

Lezione 4

Andiamo a scuola



Pubblicità!



MARCO MENGOLI
Utente corsista - Docente

LT15004008

Indirizzo email per le comunicazioni: marco.mengoli@gmail.com

CRUSCOTTO

I MIEI PERCORSI

TUTTI I PERCORSI

INFORMAZIONI UTILI

PROFILO

[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

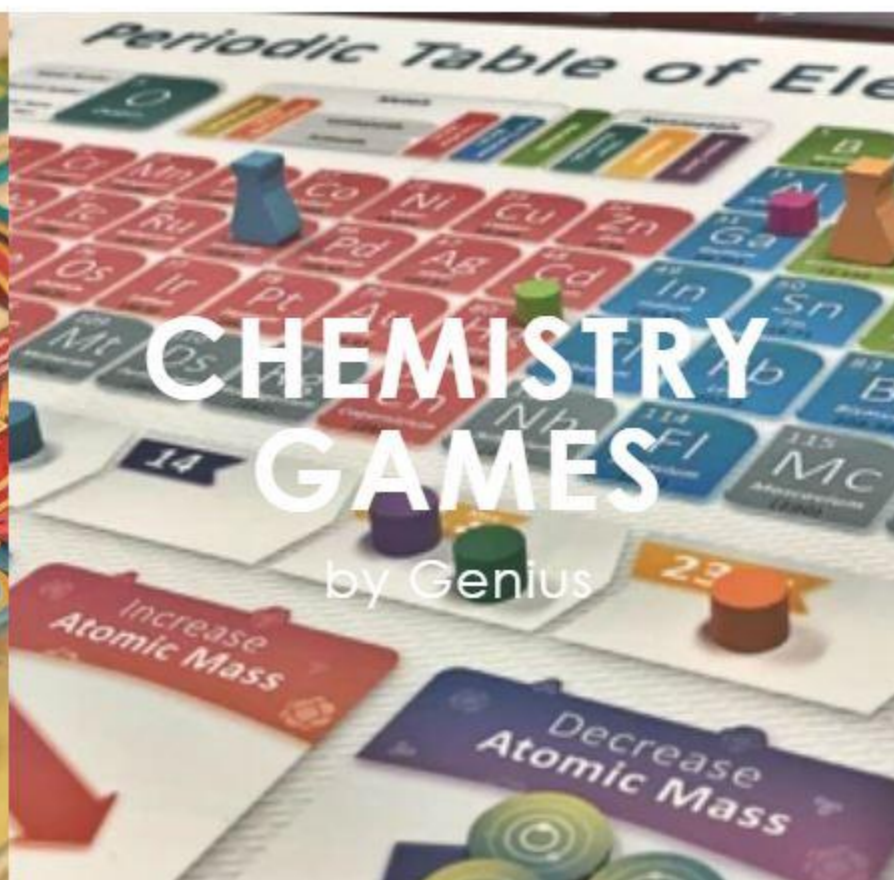
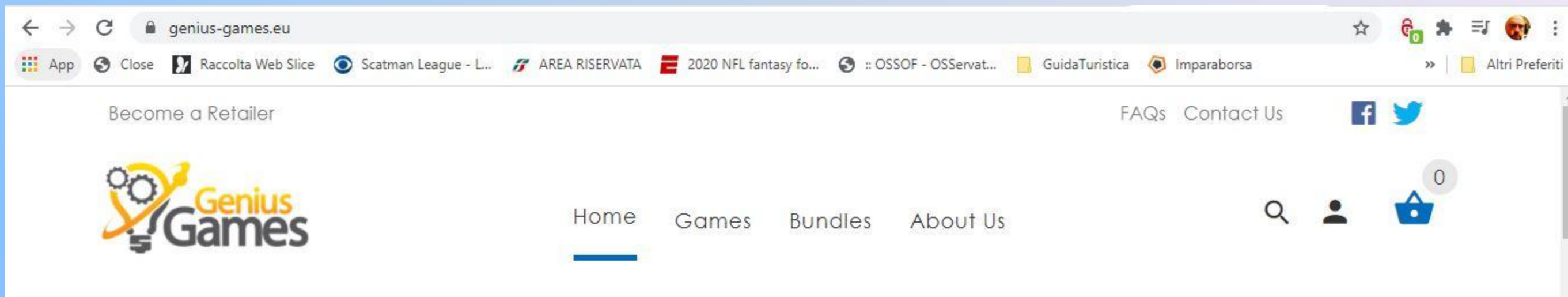


Ministero dell'Istruzione e del Merito

FUTURA LA SCUOLA
PER L'ITALIA DI DOMANI
PNRR ISTRUZIONE

Game and Digital Based Learning
PNRR - Percorsi nazionali di formazione
alla transizione digitale del personale scolastico
Poli Formativi - M4C1I2.1-2022-921-P-1792
CUP: I14D22001290006

Genius Games



Didattica ludica in orario curriculare

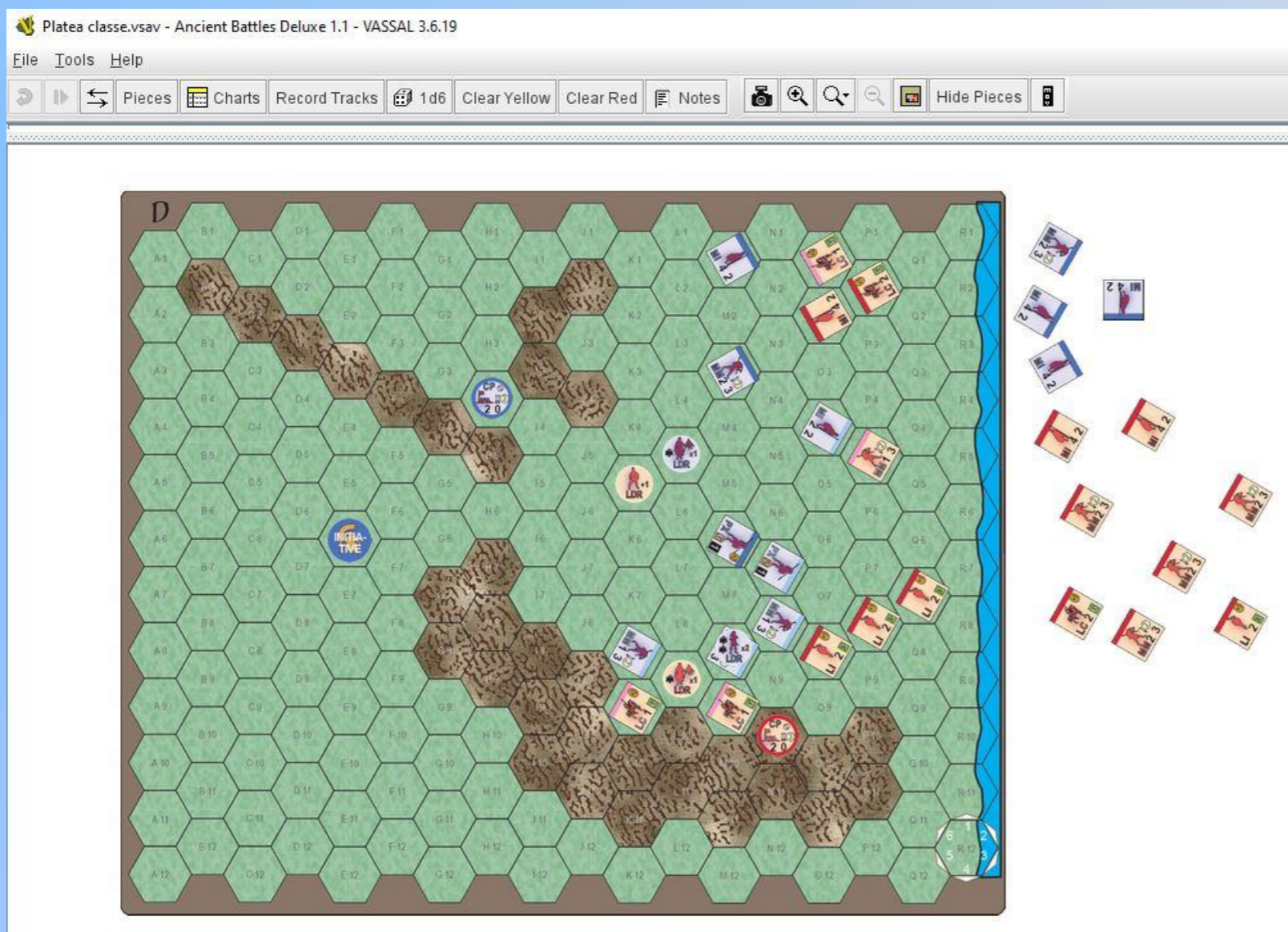
Problema!
Il "cerchio magico non si
forma"



Johan Huizinga, *Homo Ludens*

Didattica ludica in orario curricolare

Usare la LIM (o altri schermi variamente diabolici)



Ancient Battles Deluxe
(*Victory Point Games*)
nella versione [Vassal](#)



Usare la LIM

- Giochi che non abbiano una componente "nascosta"
- Impossibile modificare il gioco
- Buona conoscenza dello stesso
- DEBRIEFING!

Giochi in "Solitario" (come un libro-gioco)

Levee en Masse
(Victory Point Games)

<https://www.frc.edu/history/levee-en-masse>

The image shows a screenshot from the board game 'Levee en Masse'. On the left is a card titled 'The Tennis Court Oath' with an illustration of a historical scene. The card text includes the date '17 June 1789', a description of the event, and game effects: '+1 Political DRM', 'Republic +1, Monarchy -1', and 'The Vendee army is able to occupy Bordeaux'. It also shows 'NEXT TURN' with 'Actions: 2' and 'OPTIONS'. At the bottom of the card are three icons: a green square with '-1' and 'REPUBLIC', a blue square with '0' and 'REPUBLIC', and a red square with '+3' and 'MONARCHY'. On the right is a map of France and surrounding regions with various cities and territories marked with colored icons and numbers. Paris is the central focus, marked with a blue pentagon and the number '1'. Other cities like Amiens, Arras, Metz, Troyes, Dijon, Savoy, Piacenza, and Florence are also marked with numbers and colors. A scroll is visible on the right side of the map.

Usare il gioco da tavolo "analogico"

- Collaborazione nella competizione (giocare a gruppi di 2-3 studenti come un giocatore)
- Versione semplificata o "riadattata" del gioco (se occorre)
- Buona conoscenza dello stesso
- **DEBRIEFING!**



Suggerimenti per i giochi



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://sites.google.com/view/giochife/home-page>. The page title is "Giochi per la didattica ludica" and the main heading is "Giochi e Funzioni esecutive". Below the heading, there is a yellow bar and a text box containing the following information:

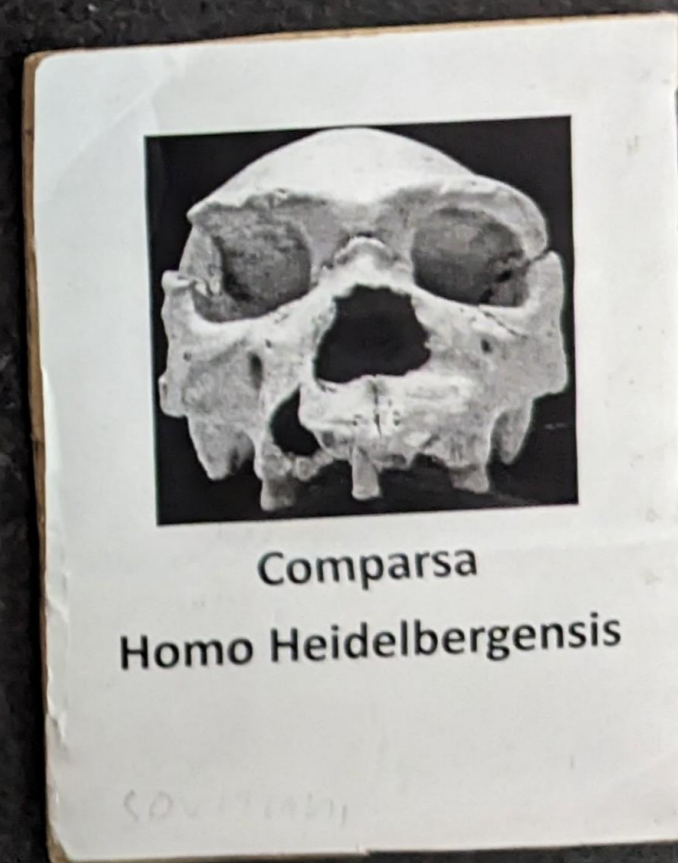
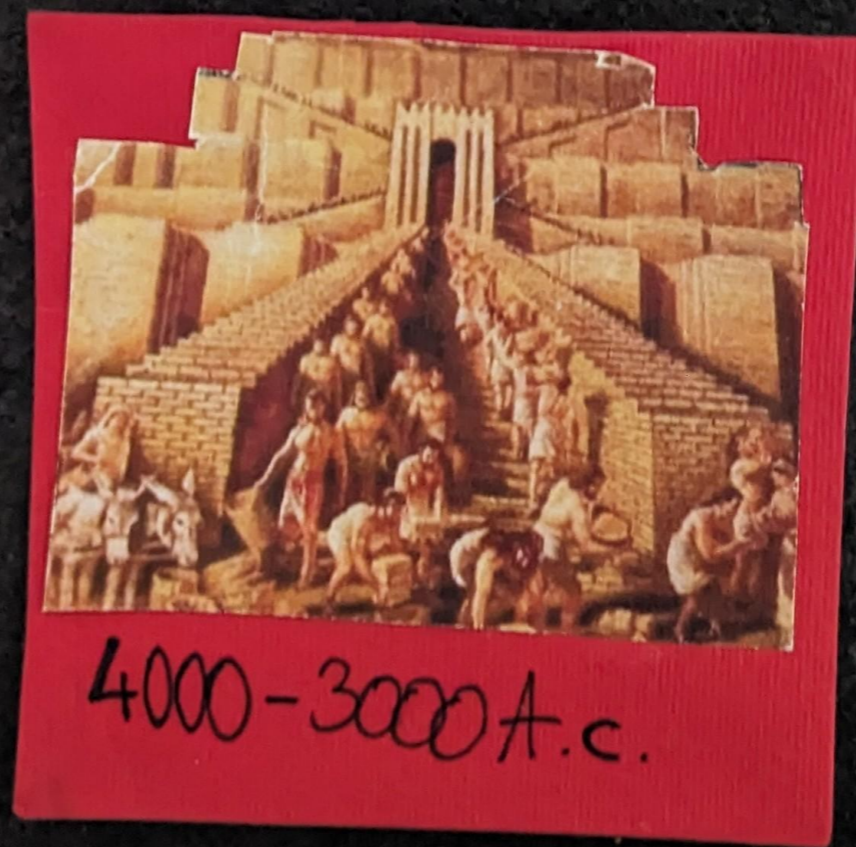
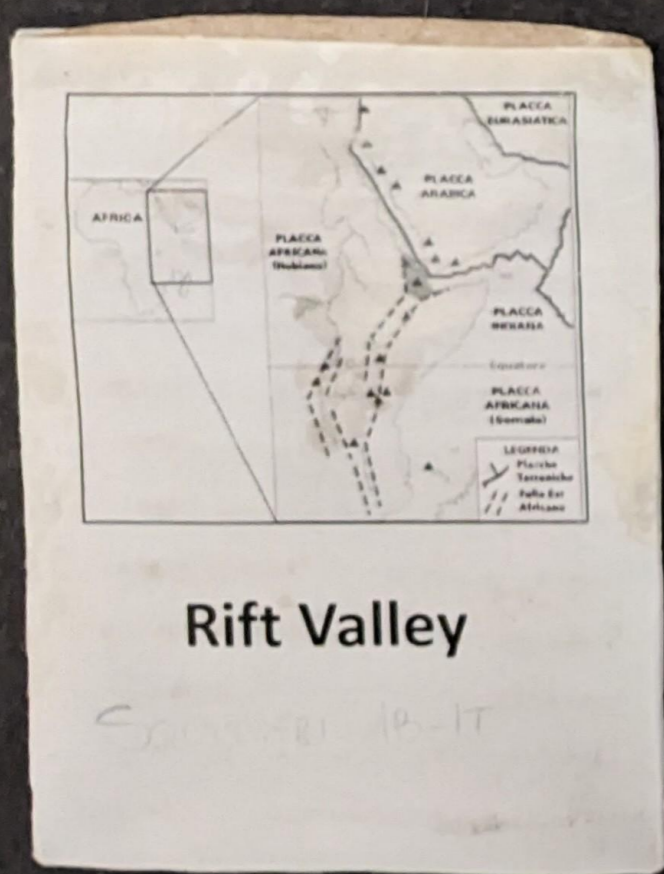
Questo sito nasce come strumento utile per la realizzazione di percorsi educativi, formativi e didattici di stampo ludico.

Selezionando la funzione esecutiva che si vuole allenare, o uno degli ambiti disciplinari, troverai un elenco di giochi attinenti alla scelta effettuata.

Massimo Pandolfi

Un concetto fondamentale:

ALLA FINE DEVONO CREARE LORO (gli studenti)



E come li valuto?!



Un'esperienza sul campo

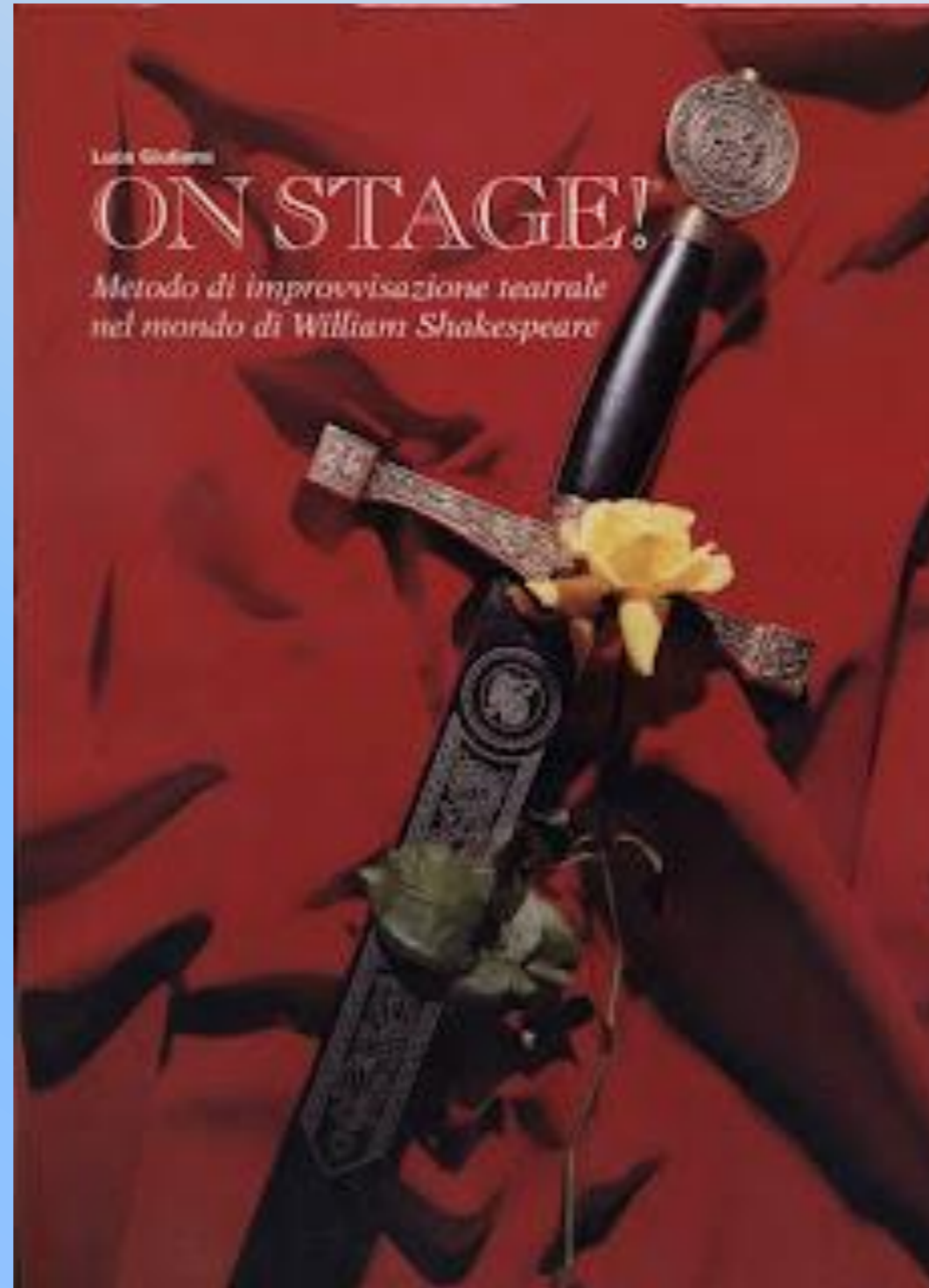
Gli Istituti di Scuola Secondaria Superiore "Gaudenzio Ferrari" di
Borghesio e "Carlo e Nello Rosselli" di Aprilia presentano:

Boardgame e Didattica

Progetti e sperimentazioni con il gioco da tavolo



On Stage! (di Luca Giuliano) per il teatro



On Stage! (di Luca Giuliano) per il teatro

- 1) Vedere/studiare l'Amleto (almeno sommariamente).
- 2) Giocare lo scenario dedicato all'opera presente all'interno della scatola nella modalità "Vox Populi", presente su "Inventare destini" e su altre fonti.

On Stage! (di Luca Giuliano) per il teatro

- 3) Debriefing incentrato sulla valenza della simulazione, su affinità/differenze con l'opera originale e sulla causa delle stesse, e soprattutto sulla comprensione delle meccaniche da parte degli studenti.

On Stage! (di Luca Giuliano) per il teatro

- 4) Una volta che gli studenti hanno compreso i fondamenti e la valenza del gioco producono una griglia di valutazione per la prova successiva che li vedrà protagonisti.
- 5) Studiare/vedere un'altra opera teatrale.

On Stage! (di Luca Giuliano) per il teatro

6) Produrre lo scenario per il gioco dell'opera appena studiata. I compiti (selezione personaggi; preparazione "copioni", introduzione, interventi del "Regista") possono essere suddivisi a singoli studenti o a gruppi.

On Stage! (di Luca Giuliano) per il teatro

- 7) Gli studenti preparano a casa o in classe quanto richiesto; a ogni sessione di lavoro sul prodotto si alterna una sessione di regolazione ed equilibrio comune in classe.
- 8) Sessione di gioco del prodotto finito (facoltativa).
- 9) Compilazione griglia (auto)valutazione.

Esempio di griglia di valutazione

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1											
2		grav. Insuff	insuff.	mediocre	suff.	buono	ottimo				
3	PRIMA PARTITA					5		X1	5	6	
4	SCELTA PERSONAGGI				X	5		X3	15	18	
5	COMPOSIZIONE					5		X3	15	18	
6	CONDIVISIONE					5		X2	10	12	
7	MESSA IN SCENA				4			X2/X1	8	12	
8	DEBRIEFING					X	6	X4	24	24	
9	GRIGLIA					5		X2	10	12	
10	AUTOCORREZIONE					5		X2	10	12	
11									97	114	
12								Voto:	8,5087719		
13	PRIMA PARTITA	comprensione gioco, partecipazione, coerenza con l'opera, interpretazione e rispetto dell'obbiettivo, coerenza con l'obbiettivo, int									
14	SCELTA PERSONAGGI	conoscenza dell'opera, versatilità (riflessione metatestuale) x3									
15	COMPOSIZIONE	conoscenza dell'opera, rispetto della consegna, capacità espositiva, x3									
16	CONDIVISIONE	partecipazione, conoscenza dell'opera, coerenza, versatilità (riflessione metatestuale) x2									
17	MESSA IN SCENA	partecipazione, interpretazione e rispetto dell'obbiettivo, coerenza col flusso dell'opera, collaborazione del pubblico, interazione d									
18	DEBRIEFING	partecipazione, distinzione tra le opere, riflessione sui personaggi e sul flusso, capacità espositiva, metacognizione x4									
19	GRIGLIA	partecipazione, metacognizione x2									
20	AUTOCORREZIONE	differenze rispetto alla valutazione ufficiale, capacità argomentativa ed espositiva x2									
21											

Un esempio con compito finale in classe



The screenshot shows a web browser window with the URL <https://www.historialudens.it/didattica-della-storia/506-storia-romana-con-i-wargame-e-non-solo.html>. The browser's address bar and tabs are visible at the top. The website header features the logo 'HISTORIA LUDENS' and social media icons for Facebook, Twitter, and Google+. Below the header is a large, detailed historical map of a Roman province. The main content area includes a breadcrumb trail: 'Sei qui: Home > Didattica della storia > Storia romana con i wargame (e non solo)'. The article title is 'Storia romana con i wargame (e non solo)'. It is dated '30 Agosto 2023' and written by 'Arcangelo Teofilo'. The author's name 'di Marco Mengoli' is listed. The article text begins with: 'Esistono moltissime tipologie di *boardwargame*, giochi da tavolo che cercano di simulare singole battaglie o intere campagne e, attraverso di essi, è possibile rivivere avvenimenti storici di ogni tempo. Sono un indubbio successo commerciale: ma si possono utilizzare anche a scuola? E per cosa? E come?'

Historia Ludens

Compito per casa:

Preparare un'UDA utilizzando una meccanica
o un gioco



Attività pomeridiana

JuniorGeneral.org



Paper Soldiers ▾



Scenarios



Articles



Links



Facebook



Login

JuniorGeneral.org

History Lessons They'll Never Forget

Make history come alive in your classroom



Educational Resource

Our site is built around helping educate the next generation of students about history with innovative and interactive curriculum.



Easy Games for Everyone

Our games are built with students in mind. They are easy, quick to play, and even easier to learn



Free and User Supported

A free, user supported community of history enthusiasts taking on the challenge of drawing and documenting history.

Attività pomeridiana



Attività pomeridiana

“Lezione”

- Presentazione “hard skill”
- Spiegazione gioco
- Divisione tavoli
- Debriefing

Attività pomeridiana

“Mista”

- Il docente/i seguono un gruppo/i
- Gli altri usano la ludoteca
- Anche interpretare un regolamento attiva soft skill, ma attenzione all'analfabetismo
- Meglio avere studenti già esperti che possano fare da facilitatori
- Debriefing eventuale solo per i gruppi seguiti

Attività pomeridiana

“Ludoteca libera”

- Il docente può intervenire o no
- Anche interpretare un regolamento attiva soft skill, ma attenzione all’analfabetismo
- Meglio avere studenti già esperti che possano fare da facilitatori