

Pagina 2 Apprendimento basato sui giochi digitali
Cos'è e come è possibile ottenere l'apprendimento DGB
lias Batzogiannis & Giannis Papadopoulos
Platon Schools
brandnewinclusion@archilabo.org

Page 3 Obiettivi Imparare l'apprendimento DGB e come implementarlo all'interno della propria classe.

Pagina 4 In questa lezione parleremo di...
Che cos'è l'apprendimento DGB
Come ottenere l'apprendimento DGB
Alcuni giochi (strumenti) che è possibile utilizzare
Strategie per valutare l'apprendimento degli studenti e i progressi nelle attività basate sui giochi

Page 5 Cos'è l'apprendimento DGB?
L'apprendimento basato sui giochi digitali descrive un approccio all'insegnamento in cui lo studente esplora gli aspetti rilevanti dei giochi digitali in un contesto di apprendimento progettato da insegnanti. Insegnanti e studenti collaborano per aggiungere profondità e prospettiva l'esperienza di giocare.

Page 6 Perché imparare il DGB?

Competizione: la competizione nell'apprendimento basato sui giochi digitali può motivare gli studenti a lottare per il miglioramento e raggiungere livelli più elevati di padronanza. Crea un senso di sfida e incoraggia una sana competizione tra pari, favorendo la spinta verso l'eccellenza e il desiderio di superare se stessi.

Coinvolgimento: l'apprendimento digitale basato sui giochi attira l'attenzione degli studenti offrendo esperienze interattive e coinvolgenti. Gameplay avvincente, trame intriganti e elementi visivi e audio stimolanti mantengono l'interesse degli studenti, promuovendo la partecipazione attiva e l'attenzione sostenuta agli obiettivi di apprendimento.

Premi immediati: premi immediati nell'apprendimento basato su giochi digitali, come ad esempio punti, badge o aumento di livello, forniscono feedback immediato e rinforzo per i risultati degli studenti. Questi premi aumentano la motivazione e la soddisfazione, creare un senso di realizzazione e incoraggiare il progresso e l'apprendimento continui.

Coordinazione occhio-mano: molti giochi digitali richiedono ai giocatori di manipolare oggetti o personaggi sullo schermo, sviluppando e perfezionando la coordinazione occhio-mano. Questa abilità è particolarmente utile nelle attività che implicano movimenti precisi, pianificazione strategica e processi decisionali rapidi, favorendo contemporaneamente le capacità cognitive e motorie.

La fantasia è solo il limite: l'apprendimento digitale basato sui giochi consente agli studenti di esplorare mondi immaginativi e fantastici, che trascendono i limiti della realtà. Questa libertà stimola la creatività, incoraggia il pensiero fuori dagli schemi e fornisce

opportunità per gli studenti di sperimentare, inventare e risolvere problemi in modi non convenzionali.

Page 7 Alcuni strumenti che puoi utilizzare sono: Scratch, Minecraft e Geoguessr
In questa video lezione forniremo i passaggi per utilizzare i tre giochi ma è possibile troverai maggiori informazioni su di essi nel materiale informativo.

Pagina 8 Passaggi per utilizzare Scratch

- Passaggio 1: Familiarizzare con Scratch
- Passaggio 2: Presentare Scratch agli studenti
- Passaggio 3: Navigazione e funzioni di base
- Passaggio 4: Iniziare con progetti semplici
- Passaggio 5: Integrare l'apprendimento dei contenuti
- Passaggio 6: Fornire istruzioni passo passo
- Passaggio 7: Incoraggiare la creatività e la risoluzione dei problemi
- Passaggio 8: Collaborazione tra pari e condivisione
- Passaggio 9: valutare l'apprendimento degli studenti
- Passaggio 10 :Continua Apprendimento e Crescita

Pagina 9 Passaggi per l'utilizzo di Minecraft

- Passaggio 1: Familiarizzare con Minecraft
- Passaggio 2: Configurare Minecraft per l'uso in classe
- Passaggio 3: Presentare Minecraft agli studenti
- Passaggio 4: Navigazione e controlli di base
- Passaggio 5: Progetti di costruzione collaborativa
- Passaggio 6: Integrazione con l'apprendimento dei contenuti
- Passaggio 7: Creare avventure o sfide didattiche
- Passaggio 8: Incoraggiare la creatività e Esplorazione
- Passaggio 9: Collaborazione tra pari e presentazione
- Passaggio 10: Valutare l'apprendimento degli studenti
- Passaggio 11: Apprendimento e crescita continui

Pagina 10 Passaggi per utilizzare GeoGuessr

- Passaggio 1: Familiarizzare con Geoguessr
- Passaggio 2: Configurare Geoguessr per l'uso in classe
- Passaggio 3: Presentare Geoguessr agli studenti
- Passaggio 4: Navigazione e gioco di base
- Passaggio 5: Esplorazione per giocatore singolo
- Passaggio 6: Sfide competitive o collaborative
- Passaggio 7: Integrazione con l'apprendimento geografico
- Passaggio 8: Creazione ed esplorazione della mappa
- Passaggio 9: Riflessione e discussione
- Passaggio 10: Valutazione dell'apprendimento degli studenti
- Passaggio 11 :Continua Apprendimento e Crescita

Pagina 11 Ecco un elenco con le strategie per valutare l'apprendimento degli studenti e i progressi nelle attività basate sul gioco.

- Valutazione preliminare

Rubriche e guide ai punteggi

- Osservazioni e note aneddotiche
- Autoriflessione e valutazione tra pari
- Valutazioni formative
- Valutazioni basate sulle prestazioni
- Portafogli
- Valutazioni sommative
- Puoi trovare maggiori informazioni su ciascuno di essi nei materiali di approfondimento.

Pagina 12

L'adozione del DGB Learning apre infinite possibilità per trasformare l'istruzione, consentire agli studenti di diventare partecipanti attivi nei propri percorsi di apprendimento, coltivando al tempo stesso le competenze cruciali del 21° secolo.

Grazie per l'attenzione!