

Valutazione preliminare: iniziare valutando le conoscenze e le abilità precedenti degli studenti relative all'attività basata sul gioco. Questo può aiutarti a comprendere il loro punto di partenza e personalizzare l'esperienza di conseguenza.

Rubriche e guide al punteggio: sviluppare rubriche o guide al punteggio che delineano criteri specifici per valutare le prestazioni degli studenti nell'ambito dell'attività basata sul gioco. Questi criteri possono includere elementi come la risoluzione dei problemi, la collaborazione, la creatività e la comprensione dei contenuti. Comunicare chiaramente questi criteri agli studenti in modo che sappiano cosa ci si aspetta.

Osservazioni e note aneddotiche: osserva gli studenti durante l'attività basata sul gioco e prendi appunti aneddotici sulla loro partecipazione, sulle strategie di risoluzione dei problemi, sui processi decisionali e sulla collaborazione con i pari. Queste osservazioni possono fornire preziose informazioni sull'apprendimento e sul coinvolgimento degli studenti.

Autoriflessione e valutazione tra pari: incoraggiare gli studenti a riflettere sulle proprie prestazioni e sui propri progressi nell'ambito dell'attività basata sul gioco. Possono valutare i propri punti di forza, le aree di miglioramento e le strategie impiegate. Inoltre, puoi incorporare la valutazione tra pari, in cui gli studenti forniscono feedback e valutano il lavoro degli altri utilizzando criteri stabiliti.

Valutazioni formative: integra le valutazioni formative durante l'attività basata sul gioco per monitorare la comprensione e i progressi degli studenti. Ciò può includere quiz, ticket di uscita o brevi riflessioni per verificare la comprensione, il pensiero critico o l'acquisizione di competenze. Adattare le istruzioni e fornire un feedback tempestivo in base ai risultati.

Valutazioni basate sulle prestazioni: progettare valutazioni basate sulle prestazioni che richiedono agli studenti di dimostrare la comprensione e le competenze acquisite attraverso l'attività basata sul gioco. Ciò può includere attività come la creazione di un livello di gioco, la progettazione di una soluzione a un problema all'interno del gioco o la presentazione dei risultati di un progetto di ricerca basato sul gioco.

Portfolio: implementa portfolio per raccogliere prove del lavoro, dei progressi e delle riflessioni degli studenti durante l'attività basata sul gioco. Gli studenti possono compilare artefatti, screenshot, video e riflessioni scritte che mostrano il loro percorso di apprendimento e crescita.

Valutazioni sommative: valutare la possibilità di incorporare valutazioni sommative al termine dell'attività basata sul gioco per valutare i risultati e i risultati complessivi dell'apprendimento degli studenti. Queste valutazioni possono assumere la forma di test tradizionali, presentazioni, progetti o artefatti multimediali che dimostrano il loro apprendimento.