



**ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE
"G.A. PISCHEDDA" di BOSA**

VIALE ALGHERO – 08013 BOSA (OR) ORIS00800B – C.F. 01343680912

☎ 0785/373221-605265-373202 FAX 0785/373202

E-Mail: oris00800b@istruzione.it oris00800b@pec.istruzione.it

Sito web: www.iisgapischeddabosa.edu.it



Relazione finale

Mobilità Erasmus + KA101

A.S. 2023/2024

Progetto:	Course code TM.1.GDTL
Beneficiari:	Prof.ssa Fiorini Anastasia Prof.ssa Uras Manuela Prof. Massimiliano Masia
Destinazione:	Budapest - Ungheria
Ente erogatore:	Europass Teacher Academy
Corso:	"Game Design for Teaching and Learning"

Obiettivi e contenuti del corso, tipologia di attività svolte

Gli obiettivi proposti dal corso sono i seguenti:

- Insegnare ai partecipanti ad applicare i principi dell'apprendimento basato sul gioco e del game design nel loro contesto scolastico per migliorare la motivazione e l'impegno degli studenti in qualsiasi materia curriculare.
- Comprendere la differenza tra apprendimento basato sul gioco, gamification e game design
- Saper utilizzare i giochi in classe per promuovere le competenze e le conoscenze degli studenti e su un particolare ambito o materia curriculare.
- Acquisire la capacità nel rendere ludico l'apprendimento con missioni più semplici (ad esempio, quiz) e più complicate (ad esempio, stanze di fuga).Particolare focus su l'"Inquiry-Based Learning (IBL), un metodo di insegnamento in cui gli studenti sono incoraggiati a trovare le proprie risposte a domande complesse sollevate seguendo una procedura pre-pianificata per la raccolta e l'analisi delle informazioni. Tale metodo permette di risolvere o pianificare escape room/cacce al tesoro su argomenti curricolari scolastici.
- Saper organizzare short game jam, ovvero laboratori della durata compresa tra una e tre ore in cui gli studenti progetteranno completamente un gioco di carte o da tavolo su una materia scolastica assegnata.

Le Game Jam sono un ottimo strumento per far familiarizzare gli studenti con i contenuti e i temi proposti per i giochi, collaborando tra loro e sviluppando un progetto coinvolgente. I partecipanti verranno introdotti alle diverse fasi della progettazione del gioco (pianificazione, produzione, test, revisione) e acquisiranno esperienza pratica creando e giocando con i propri prototipi.

Risultati di apprendimento del corso

- Comprendere la differenza tra apprendimento basato sul gioco, game design e gamification;
- Concentrarsi sugli aspetti dell'apprendimento basato sul gioco più vicini alle loro preferenze;
- Utilizzare giochi da tavolo con gli studenti per sviluppare le loro competenze trasversali;
- Organizzare brevi Game Jam (ad esempio sessioni di progettazione di giochi);
- Utilizzare l'apprendimento basato sull'indagine per strutturare stanze di fuga/cacce al tesoro;
- Promuovere l'acquisizione di contenuti curriculari attraverso attività ludiche;
- Sessioni di debriefing gaming in classe.

Programma del corso

Giorno 1 – Introduzione al corso

- Introduzione al corso, alla scuola e alle attività settimanali esterne;
- Attività rompighiaccio;
- Presentazioni delle scuole dei partecipanti.

Perché giocare a scuola?

- GBL, gamification e game design nell'istruzione;
- Tipi di giocatori: differenze di motivazione per persone diverse;
- Imparare giocando: contenuti, competenze trasversali e atteggiamenti;
- Attività: Giochi di carte per la classe sulla cooperazione e la narrazione (1 ora).

Giorno 2 – Progettazione del gioco

- Progettazione, ridefinizione dei temi e modding del gioco;
- Attività: giocare a semplici giochi da tavolo per riprogrammare e modificare;
- Cosa sono i Game Jam? Spiegazione della metodologia;
- Attività: Progettare un gioco completo in una sessione di Game Jam (Introduzione ai principi del game design, sessione di progettazione ed evento di condivisione, 2 ore).

Giorno 3 – Gamification (escape room/cacce al tesoro)

- Come effettuare il debriefing del gioco in classe;
- Testare la risoluzione dei problemi con indovinelli ed enigmi;
- Apprendimento basato sull'indagine: spiegazione della metodologia;
- Quiz e scrittura di domande efficaci e coinvolgenti;
- Attività: Come creare un' escape room/caccia al tesoro (fisica/digitale, 2h).

Giorno 4 – Giocare con le storie (narrativa interattiva e libri-gioco)

- L'importanza delle storie nel game design;
- La struttura delle storie (ambientazione, personaggi, trama)
- Attività: Giocare leggendo e scrivendo narrativa interattiva (2 ore).

Giorno 5 – Jam finale del gioco

- Attività: Creazione del gioco finale;
- Giocare ai giochi e ai resoconti degli altri;
- Valutazione del corso: sintesi delle competenze acquisite, feedback e discussione.
- Rilascio dell'Attestato di Frequenza al corso.

Data di inizio e fine, n. di ore frequentate

Dal 18 dicembre 2023 al 23 dicembre 2023.

Ore frequentate: 30

Attività dettagliate del corso

Giorno 1 – 18 dicembre 2023 - QUIZ, GALLERY WALT E NAME TENT

- Presentazione del corso
- Quiz di conoscenza sulle maggiori attrattive e monumenti di Budapest (per ogni risposta corretta consegna di un pennarello)
- Creare un cartellino personalizzato scrivendo il proprio nome e ciò che più rispecchia ogni partecipante. I partecipanti ad uno ad uno presentano se stessi e pongono domande agli altri su ciò che hanno disegnato per incentivare la conoscenza.
- La docente propone ai corsisti di alzarsi in piedi e leggere diversi cartelli con delle frasi scritte e distribuite nelle pareti dell'aula. Successivamente chiede ad ogni partecipante quale frase lo rappresenta maggiormente formando così diversi gruppi. Tutti i partecipanti all'interno dello stesso gruppo esprimono delle considerazioni personali prima ai propri colleghi e successivamente agli altri attraverso uno scambio di idee.

Giorno 2 – 19 dicembre 2023

ATTIVITA' DI TEAM BUILDING

Obiettivi:

favorire la conoscenza tra i partecipanti, incentivare la comunicazione, migliorare la cooperazione e la leadership.

LINE UP

Tutti i partecipanti del gruppo devono mettersi in una fila ordinata uno accanto all'altro, in modo tale che ciascuno abbia un collega a poca distanza dalla sua spalla destra e un altro collega vicino alla sinistra. La docente chiede alle persone di riposizionarsi all'interno della fila seguendo l'ordine delle date di nascita (mese e giorno). La sfida sta nel riuscire a posizionarsi nel modo corretto senza parlare, ma utilizzando il linguaggio del corpo, i gesti e gli sguardi.

DROP THE SHEET

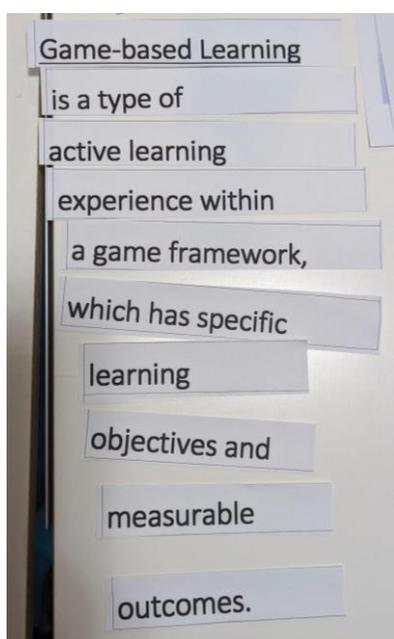
I partecipanti vengono divisi in base al mese di nascita in due sottogruppi composti ciascuno da quattro persone e tramite un lenzuolo posizionato al centro e lasciato cadere devono identificare il nome corretto della persona che si trova davanti. Il gioco viene ripetuto più volte mischiando i componenti dei gruppi.

CHALLENGE GAP FILL

La docente consegna un foglio ad ogni gruppo recante delle definizioni con diverse lettere mancanti. Ogni gruppo ha pochi minuti per identificare le frasi che poi verranno lette successivamente.

CHALLENGE UNJUMBLE WORDS

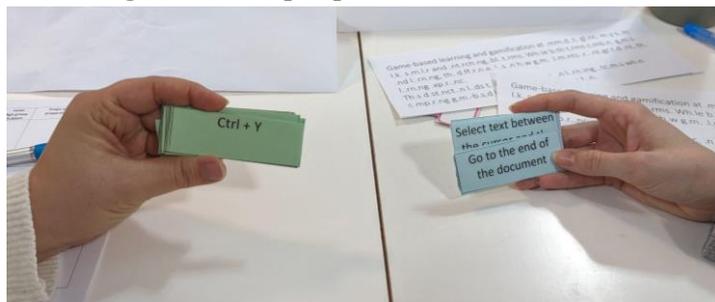
La docente consegna ad ogni gruppo diversi foglietti con delle frasi da ricomporre nell'ordine corretto. L'ordine corretto delle frasi comporrà la definizione di Game-Based Learning e di Gamification. I partecipanti a tal proposito espongono degli esempi sul tema e individuano le differenze.



SNAP (card game)

Consegna ad ogni squadra una coppia delle carte di colore diverso: tale gioco è adattabile alle singole discipline. Ad esempio per informatica, un blocco recherà le combinazioni di tasti veloci della tastiera del computer, l'altro blocco verterà sulle azioni che tale combinazioni compiono.

Si girano insieme le prime carte del primo gruppo e, qualora combacino, si grida "Snap!" e si prende il mazzetto. In caso negativo, si continua a girare il blocco delle definizioni sino a trovare la soluzione. Il più veloce a gridare "Snap!" prende le carte. Una volta finite le carte vince chi ha racimolato più carte.



Esempi di attività con le SNAP CARD GAME

- Informatica: combinazione tasti/definizioni
- Geografia: abbinamento capitali/stati
- Creare collegamenti per i trasporti

- Lingue straniere: Parola/definizione
- Inclusione: collegare immagine con definizione

GAME MODDING

All'interno della classe vengono messi a disposizione numerose tipologie di giochi: dadi, carte, jenga, gioco dell'oca, monopoli, etc. Gli alunni, suddivisi per gruppi, scelgono un gioco a loro piacimento e lo modificano adattandolo alle proprie esigenze per creare un gioco a tema.



JIGSAW GROUP

Vengono creati dei nuovi gruppi formati da un componente di ogni squadra, il quale illustra quanto creato dal proprio gruppo.

Giorno 3 – 20 dicembre 2023

FIND SOMEBODY WHO (MIGLE/PARTY GAME)

La docente con in mano quattro nastri chiede ad ogni partecipante di tirare le estremità così da formare gruppi da due. Viene consegnata una lista di affermazioni da presentare al restante gruppo (che inizi con "trova qualcuno che.."). Ogni coppia crea una domanda da aggiungere alla lista consegnata.

CREATING A POSTER TO SHOW WHAT WE HAVE IN COMMON

Nella maniera più congeniale, ogni coppia rappresenta le risposte ottenute all'interno di un grafico che viene diviso in quattro parti:

"Tutti noi..."

"Nessuno di noi..."

"La maggior parte di noi..."

"Alcuni di noi..."

Il fine di tale attività è quello di creare un senso di vicinanza e condivisione tra i partecipanti.

GROUPING - HIDDEN SYMBOLS (SNOWFLAKE)

Per creare dei gruppi di lavoro/coppie, si nascondono per la stanza diversi simboli e chi li trova uguali appartiene nello stesso gruppo.

JENGA BLOCK/ RED AND BLUE TEST (GBL vs G)

Divisi in gruppi, la docente consegna ai partecipanti dei bollini rossi e blu. Pone loro delle domande e in base alle definizioni espone gli stessi dovranno identificare se si tratta di Game Based Learning (rosso) o

di Gamification (blu). La docente consegna al primo gruppo che fornisce la risposta esatta dei blocchi di legno (Jenga block). Vince la persona che, alla fine del quiz, è riuscita a costruire una torre Jenga.

Giorno 4 – 21 dicembre 2023

ESCAPE ROOM

Visita Guidata

VIDEO TED

Attività svolta

La docente consegna ad ogni partecipante un codice QR plastificato con una frase nascosta nel retro. Ognuno lo deve incollare nella schiena e gli altri partecipanti li dovranno scansionare tutti nel minor tempo possibile. Coloro che comporranno la frase corretta unendo tutte le frasi dei codici QR vinceranno.

Giorno 5 – 22 dicembre 2023

Ad ogni partecipante viene consegnato un libro recante una particolare metodologia didattica (Game-based-learning, gamification, inquiry-based-learning etc). Traendo ispirazione da esso, egli deve scegliere un'attività presente al suo interno e adattarla in base alla propria disciplina.

Game based learning and Gamification

Durante le giornate sono stati proiettati e discussi i video sottoelencati:

Using Game-based Learning in the Classroom to Develop Productive Struggle

<https://www.youtube.com/watch?v=0WIP8NN04CU>

10 more brilliant game-based learning TED talks

<https://www.filamentgames.com/blog/10-more-brilliant-game-based-learning-ted-talks/>

Online educational games and platforms

<https://triseum.com/>

ARTe: Mecenas™ Educational Trailer

A game supporting Art History and Art Appreciation courses. It also supports decision-making and financial literacy.

https://www.youtube.com/watch?v=7PoUU_cXKXU&t=97s

Variant: Limits™ Educational Trailer (S.T.E.M.)

An exploration game based on calculus limits also supporting S.T.E.M. education.

<https://www.youtube.com/watch?v=Ys1ShVbkdqQ>

Game Jam Resources

<https://github.com/kobitoko/Game-Jam-Tools-Resources>

The Power of Gamification in Education | Scott Hebert | TEDxUAlberta

<https://www.youtube.com/watch?v=mOssYTimQwM>

The Power of Gamification in Education | Scott Hebert | TEDxUAlberta

https://www.ted.com/talks/andre_thomas_the_effective_use_of_game_based_learnin

[g_in_education](#)

<https://www.filamentgames.com/blog/10-brilliant-game-based-learning-ted-talks/>

10 brilliant game-based learning TED talks

<https://www.youtube.com/watch?v=cdVLFDfRZUI>

Learning through gaming: using Minecraft in the classroom | Joel Levin

<https://www.filamentgames.com/blog/10-more-brilliant-game-based-learning-ted-talks/>

10 more brilliant game-based learning TED talks

<https://www.youtube.com/watch?v=d8s3kZz1yQ4>

Escape rooms TED TALK

<https://www.youtube.com/watch?v=QCyI4tqzpk0>

Learning Through Play | Shahneila Saeed | TEDxMatera

Riflessioni finali

Il "game-based learning" (apprendimento basato sui giochi) è un approccio educativo che utilizza elementi ludici e dinamiche di gioco per insegnare e apprendere concetti specifici. È un metodo molto efficace per coinvolgere gli studenti e favorire un apprendimento attivo e partecipativo.

Ci sono diversi vantaggi associati a questo approccio:

- **Coinvolgimento e Motivazione:** I giochi sono spesso intrinsecamente divertenti e coinvolgenti. Utilizzando elementi di gioco nei processi educativi, è possibile aumentare la motivazione degli studenti, rendendo l'apprendimento più piacevole e stimolante.
- **Apprendimento Esperienziale:** I giochi offrono un ambiente sicuro per sperimentare e apprendere attraverso l'esperienza. Gli studenti possono affrontare sfide, prendere decisioni e imparare dalle conseguenze, il che può favorire un apprendimento più profondo e duraturo.
- **Collaborazione e Competizione:** I giochi possono promuovere la collaborazione tra gli studenti e, al contempo, introdurre elementi di competizione sana. Questa combinazione può contribuire a sviluppare abilità sociali e a creare un ambiente di apprendimento dinamico.
- **Feedback Istantaneo:** Molti giochi forniscono feedback immediato sulle prestazioni degli studenti, consentendo loro di capire rapidamente i propri errori e migliorare le proprie abilità.
- **Adattabilità:** I giochi possono essere progettati per adattarsi al livello di competenza di ciascuno studente, offrendo un'esperienza personalizzata e consentendo a ciascuno di progredire a un ritmo individuale.

Tuttavia, è importante notare che il successo del game-based learning dipende dalla progettazione accurata dei giochi e dalla loro integrazione nel contesto educativo. Non tutti gli studenti rispondono allo stesso modo a questo tipo di approccio, e alcuni potrebbero preferire metodi più tradizionali. Inoltre, è cruciale che i giochi siano collegati agli obiettivi di apprendimento e che gli insegnanti siano ben formati nell'utilizzo di tali strumenti.

In generale, il game-based learning rappresenta un'interessante e potenzialmente efficace aggiunta all'arsenale delle metodologie educative.



Outdoor activities:

- Attività di Escape Room
- Visita al villaggio di Szentendre
- Tour guidato per la città di Budapest



Luogo e Data
Bosa, 06/01/24

Firma
Anastasia Fiorini
Manuela Uras
Massimiliano Masia

