLists', 'Shopping', 'Community', and 'Help' menus. A search bar is on the right. The main content area features a large background image of the 'Similo' board game box and cards. The game title 'Similo (2019)' is prominently displayed with a 6.8 rating. Below the title, there are statistics: 'REIMPLEMENTS: HALL OF FAME', 'RANK: OVERALL 1,319', and 'FAMILY 393'. A description reads: 'The pressure rises as you find similarities and eliminate characters!'. Further down, there are four boxes with game details: '2-8 Players' (Community: 2-6, Best: 3-4), '10-15 Min' (Playing Time), 'Age: 7+' (Community: 6+), and 'Weight: 1.04 / 5' ('Complexity' Rating). Below these are 'Alternate Names', 'Designer', 'Artist', and 'Publisher' information. At the bottom of the game page, there is a 'My rating' section with a star rating and a row of buttons: 'Buy a Copy', 'Sleeve It', 'In Collection (Own)', 'Log Play', a heart icon with '184', and 'Subscribe'.

Boardgamegeek.com

| Titolo | Giocatori | Best | Durata | Età | Peso | Note | | | | |
|-------------------------------|-----------|------|--------|------|------|---|--|--|--|--|
| SIMILO | 2-6 | 3-4 | 10-15 | 6 | 1,04 | Applicabile a ogni materia | | | | |
| NOME IN CODICE | 4-8+ | 6,8 | 15 | 10 | 1,26 | Applicabile a ogni materia | | | | |
| DIXIT: ODISSEY | 4-12 | 6 | 30 | 8 | 1,17 | Applicabile a ogni materia | | | | |
| TICKET TO RIDE: EUROPA | 2-5 | 4 | 30-60 | 8 | 1,92 | Geografia, competenze matematiche | | | | |
| TICKET TO RIDE: PRIMO VIAGGIO | 2-4 | 4 | 15-30 | 5 | 1,55 | Geografia, competenze matematiche | | | | |
| STONE AGE JUNIOR | 2-4 | 3-4 | 15 | 4-10 | 1,12 | Competenze matematiche | | | | |
| STONE AGE | 2-4 | 4 | 60-90 | 10 | 2,46 | Competenze matematiche e probabilistiche | | | | |
| I COLONI DI CATAN | 3-4 | 4 | 60-120 | 8 | 2,29 | Competenze matematiche e probabilistiche | | | | |
| SUPER FARMER | 2-6 | 4 | 20 | 6 | 1,12 | Competenze matematiche e probabilistiche, rischio | | | | |
| ALTA TENSIONE | 3-6 | 4-5 | 120 | 12 | 3,25 | Economia e competenze matematiche | | | | |
| PANDEMIA | 1-4 | 4 | 45 | 10 | 2,40 | PCTO | | | | |