

GROW

GAMIFY YOUR YOUTH WORK



Gamify youR yOuth Work

Curriculum sulla gamification
nel lavoro giovanile

Gamify youR yOuth Work



Numero del progetto: 101052049

Bando: ERASMUS-YOUTH-2021-CB

Data di inizio del progetto: 01.01.2022

Data fine progetto: 31.12.2023



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



"Finanziato dall'Unione Europea e cofinanziato dal Ministero della Pubblica Amministrazione del Montenegro. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli degli autori e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione Europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura europea (EACEA), o del Ministero della Pubblica Amministrazione. Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili."

Sommario

CONTENUTO	PAGINA
MODULO 01: Introduzione alla Gamification	2
MODULO 02: La gamification nel lavoro con i giovani e nell'educazione non formale	10
MODULO 03: La gamification nel lavoro con i giovani e nell'educazione non formale - esempi specifici e casi di successo	22
MODULO 04: Pianificazione della gamification. Come pianificare efficacemente le attività di gamification (cosa, perché, come?)	35
MODULO 05: Strumenti pratici per la creazione di attività di gamification.	45
MODULO 06 Metodi di valutazione della gamification (badge, autovalutazione, quiz, ecc.)	64



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union



WP2 – GROW Curriculum sulla gamification nel lavoro giovanile

MODULO 01: Introduzione alla Gamification

INTRODUZIONE

Questo modulo è progettato per fungere da introduzione al termine gamification, è gli elementi principali e i vantaggi dell'utilizzo della gamification in diverse impostazioni.

Il modulo contiene una breve parte teorica seguita da esercizi relativi che possono essere utilizzati in Trainings of Trainers, o corsi di formazione per animatori giovanili ed educatori e termina in una serie di attività di apprendimento autodiretto e autovalutazione.

L'obiettivo di questo modulo è quello di raggiungere i seguenti risultati di apprendimento:

L'ARGOMENTO	La conoscenza	Abilità	Attitudine
<p>Introduction to gamification (what it is? What are its main elements? What are the benefits?)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza e comprensione del termine Gamification • Familiarizzazione con i modi e le impostazioni in cui è possibile utilizzare la gamification • Conoscenza dell'uso e dei benefici della gamification 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di spiegare cos'è la gamification per gli altri animatori/educatori giovanili, ecc. • Capacità di trarre conclusioni su ciò che costituisce gamification e cosa no 	<ul style="list-style-type: none"> • Diventa più aperto all'utilizzo di metodi di gamification in diverse impostazioni • Diventa consapevole dell'utilità della gamification in diverse impostazioni

PPARTE 01. TEORIA BREVE

1.1 Che cos'è la gamification?

1.1.1 Definizione di Gamification

Il termine gamification è una parola relativamente nuova che ha fatto la sua comparsa nei dizionari inglesi all'inizio del 21° secolo. Esistono diverse definizioni di gamification. Ad esempio, il dizionario degli studenti di Oxford definisce la gamification come: L'uso di elementi di gioco in un'altra attività, di solito al fine di rendere quell'attività più interessante, mentre Cambridge dizionario come la pratica di rendere le attività più simili ai giochi al fine di renderli più interessanti o piacevoli. Tuttavia, la definizione con cui la maggior parte delle fonti sembra essere d'accordo, è che la gamification è semplicemente **l'applicazione di elementi di game design e principi di gioco in contesti non-gaming.**

Indipendentemente dal termine relativamente nuovo, l'idea di aggiungere elementi di gioco, come punti, badge, classifiche, missioni, storie, ecc. Inoltre, le aziende utilizzano strategie di gamification per promuovere i loro prodotti da anni, utilizzando sistemi di punti, premi fedeltà o livelli di appartenenza, dove più si utilizza un servizio/prodotto, il livello più alto si ottiene e più benefici si hanno (vedi carte frequent flyer).

Immagine 1:



Immagine 1: Fonte: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>
de<https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/22/Gamification-in-business-illustration-web.jpg>



1.1.2. Elementi di gioco in gamification

In un documento di conferenza presentato nel 2019 durante la 19a conferenza internazionale sulle tecnologie di apprendimento avanzato, Toda et al. hanno fatto un elenco di 21 elementi di gioco che possono essere utilizzati per la gamification a fini educativi.

Dopo approfondite ricerche e consultazioni con esperti, Toda et al. (2019) ha proposto una tassonomia che comprende 21 elementi di gioco (come si vede nell'immagine 2 sopra) e la loro descrizione (cfr. tabella I).

Ciò che è molto importante da ricordare è che anche se la gamification utilizza elementi di gioco in impostazioni non di gioco e non deve essere confuso con l'apprendimento basato sul gioco, che utilizza giochi preesistenti o sviluppati appositamente per raggiungere i risultati desiderati di apprendimento.

La gamification è utilizzata principalmente come strumento per aumentare l'impegno e la motivazione degli utenti/learners. Impostando obiettivi specifici da raggiungere, badge da guadagnare, livelli da conquistare, gli utenti sono più inclini a lavorare per raggiungere questi obiettivi.

Prendiamo ad esempio la piattaforma di apprendimento Duolingo. Si tratta principalmente di una piattaforma che aiuta i suoi utenti a imparare una lingua straniera. Incoraggia gli utenti a utilizzare di più la piattaforma facendo passare i livelli degli utenti, competere nelle sfide, guadagnare badge dopo ogni risultato (es. Dopo aver completato i set di storie o aver imparato il numero XX di nuove parole, ecc), e avere una funzione di flusso giornaliero che conta i giorni di gioco continuo. Tutti questi sono elementi che rendono l'uso della piattaforma più divertente e motivano gli utenti a continuare a utilizzare l'app.

Un'altra cosa che è necessario tenere a mente quando si progetta o si utilizza la gamification è che il "riconoscimento" o, in altre parole, il feedback è un elemento che non deve essere sottovalutato, ma dovrebbe invece essere parte di qualsiasi pianificazione di attività di gamification. Il feedback diretto positivo o negativo (può essere un breve messaggio, un badge, un semplice riconoscimento di un lavoro ben fatto o della necessità di riprovare) è fondamentale in quanto consente agli utenti di monitorare i loro progressi e motivarli a completare i loro compiti e raggiungere i loro obiettivi.

1.1.3. Vantaggi della gamification

La gamification è utilizzata in molte impostazioni diverse e non senza motivo. Vediamo che viene utilizzato nel marketing, fitness, istruzione e formazione, salute, ambienti aziendali, diverse applicazioni online e siti web, e così via.

La gamification è uno strumento che aiuta ad **aumentare la motivazione e l'impegno degli utenti**, in quanto gioca sulla natura competitiva delle persone, nonché sulla necessità di realizzazione, riconoscimento e espressione di sé. In un certo senso, la gamification dà agli utenti il controllo sul processo, nonché un feedback diretto sui loro progressi e utilizza le sfide o la concorrenza con altri utenti per aumentare la loro motivazione a completare i loro "compiti".

Inoltre, la gamification **rende il processo divertente**. Che sia utilizzato nell'apprendimento, dove gli studenti devono raggiungere obiettivi di apprendimento specifici, nel marketing, dove i consumatori hanno bisogno, ad esempio, di raccogliere punti, o nel business, dove i dipendenti sono sfidati per raggiungere obiettivi di performance specifici, la gamification può rendere il processo più divertente.

Un altro grande vantaggio nella gamification è che ha obiettivi **specifici**.

La gamification aiuta a guidare gli utenti verso dove devono andare dopo. **L'aumentata autostima e la soddisfazione** del processo possono essere un altro grande vantaggio della gamification. L'utente può avere una visione immediata dei propri progressi (di livello, guadagnare badge, raggiungere gli obiettivi) e quel senso di realizzazione aiuta a mantenere viva la motivazione. Anche in caso di fallimento, gli utenti sembrano essere più motivati a riprovare al fine di raggiungere gli obiettivi/compiti.

Infine, **il feedback e il riconoscimento** sono aspetti importanti della gamification, come descritto sopra. Permette agli utenti di monitorare le loro prestazioni, ma anche sentire che i loro risultati sono immediatamente riconosciuti.

Parte 02: INTRODUZIONE ALLA GAMIFICATION — ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

Questa parte del modulo contiene un'attività di apprendimento completa sull'introduzione alla gamification, progettata per essere utilizzata nella formazione di formatori o nella formazione di animatori/educatori giovanili. Lo scopo di questa attività è quello di sostenere gli studenti a comprendere meglio il termine gamification e i suoi elementi.

TITOLO DELLA SESSIONE	INTRODUZIONE ALLA GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	1 ora e 30 minuti
Dimensione del gruppo	fino a 30 partecipanti
Attrezzature, materiali e spazio necessari	<p>Carta A4 Carta a fogli mobili Le penne Marcatori colorati Riviste e riviste Forbici Colla Nastro adesivo Accesso a Internet Computer portatili/smartphone Proiettore/schermo Grande spazio Tavoli (almeno quanti i gruppi formati) e sedie</p>
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Supportare i partecipanti nella comprensione della gamification e del suo utilizzo in diverse impostazioni • Per supportare i partecipanti nella scoperta di modi creativi come la gamification può essere utilizzata • Rendere i partecipanti più aperti all'uso della gamification nelle attività che attuano
Descrizione dettagliata	<p>La sessione è suddivisa in diverse parti.</p> <p>Parte 01: Introduzione alla gamification (20 minuti)</p> <p>Passo 01: Il facilitatore introduce la sessione ai partecipanti. Lui/lei può iniziare dicendo...</p> <p>Buongiorno. In questa sessione, diventeremo più consapevoli del termine gamification, dei suoi elementi e dei suoi usi.</p>

Descrizione dettagliata

Passo 02: Proiezione del video: Cos'è la Gamification?

https://www.youtube.com/watch?v=Gh5D1Qu774&ab_channel=HCIGames

Passo 03: Il facilitatore conduce una discussione su ciò che è la gamification e chiede ai partecipanti se conoscono esempi di gamification.

Parte 02: Comprensione della Gamification: Gamification in diverse impostazioni (80 minuti)

Passo 01: Dividere i partecipanti in gruppi di 4-6 persone (5 minuti)

Passo 02: Fornire a ciascun gruppo un caso di studio (cfr. allegato 1) e chiedere loro di capire come attuare la gamification in questa situazione specifica. (10 min)

Passo 03: Nei loro gruppi, i partecipanti devono elaborare una strategia di gamification di base. Per farlo, sono incoraggiati a cercare altri esempi di gamification online, utilizzando i loro telefoni o laptop.

Passo 04: I partecipanti devono creare una presentazione visiva della loro strategia, utilizzando carte a fogli mobili, marcatori colorati, estratti di riviste, ecc... (45 minuti per i passaggi 3 e 4 insieme)

Passo 05: Ogni gruppo ha 3-5 minuti per presentare i risultati. Lasciare tempo alla fine di tutte le presentazioni per commenti e osservazioni sulle strategie (20-30 minuti)

Parte 03: Debriefing

È molto importante terminare la sessione con un debriefing. Il facilitatore può porre domande quali:

- Com'è stato il processo di ricerca di una strategia di gamification?
- Dopo aver visto tutte le presentazioni e aver studiato esempi di gamification online, pensi di avere ora una migliore comprensione della gamification?
- In che modo la gamification è diversa dall'apprendimento basato sul gioco?
- Se dovessi fare di nuovo l'attività, cosa faresti in modo diverso?
- Ti è piaciuta questa attività? C'è qualcosa che vorresti cambiare o aggiungere?

**Suggerimenti, consigli per
l'allenatore/facilitatore**

Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.

Se necessario, dai loro più materiali da rivedere, come ad esempio i seguenti articoli:

**LA DEFINIZIONE FINALE DI GAMIFICATION (CON 6
ESEMPI DEL MONDO REALE)**

<https://www.growthengineering.co.uk/definition-of-gamification/>

5 esempi di Gamification

<https://www.gamify.com/gamification-blog/examples-of-gamification-with-dr-zachary-fitz-walter?hsLang=en-au>

**Parte 03: Introduzione ALLA GAMIFICAZIONE — Attività di apprendimento
autodiretto**

Questa parte del modulo contiene un'attività di apprendimento autodiretto che aiuterà gli utenti a consolidare la loro comprensione della gamification e dei suoi elementi.

ATTIVITÀ 01

Dopo aver letto la parte 01 di questo modulo e aver visto i seguenti video:

Video tutorial GROW: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Altre risorse

Video 01:

https://www.youtube.com/watch?v=_Gh5D1Qu774&ab_channel=HCIGames

Video 02:

https://www.youtube.com/watch?v=5MxNc0fhk20&t=90s&ab_channel=Gamify

Metti alla prova la tua conoscenza rispondendo alle domande del seguente quiz:

<https://grow-project.eu/quiz>

ALLEGATO 1: DISPENSE DI ATTIVITÀ

Tagliare le istruzioni e dare un caso ad ogni gruppo. Questi sono semplici esempi. È possibile adattarli o utilizzare il proprio.

Gruppo uno:

Sei un'azienda che vende cioccolatini e vuoi lanciare una campagna di marketing che includa la gamification. Progetta la tua strategia di gamification.

Gruppo due:

Sei un insegnante di storia. Questo semestre stai insegnando Storia europea del Medioevo. Vuoi coinvolgere e motivare i tuoi studenti utilizzando la gamification. Progetta la tua strategia di gamification.

Gruppo tre:

Siete animatori giovanili e volete motivare i vostri giovani a fare volontariato in attività comunitarie utilizzando la gamification. Progetta la tua strategia di gamification.

Gruppo quattro:

Sei formatore e stai per dare una formazione sull'apprendimento interculturale e sulla comunicazione. Hai progettato le tue sessioni, ma vuoi usare la gamification come un modo per coinvolgere meglio i partecipanti nel processo di apprendimento. Progetta la tua strategia di gamification.

Gruppo cinque:

Sei il reparto risorse umane di un'azienda che vende vestiti e vuoi aumentare la motivazione e la produttività dei tuoi dipendenti che lavorano nel reparto vendite utilizzando la gamification. Progetta la tua strategia di gamification

MODULO 02: Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'istruzione non formale

INTRODUZIONE

Questo modulo è progettato per fungere da introduzione al termine gamification nell'animazione socioeducativa, come può essere utilizzato e aumentare la consapevolezza sui suoi benefici e rischi.

Il modulo contiene una breve parte teorica seguita da esercizi relativi che possono essere utilizzati in Trainings of Trainers, o corsi di formazione per animatori giovanili ed educatori e termina in una serie di attività di apprendimento autodiretto e autovalutazione.

L'obiettivo di questo modulo è quello di raggiungere i seguenti risultati di apprendimento:

L'ARGOMENTO	La conoscenza	Abilità	Attitudine
GGamification nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale (come funziona? Benefici e rischi).	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei modi in cui la gamification può essere utilizzata nell'animazione giovanile e nelle NFE • Familiarizzare con i benefici e i rischi dell'uso della gamification nell'animazione socioeducativa e nelle NFE 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di spiegare come la gamification può essere utilizzata nell'animazione socioeducativa e nelle NFE 	Consapevolezza dell'importanza dell'uso della gamification nell'animazione socioeducativa.

PARTE 01. Gamification nell'animazione socioeducativa, benefici e rischi

1.1 Che cos'è la gamification nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale?

1.1.1 Il concetto di Gamification nell'animazione socioeducativa

Anche non essendo consapevoli del concetto di "gamification", le organizzazioni, gli animatori giovanili e le persone che lavorano con i giovani hanno costantemente cercato e utilizzato nuovi modi per coinvolgere i giovani in modi più interattivi e divertenti. Nel XXI secolo si tratta di social media, strumenti di gestione e valutazione dei progetti, elementi di concorrenza, progettazione speciale per strumenti e campagne, soluzioni digitali, sviluppo di corsi di formazione speciali e programmi integrati con diversi rompighiaccio, energizers, conoscersi, attività di networking e tempo libero, lavori di squadra, simulazioni e molti altri. Fondamentalmente, la gamification nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale consiste nel promuovere le attività con elementi che possono aiutare a coinvolgere il gruppo target e mantenere il loro interesse per un argomento o un'attività

La gamification nell'animazione socioeducativa può essere valutata come uno strumento per una varietà di attività:

- socializzazione;
- incontro con i coetanei;
- identificazione con la società;
- identificazione delle aspettative;
- dimostrazione degli obiettivi da raggiungere;
- collegamento delle aspettative con gli obiettivi;
- collegamento con i benefici alla fine;
- valutazione dei risultati conseguiti;
- identificazione di ulteriori esigenze di sviluppo personale;
- formazione di soft skills;
- contributi e apprezzamento degli altri.



Per ottenere i risultati che desideriamo, è importante prestare attenzione ad alcuni principi:

1. Approccio pratico. Invece di dare conoscenza, imparare facendo deve essere promosso.

2. Simulazioni. La "conoscenza per memorizzare" deve essere sostituita con il gioco di ruolo, che crea e migliora le abilità, le abitudini e i comportamenti. Inizia il processo di pensiero indipendente, capacità di problem solving e creatività, che sono competenze necessarie per il mercato futuro.

3. Creatività. Ci sono diversi modi di risolvere i problemi e ogni approccio deve essere analizzato individualmente, non giudicato. Nel caso dei giovani, elimina la paura dell'espressione, valorizza l'iniziativa e consente la creatività.

4. Feedback. Diversi metodi possono essere presi in prestito da giochi e app digitali per dare un feedback significativo sul lavoro svolto e motivarli a fare ancora meglio. Consente di visualizzare il progresso e il confronto con gli altri.

5. Componente sociale. La sinergia può essere raggiunta all'interno di una collaborazione con gli altri, e cose nuove apprese, semplicemente discutendo in un team. L'autosviluppo non può essere raggiunto senza l'addestramento pratico delle abilità di vita.

1.1.2 Elementi di gioco e loro funzioni

Analogamente a qualsiasi gioco, la gamification utilizza la potenza dei giochi e include componenti come: un obiettivo che deve essere raggiunto, regole che specificano come deve essere raggiunto l'obiettivo, un sistema di feedback che mostri i progressi raggiunti e il principio di partecipazione volontaria (come elencato da Jane McGonigal); così come elementi come il tempo, la competizione, la cooperazione, la struttura della ricompensa, i livelli, la narrazione, una curva di interesse ed estetica, aggiunta da Karl Kapp. Gli elementi possono essere classificati più specificamente o in generale, a seconda dell'autore di questa classificazione.

Una descrizione più specifica di ciascun elemento può essere trovata nella tabella seguente:

Elementi di gioco	Descrizione	Funzioni motivazionali
Le missioni	Piccoli compiti che devono svolgere all'interno del gioco	Le missioni forniscono obiettivi chiari, evidenziano le conseguenze di un obiettivo e sottolineano l'importanza dell'azione di un giocatore all'interno di una determinata situazione
Punti di forza	Ricompense accumulate per determinate attività all'interno del gioco	I punti funzionano come rinforzi positivi immediati che assumono la forma di premi per lo più virtuali, previsti per le azioni eseguite
Distintivi	Rappresentazioni visive dei risultati che possono essere raccolti all'interno del gioco	I badge mostrano il successo del giocatore sotto forma di simboli di stato virtuali e quindi motivano il giocatore. I badge denotano l'identificazione di gruppo comunicando esperienze e attività condivise, migliorando così la sensazione di affiliazione. I badge rappresentano anche una funzione orientata all'obiettivo e la competenza del giocatore.
Barre di avanzamento	Feedback sugli attuali progressi del giocatore verso l'obiettivo	Sia le barre di avanzamento che i grafici delle prestazioni forniscono un feedback. Le barre di avanzamento rappresentano la distanza dall'obiettivo; i grafici delle prestazioni confrontano le prestazioni dei giocatori con le prestazioni precedenti, notando così miglioramenti e incoraggiando una motivazione per raggiungere la padronanza.

Elementi di gioco	Descrizione	Funzioni motivazionali
Grafici delle prestazioni	Feedback sulle prestazioni del giocatore rispetto alle prestazioni precedenti	I grafici delle prestazioni confrontano le prestazioni dei giocatori con quelle precedenti, notando così i miglioramenti e stimolando la motivazione a raggiungere la perfezione.
Classifiche	Un elenco di tutti i giocatori, di solito classificati in base al loro successo	Le classifiche individuali favoriscono il senso di competizione e motivano i risultati. I giocatori in cima alla classifica possono sentirsi particolarmente competenti, mentre quelli in fondo alla classifica possono sentirsi demotivati. Le classifiche che forniscono un punteggio di squadra possono favorire un senso di relazione sociale tra i membri del team, poiché tali classifiche enfatizzano la collaborazione necessaria per raggiungere obiettivi condivisi.
Storie significative	La storia che il giocatore vive all'interno del gioco	Offrendo una varietà di storie significative, si possono creare sentimenti di autonomia. Un personaggio stimolante può aumentare i sentimenti positivi. Le storie devono corrispondere agli interessi del giocatore e suscitare attenzione al contesto.
Gli avatar	Rappresentazioni visive con cui il giocatore può scegliere di associarsi	L'opzione di scegliere tra vari avatar può favorire una sensazione di autonomia. Sentimenti positivi e legami emotivi possono sorgere fornendo molti avatar.

Sviluppo del profilo

Sviluppo dell'avatar e
dei suoi atteggiamenti

1.1.3. Vantaggi della gamification nell'animazione socioeducativa



La gamification ha un impatto enorme nell'istruzione non formale e nell'animazione socioeducativa. Ci permette di attirare l'attenzione su argomenti difficili da elaborare e aiuta a discutere e imparare in modo relativamente semplice. Inoltre, consente ai giovani con background diversi di essere più vicini tra loro e con l'argomento dell'attività. Si osserva che l'impegno è maggiore quando gli strumenti di gamification sono integrati nel processo educativo.

Gli elementi di gamification sono utili per i giovani che incontrano difficoltà nell'apprendimento cognitivo, metodologico o sociale (apprendimento lento, mancanza di organizzazione nel lavoro, resistenza alle regole, ecc.). La gamification consente ai partecipanti di imparare meglio attraverso la ripetizione, identificare gli errori in modo non evidente e aiutare i giovani a capire il loro modo di imparare

Aumentare l'impegno degli studenti

I giochi fanno appello al nostro istinto di base per giocare. I giochi possono trasformare contenuti noiosi in esperienze coinvolgenti e interessanti, possono incoraggiare una competizione amichevole tra i colleghi e possono portare gli studenti a sentirsi orgogliosi di completare un corso dopo una serie di sfide e compiti gamificati. Gli studenti che sono cognitivamente attivi, stanno godendo il processo di apprendimento e che provano emozioni genuine in risposta al risultato di un gioco educativo godranno di una maggiore ritenzione del contenuto. L'attività fisica e mentale rende esperienze più significative rispetto a scorrere passivamente, fare clic successivo e ascoltare lunghe lezioni, e questa attività è correlata all'aumento delle metriche di coinvolgimento dei dipendenti e ad una maggiore produttività sul lavoro. La gamification è un modo per guidare gli studenti a voler raggiungere gli obiettivi di apprendimento di un corso.

Fornire feedback istantaneo

Una caratteristica necessaria dei giochi è la consegna di feedback, sia positivi che negativi. I giochi educativi consentono agli studenti di progredire, non per caso, ma avendo la giusta conoscenza o la risposta corretta a una domanda o scenario. Allo stesso modo, la mancanza di conoscenza o una risposta errata non consente agli studenti di andare avanti. Incorporando un feedback istantaneo nel gameplay e anche legando questo feedback al risultato del gioco, gli studenti possono monitorare i loro progressi durante il gioco e possono anche sentirsi intrinsecamente motivati a completare il gioco con successo. I leaderboard e i quadri di valutazione offrono un meccanismo di feedback aggiuntivo, che consente agli studenti di vedere come i loro risultati si confrontano con i loro coetanei.

Aumenta la motivazione con caratteristiche come i distintivi

I badge nei contenuti di apprendimento gamificati possono essere semplici come nastri virtuali, adesivi o premi che gli studenti guadagnano per il completamento di moduli o attività all'interno del gioco. Questi badge possono essere visualizzati in diversi luoghi, dall'interno del gioco, sulla intranet dell'azienda, o anche esternamente in luoghi come LinkedIn. Secondo Medium, i badge sono cruciali "perché fanno sentire l'utente importante e qualificato". I distintivi danno agli studenti un senso di completamento e un senso di autorità, in quanto sono un simbolo tangibile dei risultati dello studente.

1.1.4 Rischi di Gamification nell'animazione socioeducativa

Come qualsiasi altro strumento, la gamification ha i suoi rischi e non risolve tutte le inefficienze legate all'attività. In realtà, ci possono essere altri problemi oltre alla motivazione che devono essere contabilizzati.



Ad esempio, un ambiente di apprendimento o un contenuto scadenti, o una mancanza di sostegno ai facilitatori, possono essere la causa di programmi di formazione inferiori. Può anche spostare facilmente l'attenzione su altre direzioni non collegate con l'argomento.

In altre parole, mentre la gamificazione può rivelarsi trasformativa, a volte può essere controproducente. Se non consideri il tuo pubblico e le sue esigenze, potresti lottare per raggiungere i tuoi obiettivi di attività originali. Dati questi punti, la semplice aggiunta di meccaniche di gioco all'allenamento non garantisce automaticamente il coinvolgimento degli studenti.

Rischi di gamification nel processo di educazione non formale:

- **Sovra-gamificante**

Se si gamify tutto, si rischia di perdere i risultati di apprendimento. Gli educatori dovrebbero fornire diversi aspetti dell'apprendimento attraverso metodologie diverse. Insieme alla gamification nell'istruzione, ci sono istruzioni in classe, webinar e corsi di e-learning.

- **Costringere tutti a giocare**

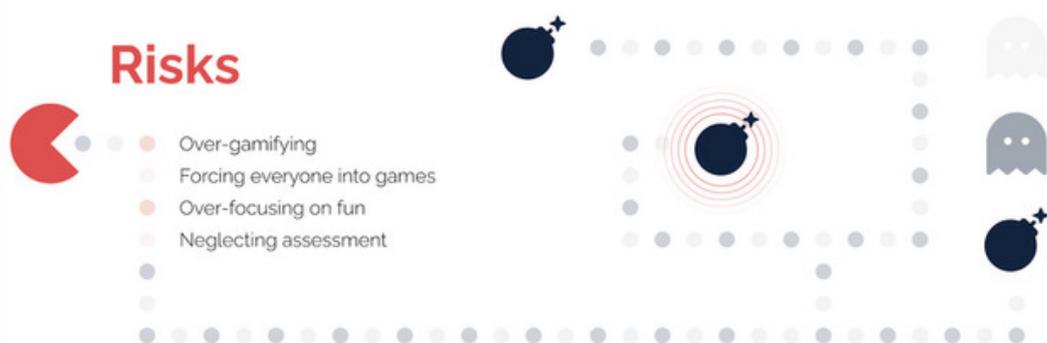
Non puoi aspettarti che ogni studente o tirocinante goda di gamification. Ci sono persone che trattano seriamente l'apprendimento. Farli giocare invece si tradurrà in esperienze di apprendimento avverse. Gli studenti possono sentirsi insoddisfatti, confusi o scettici.

- **Over-focusing sul divertimento**

Mentre ti concentri sul rendere il tuo corso divertente, non dimenticare lo scopo che persegui. La gamification e la simulazione ti aiutano a raggiungere l'obiettivo di apprendimento. Non sono loro stessi l'obiettivo.

- **Trascurare la valutazione**

Devi tenere traccia delle prestazioni e della produttività dei tuoi studenti. Non dimenticare la valutazione regolare dei risultati mentre persegui altre tecniche di gamification. Altrimenti, rischi di fallire lo scopo essenziale dell'apprendimento e della formazione.



Parte 02: Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale — ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

TITOLO DELLA SESSIONE	Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'istruzione non formale
Lunghezza approssimativa	1 hour
Dimensione del gruppo	fino a 30 partecipanti
Attrezzature, materiali e spazio necessari	Carta A4 Carta a fogli mobili Le penne Marcatori colorati Nastro adesivo Grande spazio 4 Tavoli e Sedie
Obiettivi e obiettivi	Avvicinare il metodo di gamification ai partecipanti e una migliore comprensione degli elementi di gamification specifici che supportano l'esperienza di apprendimento

Descrizione dettagliata

La sessione è suddivisa in tre parti.

Parte 01: Introduzione alla gamification nell'animazione socioeducativa (10 minuti)

Il facilitatore introduce la sessione ai partecipanti. Il facilitatore spiega come la gamification viene utilizzata nell'educazione non formale e perché viene utilizzata.

Parte 02: Brainstorming e esplorazione attraverso elementi, benefici e rischi di gamification nell'animazione socioeducativa (36 minuti)

Passo 01: Dividere i partecipanti in 4 gruppi (2 min). Ogni gruppo dovrebbe essere posizionato in un tavolo di discussione. Ogni "tavola di discussione" dovrebbe avere un leader che prenderà appunti durante la discussione ed è l'unico che non cambierà posizione.

Passo 02: Ogni gruppo ha una domanda da discutere che sarà data come segue.

1. Perché la gamification dovrebbe essere utilizzata nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale?
2. Quali elementi di gioco possono essere utilizzati nella gamification?
3. Quali sono i vantaggi della gamification nell'educazione non formale?
4. Quali sono i rischi di gamification nell'animazione socioeducativa?

Il gruppo dispone di 3 minuti per rispondere alla domanda e prendere appunti.

Passo 03: Dopo 3 minuti, ad eccezione del capogruppo, altri partecipanti cambiano "tavola di discussione". Il primo gruppo va al gruppo 2 e così via, fino a quando non sono stati alle quattro "tavole di discussione". Ogni volta, il capogruppo del tavolo spiegherà cosa è stato discusso in modo che l'altro partecipante fornisca nuove opinioni sulla questione. (12 min)

	<p>Passo 04: Dopo aver finito di dare opinioni, presenteranno le nuove idee in un foglio a fogli mobili. Il leader lo presenterà. (10 min)</p> <p>Passo 05: Ogni gruppo ha 3 per presentare i propri risultati. (12 min)</p> <p>Parte 03: Debriefing (15 min)</p> <p>È molto importante terminare la sessione con un debriefing. Il facilitatore può porre domande quali:</p> <ul style="list-style-type: none">— Hai trovato difficile esprimerti sulle domande correlate? <p>Ha avuto qualche disaccordo con i gruppi di discussione?</p> <p>Pensi che la gamification sia fondamentale per l'educazione non formale?</p> <p>Pensi che i benefici superino i rischi?</p> <ul style="list-style-type: none">— Se userai la gamification nel tuo lavoro, sarai più consapevole dei rischi? <p>Ti senti ora in grado di spiegare l'importanza della gamification?</p> <p>Hai qualcosa da aggiungere?</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Assicurati che tutti i partecipanti e i leader del gruppo abbiano capito cosa devono fare.</p> <p>È importante che si sentano a proprio agio nell'esprimersi sugli argomenti.</p>

Parte 03: Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale — Materiali per una migliore comprensione

GROW video tutorials: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Altre risorse:

Video 01: <https://www.youtube.com/watch?v=haei30lDwHw>

Video 2: <https://www.youtube.com/watch?v=SWPDYhtX96Y>

Video 3: <https://www.youtube.com/watch?v=iQ2we6JcFkl>

Metti alla prova le tue conoscenze e rifletti sulle informazioni acquisite attraverso questo modulo:

<https://grow-project.eu/quiz>

MODULO 03: Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'istruzione non formale (esempi specifici e casi di studio di successo)

INTRODUZIONE

Questo modulo è progettato per introdurre ulteriormente la gamification come concetto nel settore dell'animazione socioeducativa e dell'istruzione non formale, facendo riferimento a esempi specifici e casi di studio su come il concetto può essere utilizzato in questo aspetto.

Ci sono innumerevoli risorse per migliorare la pratica del lavoro giovanile e rendere il processo più divertente ed efficace. Questo modulo introdurrà alcuni esempi specifici con attività di gamification che includono il gioco di ruolo, attraverso il quale i giovani sono invitati a presentare argomenti seguendo ruoli diversi e introducendo una sana concorrenza. La tecnologia può aiutare notevolmente l'attuazione del lavoro giovanile attraverso i giochi.

L'obiettivo di questo modulo è quello di raggiungere i seguenti risultati di apprendimento:

L'ARGOMENTO	La conoscenza	Abilità	Attitudine
Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'istruzione non formale (esempi specifici e casi di successo)	Conoscenze sull'uso della gamification nell'animazione socioeducativa e nell'educazione non formale praticando esempi specifici e casi di studio di successo.	<ul style="list-style-type: none"> Capacità di includere gli elementi di gamification in attività che coinvolgono l'animazione socioeducativa e altre forme di istruzione non formale. 	Apertura a rimanere curiosi, adattabili e disposti ad imparare cose nuove utilizzando il metodo di gamification.

PARTE 01. GAMIFICATION NELL'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA

3.1. Esempi specifici e casi di studio di successo nell'animazione socioeducativa

3.1.1. Caso di studio: Utilizzo di giochi per computer nel lavoro giovanile

Sempre più spesso, per molti giovani, i social media e i giochi per computer sono il mezzo e lo spazio sociale in cui si incontrano e fanno amicizia. È uno spazio molto diverso dai centri giovanili, dai club, dalle strade o dai parchi pubblici che sono previsti come il contesto in cui avviene il lavoro giovanile. Tuttavia, è certamente uno spazio sociale e in cui i giovani si esprimono sempre più, si impegnano l'uno con l'altro, sviluppano la loro comprensione del mondo e articolano le loro opinioni. In questo contesto, vi è una notevole discussione e interesse per il concetto di lavoro giovanile virtuale o digitale. Per "animazione socioeducativa digitale" si intende l'utilizzo proattivo dei media e della tecnologia digitali nell'animazione socioeducativa come strumento o attività. L'intenzione all'interno di questo campo di pratica è quella di utilizzare la tecnologia, ed elementi come i giochi per computer e la realtà virtuale, come mezzo per interagire con i giovani.

Ci sono molti modi diversi in cui gli operatori giovanili possono integrare i giochi per computer nella loro pratica. Molto di questo dipende da ciò che si sta cercando di raggiungere e se si ha la fiducia di utilizzare i giochi per computer in questo modo. A livello base, è possibile utilizzare giochi per computer per incoraggiare i giovani in un ambiente di lavoro giovanile sia mettendo a disposizione i giochi in un centro, o organizzando eventi di gioco online. Se avete intenzione di fare un ulteriore passo avanti, usandoli per fare il lavoro giovanile, è meglio che siano integrati in un programma ben pensato e strutturato.

Ci sono una serie di punti da tenere a mente:

È meglio dedicare del tempo al gioco coerente piuttosto che utilizzare giochi per computer sporadicamente o per un solo scopo. In questo modo, i giochi diventano parte della routine del gruppo giovanile e del tuo rapporto con loro.

- Come con qualsiasi intervento di lavoro giovanile, è necessario determinare chiaramente lo scopo dell'apprendimento basato sul gioco e scegliere l'approccio, il gioco o i giochi che si intende utilizzare con attenzione.

- Dovresti prima giocare con i colleghi per assicurarti che sia in linea con i tuoi valori, l'apprendimento che vuoi raggiungere e gli interessi e le abilità del tuo gruppo giovanile.
- Quando si utilizzano i giochi in questo modo, è meglio strutturare il processo in modo da coinvolgere una fase di apprendimento, una fase di gioco e una fase di debriefing. Vale a dire, si condividono le informazioni su un problema, (ad esempio, il cambiamento climatico) giocare un gioco sul cambiamento climatico e poi debrief su come il gruppo ha trovato l'esperienza, ciò che hanno imparato e come vogliono rispondere ad esso. Ci sono molti modi diversi in cui è possibile strutturare questo processo — ad esempio condividere informazioni, quindi giocare, debrief e rispondere. O forse condividere informazioni, quindi giocare, debrief, condividere più informazioni, giocare di nuovo, debrief e poi rispondere. Oppure si potrebbe giocare il gioco come punto di partenza al fine di motivare il gruppo a imparare e poi seguire questo, condividendo le informazioni e incoraggiandoli ad agire sulla questione.
- All'interno del computer-games-based-learning, ci sono tre approcci distinti che sono comunemente utilizzati sia nell'educazione formale che non formale:
 - Il primo, giochi a scopo speciale, è quello di accedere e utilizzare giochi che sono appositamente progettati per lo scopo educativo che si intende.
 - Il secondo, commerciale fuori dagli scaffali, è quello di utilizzare i giochi mainstream per evidenziare un problema.
 - Il terzo consiste nel facilitare i giovani a creare i propri giochi per computer.



Giochi per computer a scopo speciale

Il modo più comune di utilizzare i giochi per computer è quello di trovare giochi personalizzati che sono già progettati per ottenere risultati di apprendimento particolari. Ci sono molti giochi basati sulla conoscenza che si occupano di materie tradizionali come matematica, scienza, geografia, lingue, ecc.

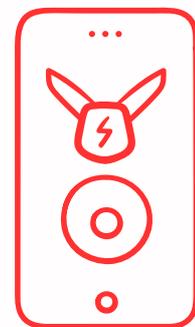
I giochi di simulazione sono stati utilizzati per attirare l'attenzione sui conflitti e per incoraggiare l'azione da parte dei giocatori. Darfur sta morendo è stato sviluppato al fine di evidenziare il conflitto in Darfur. Peacemaker, 9/12, This War of Mine and War on Terror tutti guardano criticamente alla geopolitica e al conflitto. World Climate, World Without Oil, AdaptNation, Never Alone e Bee Simulator sono esempi di giochi in fase di sviluppo per aumentare la consapevolezza e l'impegno nei confronti dei cambiamenti climatici. Giochi per computer come Papers Please, My Life as a Refugee, Against All Odds e Salaam sono giochi su migrazione e rifugiati.

Negli ultimi anni, alcune organizzazioni di educazione allo sviluppo hanno sperimentato l'uso della realtà virtuale nella loro pratica (ad esempio Concern Worldwide). Il Dipartimento per lo Sviluppo Internazionale del Regno Unito (DFID) ha collaborato con Google Expeditions a una serie di tour virtuali di progetti di aiuto britannico. Questi possono esporre gli spettatori a un'esperienza immersiva di un campo profughi siriano, consentendo loro di conoscere le storie di singoli bambini che sono stati costretti a lasciare le loro case. L'ONU Clouds Over Sidra racconta la storia di Sidra, un rifugiato siriano che vive nel campo Za'atari in Giordania. Nel video, lo spettatore viene praticamente preso dalla sua mano in un tour intorno al campo dove vivono lei e 90.000 altri rifugiati.

Giochi di realtà mista

Altri due concetti che sono importanti nel contesto del gioco contemporaneo sono la realtà virtuale e la realtà aumentata, collettivamente indicata come realtà mista. Questi producono un ulteriore livello di potenziale immersivo e collaborativo e sono diventati più accessibili negli ultimi anni con la continua diffusione di cuffie di realtà virtuale e giochi basati sulla posizione. I giochi di Realtà Aumentata (AR) sono un genere che combina il mondo reale con la fantasia.

Negli ultimi tempi, hanno sfruttato la tecnologia per integrare perfettamente sia gli ambienti fisici che quelli generati dal computer in giochi come Pokémon Go. Questo gioco AR ha prodotto una mappa in stile cartone animato della posizione reale degli utenti. Ha poi sovrapposto creature Pokémon che il giocatore ha dovuto perseguire e catturare. Mentre questo gioco può sembrare abbastanza frivolo, i suoi sviluppatori lo hanno previsto come un gioco per promuovere l'attività fisica e il benessere mentale. La sua popolarità, con 65 milioni di giocatori attivi mensili nove mesi dopo il suo lancio, ha dimostrato le capacità tecniche e il livello di coinvolgimento che tali applicazioni possono comandare.



La realtà virtuale (VR) è stata definita come un ambiente tridimensionale, generato da computer, che può essere esplorato e interagito con una persona. Quella persona diventa parte di questo mondo virtuale o è immersa in questo ambiente ed è in grado di manipolare oggetti o eseguire una serie di azioni.

Giochi commerciali off-the-Shelf



Un altro approccio da adottare con l'apprendimento basato sui giochi è quello di progettare l'apprendimento in un gioco commerciale tradizionale esistente. Minecraft può essere utilizzato per progetti di costruzione, progettazione, elettronica e codifica. Assassins Creed può essere utilizzato per esplorare geografia e storia. Roblox può presentare opportunità di impegnarsi con la risoluzione dei problemi in matematica e business. Civilization e le varie edizioni di The Sims possono affrontare questioni di pianificazione e sostenibilità. Al fine di utilizzare questi giochi, è necessario avere familiarità con loro stessi. Ricorda che tali giochi sono stati progettati come intrattenimento e dovranno essere modellati e integrati in un processo di apprendimento o di sviluppo personale all'interno di un contesto di lavoro giovanile. Mentre molti giochi hanno un apprendimento significativo e lo sviluppo delle abilità integrato, è possibile aggiungere a questo in modo semplice. Chiedi a un gruppo di lavorare insieme per ricreare il loro centro giovanile o altri edifici pubblici a Minecraft. Aggiungi alcune sfide tecniche — aprire porte, luci di lavoro, utilizzare ascensori ecc. SimCity o Roblox potrebbero essere utilizzati in modo simile



PARTE 02. GAMIFICATION NELL'EDUCAZIONE NON FORMALE

3.2. Esempi specifici e casi di studio di successo nell'istruzione non formale

3.2.1. Caso di studio: Gamification nello spazio di apprendimento informale dell'istruzione superiore (nel contesto della trasformazione digitale dell'istruzione)

L'educazione informale è un tipo di istruzione che non segue una struttura rigida e non sempre avviene nei locali scolastici o universitari. Questo termine comprende classi individuali sotto la guida di coach o tutor e corsi a breve termine che perseguono obiettivi pratici a breve termine. Tali corsi di formazione o lezioni sono spesso condotti da organizzazioni pubbliche, volontari e università, e sono gratuiti per gli studenti.

Lo spazio di apprendimento informale non classifica gli studenti in base all'età, alle capacità professionali o intellettuali e talvolta non ha limiti di tempo reali. Le istituzioni o le organizzazioni che forniscono un'istruzione informale di solito non rilasciano qualifiche e non conducono una valutazione formale dei risultati accademici dei partecipanti (Tkachenko 2015, pag. 304).

Oggi, l'educazione informale è in aumento come il mondo intero ha riconosciuto i suoi benefici. Mentre 7-10 anni fa c'erano una manciata di specialisti coinvolti in questo campo, oggi riconosciamo un'infrastruttura potente e completa.

L'introduzione di restrizioni di quarantena connesse alla risposta alla pandemia di COVID-19 è diventata un catalizzatore di questo incredibile cambiamento. Il secondo motivo più importante è che il progresso tecnologico e la concorrenza esortano le imprese ad aumentare i requisiti professionali di ingresso per i potenziali dipendenti.

La gamification nello spazio di apprendimento informale dell'istruzione superiore si concentra sull'utilizzo dei desideri principali degli studenti, promuovendo il coinvolgimento degli studenti nel processo di apprendimento, incoraggiando i risultati e i risultati significativi. Tale efficienza è spiegata da due fattori:

- Feedback immediato. I livelli di passaggio e alcune meccaniche di "valutazione" consentono allo studente di ottenere immediatamente un'analisi dei loro risultati. In questo caso, il sistema gamificato risponde alle azioni target del giocatore, dà spazio alle manovre e questo è il modo in cui uno studente si avvicina consapevolmente alla strategia di apprendimento. (Werquin, 2012);
- La versatilità della meccanica e delle forme. Ogni studente può avere il proprio prototipo di giocatore, un personaggio appropriato e punti di forza, il che significa che per ottenere i migliori risultati, ogni studente deve essere motivato e partecipare volontariamente. La varietà di meccaniche che la gamification fornisce aiuta a trovare un approccio individuale a diversi studenti di istruzione superiore (Romi & Schmida, 2009).

Parlando dei modi naturali per acquisire conoscenze e abilità pratiche, gli studenti universitari preferiscono l'eccitazione, una storia con una trama, un gioco. Questi elementi facilitano il consolidamento delle informazioni ricevute durante le lezioni. Ciò che è particolarmente prezioso è che un sistema gamificato genera o simula situazioni stressanti o ambigue incoraggiando uno studente a rivelare le proprie riserve intellettuali e psico-emotive interiori. Questa è una pratica recente di selezione di specialisti utilizzati da potenziali datori di lavoro, che non si basa sui voti dello studente o il diploma. (Lepper, 1998).

L'uso della gamification nello spazio educativo informale dell'istruzione superiore può creare un ambiente di gioco che stimola il processo motivazionale interno attraverso una situazione di scelta, guidando lo studente verso l'esplorazione e l'azione indipendente. La possibilità di fare una scelta e implementarla risolvendo un problema, permette allo studente di cogliere il significato dell'azione "dall'interno". Una scelta personale porta ad un'azione significativa, e questa sequenza trasforma il processo di apprendimento in un obiettivo vitale, che è una condizione per un apprendimento efficace. Lo studente non è alienato dal processo educativo, come a volte accade nel caso dell'apprendimento formale, ma, al contrario, ne viene coinvolto. Ora uno studente è motivato a risolvere un compito e questa motivazione è legata al contenuto interno della disciplina. (Malone & Lepper, 1987, pagg. 23-27).

La formazione dell'atteggiamento consapevole di uno studente verso l'apprendimento comporta un'azione indipendente e responsabile, il che significa che uno studente accetta gli obiettivi educativi e gli obiettivi all'interno dello spazio di apprendimento informale. La differenza tra la componente di comunicazione dell'ambiente educativo informale (piattaforma di gioco) e la comunicazione educativa formale sta nel principio in cui l'informazione educativa non viene trasmessa solo nella realtà virtuale, ma, prima di tutto, offre azioni per risolvere i compiti educativi rispetto all'obiettivo. La conoscenza non viene trasmessa ma creata, mentre lo studente non si prepara per l'attività professionale pratica, ma invece, si unisce ad essa (Bessmertny & Gaenkova, 2016).

Oggi, allenatori e insegnanti che lavorano nello spazio di apprendimento informale dell'istruzione superiore, in collaborazione con i progettisti di giochi per computer, stanno attivamente sviluppando modelli visualizzati di apprendimento informale e programmi di formazione modulari basati su giochi virtuali. I moduli di gioco rappresentano un modo sistematico di padroneggiare il materiale didattico, che consente agli studenti di acquisire conoscenze pratiche in varie aree tematiche (Sylvia, Tang, Wong, Li, & Cheng, 2021).

Poiché la gamification è spesso preferita rispetto ad altre tecnologie mai impiegate nell'ambiente di apprendimento informale, è necessario identificare e sistematizzare i vantaggi della gamification e i modi per includere il gioco nel sistema di apprendimento informale:

No	Modi per includere la gamification nell'educazione non formale	Vantaggi della gamification nell'educazione non formale
1.	Creare momenti di gioco che supportano gli obiettivi di apprendimento.	Questo permette agli studenti di sviluppare il pensiero e l'agilità.
2.	Sistema di ricompensa nel processo educativo	<p>Attraverso l'ottenimento di incentivi per completare il compito gli studenti rivelano naturalmente le loro migliori competenze.</p> <ul style="list-style-type: none"> • sistema di punti e punteggi • tabella dei punteggi e classifiche • negozio di premi interni
3.	Materializzazione delle idee	Rendendo le idee tangibili e comprensibili, l'insegnante semplifica l'assimilazione del materiale.
4.	Il corso è diviso per livelli di difficoltà	Un modo per mantenere uno studente motivato è quello di rendere visibili i loro progressi. Ogni livello comporta il superamento degli ostacoli e l'affrontare la crescente complessità dei contenuti.
5.	La pratica domina la teoria	Nello spazio di apprendimento informale gamificato, gli studenti dovrebbero non solo avere conoscenze ma anche applicarla in compiti pratici. (Nicholson, 2012, pag. 28).
6.	Incoraggiare l'indipendenza	La gamification consente agli studenti dell'istruzione superiore di dimostrare l'iniziativa e imparare dalla loro esperienza. Per avere successo nello studio, è necessario considerare attentamente il piano delle lezioni in modo che sia semplice, breve e il più chiaro possibile.

7.	Giochi di ruolo nel processo di apprendimento	Nel gioco di ruolo, lo studente agisce per conto del proprio personaggio, utilizza le conoscenze e le abilità acquisite per risolvere i problemi in una situazione non tipica. Questa visualizzazione rende il processo di apprendimento più emotivo, migliorando la sua qualità e motivando lo studente a seguire gli argomenti uno per uno.
8.	Spirito di concorrenza	La gamification dell'apprendimento nello spazio educativo informale dell'istruzione superiore coinvolge la rivalità e lo scontro degli studenti/giocatori in cui tutti cercano di raggiungere il loro obiettivo.
9.	Interattività	Diversi tipi di test e materiali, simulatori e lezioni pratiche coinvolgono più attivamente lo studente nell'apprendimento, rendendolo interessante e più efficace.
10.	Lavoro di squadra	Gli obiettivi di apprendimento, che richiedono la cooperazione tra gruppi di studenti, sono un buon esempio di pratica e un elemento di gamification. Tali compiti devono essere interessanti da svolgere, e sono tutti sulla creatività e la collaborazione tra gli studenti.
11.	Spazio per il rischio	Dà la possibilità di incoraggiare uno studente a giocare all'interno di un compito e non avere paura di essere punito per una risposta sbagliata.
12.	Sistema di scadenza	Uno studente è stressato dai vincoli di tempo, che aumenta la loro capacità di conservare le informazioni e rende possibile l'apprendimento intuitivo. (Gamificazione).
13.	Approccio basato sui casi nel processo educativo	L'apprendimento situazionale viene utilizzato nelle simulazioni di apprendimento, dove gli studenti dell'istruzione superiore esplorano il sistema, giocando con il suo modello (Nikitin, 2016).

L'efficienza della gamification all'interno dello spazio di apprendimento informale dell'istruzione superiore si spiega con la sua capacità di colmare quelle lacune dell'istruzione formale che sono tipicamente trascurate nell'apprendimento convenzionale, vale a dire l'interazione efficace e la comunicazione nella comunità educativa. Tuttavia, occorre tenere presente che esiste il rischio che nuove competenze utili acquisite dagli studenti dell'istruzione superiore attraverso l'istruzione informale non siano richieste nel sistema di istruzione formale.

Pertanto, riteniamo che le forme progressive di educazione informale dovrebbero essere gradualmente iniettate nel tessuto dell'istruzione formale, pur consolidando anche a livello legislativo (Tsay, Kofinas, & Luo, 2018). Va notato che lo spazio di apprendimento informale nell'istruzione superiore è fondamentale per l'introduzione di tecniche e pratiche di gioco in un contesto non-gaming con lo scopo educativo. Ciò è rafforzato dal ritmo rapido con cui vengono implementati e testati approcci innovativi e metodi didattici, compreso l'uso diffuso di giochi di ruolo, situazionali e altri tipi di giochi.

Conclusioni

L'istruzione superiore di qualità e a prezzi accessibili è la solida base per lo sviluppo di una società digitale progressiva e lungimirante. I paesi che l'hanno capito al momento giusto hanno costruito con successo un sistema efficace di educazione formale e informale, navigando le loro economie attraverso le ampie ondate del nuovo mondo tecnologico e abbracciando la trasformazione digitale.

Oggi, queste sono due parti di un tutt'uno, l'educazione informale non è più percepita come l'opposto del formale o del suo sostituto. Le tecnologie dell'informazione e della comunicazione sono parte integrante della formazione professionale completa nell'istituto di istruzione superiore. Ora, gli studenti hanno la possibilità realistica di aderire con fiducia



Parte 03: GAMIFICATION — ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

Questa parte del modulo contiene un'attività di apprendimento completa sull'introduzione alla gamification, progettata per essere utilizzata nella formazione dei formatori o nella formazione di animatori/educatori giovanili. L'obiettivo di questa attività è quello di sostenere gli studenti a capire meglio come i due casi sopra menzionati (**1. Utilizzo di giochi per computer nel lavoro giovanile** e **2. La gamification nello spazio di apprendimento informale dell'istruzione superiore (trasformazione digitale dell'istruzione)**), può essere utilizzata nell'aspetto dell'educazione non formale dell'animazione socioeducativa.

TITOLO DELLA SESSIONE	Gamification nell'animazione socioeducativa e nell'istruzione non formale (esempi specifici e casi di studio di successo)
Lunghezza approssimativa	1 ora e 15 minuti
Dimensione del gruppo	fino a 30 partecipanti
Attrezzature, materiali e spazio necessari	Computer portatili/Tablet/Smartphone Accesso a Internet Carta A4 Carta a fogli mobili Le penne Marcatori colorati Forbici Colla Nastro adesivo Proiettore/schermo 1 spazio-camera; Tavoli (almeno quanti i gruppi formati) e sedie;

<p>Obiettivi e obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sostenere i partecipanti nella comprensione dei casi di gamification nell'ambito del lavoro giovanile e dell'istruzione non formale; • Sostenere i partecipanti nella scoperta di modi creativi come la gamification può essere utilizzata nell'aspetto già citato; • Incoraggiare i partecipanti a diventare più aperti all'uso della gamification nelle attività che già attuano negli aspetti specifici;
<p>Descrizione dettagliata</p>	<p>La sessione è suddivisa in quattro parti.</p> <p>Parte 1) 15 minuti Riflettendo sulla gamification — passando attraverso i due casi inclusi in questo modulo Il facilitatore in questa parte darà una panoramica di questa sessione, e darà il via alla sessione con una breve introduzione dell'argomento (riferendosi ai moduli precedenti) e passando attraverso i casi inclusi in questo modulo.</p> <p>Parte 2) 20 minuti — Ogni partecipante è aperto a condividere le proprie pratiche in materia di gamification (nota il motivo per cui la usano e perché no);</p> <p>Fase 1) 5 min — Dividere i partecipanti in gruppi di 4, in una tabella di discussione, e farli indicare le proprie pratiche relative ai casi di studio che sono stati discussi in precedenza.</p> <p>Passo 2) 5 min — Ogni rappresentante del gruppo condividerà con il resto le pratiche sviluppate all'interno del proprio gruppo. Nel frattempo ogni gruppo deve scrivere almeno una domanda per il resto dei gruppi relativi alla loro discussione. Le domande devono essere correlate all'argomento.</p> <p>Fase 3) 10 min — Le domande devono essere discusse congiuntamente da tutti i gruppi.</p> <p>Parte 3) 20 minuti — Identificare nuovi casi di gamification da utilizzare nell'animazione socioeducativa e nell'istruzione non formale. Ogni gruppo deve identificare nuovi casi di gamification da utilizzare nella loro area di lavoro (all'interno dei lavori di gruppo e dell'istruzione non formale).</p> <p>Parte 4) 10 min — Preparazione di un piano di lavoro comprendente il nuovo elemento specifico di gamification che i partecipanti intendono sperimentare nella loro area di lavoro.</p> <p>Parte 5) 10 min - Cibo per la riflessione:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Quali possono essere i punti chiave di questa sessione, 2. Quali possono essere i prossimi passi che questi partecipanti possono intraprendere; 3. Testare le conoscenze e valutare le sessioni;

Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore	<ul style="list-style-type: none"> • Vieni preparato, e capire il significato di questo modulo, e la sessione come un'attività; • Garantire che tutti i partecipanti siano consapevoli del contesto del modulo; • Incoraggiare tutti i partecipanti a partecipare alla sessione; • Sentiti libero di utilizzare i tuoi metodi e strumenti per rendere le sessioni il più interattive possibile; • Sentitevi liberi di presentare nuove idee all'interno delle linee di questo modulo;
--	--

Parte 04: GAMIFICATION NELL'ANIMAZIONE SOCIOEDUCATIVA E NELL'ISTRUZIONE NON FORMALE RISORSE UTILI AGGIUNTIVE

Questa parte del modulo contiene link e risorse utili che aiuteranno gli utenti a esplorare ulteriormente altri esempi e casi di studio di successo.

Gamification in eLearning articolo: [clicca qui](#)

ALLEGATO 1: DISPENSE DI ATTIVITÀ

GROW video tutorials: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Materiali utilizzati:

Gamification in the Informal Learning Space of Higher Education (in the Context of the Digital Transformation of Education):

<https://lumenpublishing.com/journals/index.php/po/article/view/4790>

Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL <https://www.youth.ie/wp-content/uploads/2020/11/Games-in-Youth-Work-Handbook-FINAL.pdf>

Gamification in e-learning: What is it? Examples and benefits:

<https://www.easygenerator.com/en/blog/e-learning/gamification-in-elearning/#:~:text=What%20is%20gamification%20in%20e,enabling%20users%20to%20have%20fun.>

Mettete alla prova le vostre conoscenze rispondendo alle domande del quiz

GROW: <https://grow-project.eu/quiz>

MODULO 04: Pianificazione della gamification. Come pianificare efficacemente le attività di gamification (cosa, perché, come?)

INTRODUZIONE

Questo modulo è dedicato alle attività di pianificazione della gamification efficaci, all'importanza della pianificazione e ai modi per pianificare un'attività di gamification efficace. Inoltre, questo modulo chiarirà la differenza tra la gamification e l'apprendimento basato sul gioco e fornirà esercizi che possono essere utilizzati in Training of Trainers, o corsi di formazione per animatori giovanili ed educatori.

L'obiettivo di questo modulo è quello di raggiungere i seguenti risultati di apprendimento:

L'ARGOMENTO	La conoscenza	Abilità	Attitudine
Pianificazione della gamification. Come pianificare efficacemente le attività di gamification (cosa, perché, come?)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze su come pianificare efficacemente le attività di gamification online e offline • Familiarizzazione con diverse attività di gamification e loro utilizzo 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di adattare, creare e pianificare attività di gamification in base agli obiettivi della formazione e alle esigenze del gruppo target 	<ul style="list-style-type: none"> • Diventare più aperti all'introduzione/c ompresa attività di gamification nell'ambito di un'attività di formazione o di animazione socioeducativa NFE sia di persona, sia utilizzando mezzi digitali

PARTE 01. TEORIA BREVE

1. Cos'è la strategia di gamification?



Per pianificare attività di gamification significative, puoi iniziare pensando a come creare elementi di gioco che si allineano con un contesto non di gioco. Nel perseguire questa strategia, dovresti riconoscere che l'attività di gioco deve essere, per definizione, facoltativa.

Creare uno spazio di gioco basato su elementi opzionali invece di imporre un sistema di punteggio e obiettivi ai partecipanti aumenterà le possibilità che i partecipanti trovino significato e costruiscano una motivazione interna per interagire con il contesto non di gioco.

Quando si progettano le attività di gamification, la creazione di uno spazio basato sulle informazioni in cui i partecipanti possono esplorare alle proprie condizioni consentirà di giocare. I partecipanti dovrebbero essere in grado di avere l'impegno iniziale con un concetto che dovrebbe creare anticipazioni su ciò che potrebbe accadere, che può poi portare a una sorpresa. Il partecipante può abbracciare la sorpresa e ottenere piacere e comprensione.

Al centro del concetto di gamification significativa c'è la creazione di uno spazio di apprendimento ludico basato sull'informazione in cui i partecipanti possono esplorare e trovare significato. Questo può essere uno spazio fisico o uno spazio virtuale, ma l'idea è la stessa: sviluppare un insieme di meccanismi che possono essere utilizzati per il gioco (e quindi essere utilizzati per i giochi) che aiutano il partecipante a scoprire ciò che è interessante e rilevante sul contesto non di gioco sottostante e collegarlo alle sue precedenti esperienze, conoscenze e abilità. Dal momento che ogni partecipante sta trovando ciò che è significativo per lui o lei, ogni partecipante può togliere cose diverse dall'esperienza di gamification.

Un altro modello interessante da considerare per la gamification significativa è quello del parco giochi della scienza. Un museo della scienza contiene mostre e interpretazioni, e un partecipante dovrebbe capire cosa fare con ogni mostra al fine di esplorare i principi di base. Il museo della scienza è un ottimo esempio di spazio ludico di apprendimento. Un problema con i musei scientifici è che un partecipante sarà desideroso di manipolare la mostra, non leggerà le istruzioni e finirà per perdere i punti sottostanti. Nello sviluppo di una gamification significativa, questa sfida sarà presente; i giocatori devono avere una libera scelta in base ai concetti di gioco, ma i progettisti devono rendere più facile per i giocatori interessati saperne di più sull'impostazione di gamification non di gioco.

Quando si lavora alla gamification e alla pianificazione delle attività di gamification è importante chiarire cosa non sia la gamification:

- Semplicemente creando un gioco.
- Una cassetta degli strumenti di interattività
- Basta aggiungere punti e distintivi a un'attività e aspettarsi che diventi magicamente più coinvolgente
- Uno stile di design
- Una cosa facile da fare o da imparare (una comprensione della psicologia, del comportamento umano e molto altro va in esso).
- La soluzione per tutto.

La gamification è un ottimo strumento con il quale è possibile raggiungere i seguenti aspetti che sono molto importanti nell'animazione socioeducativa

- **Motivazione**— perché la gamification premia i partecipanti e li sfida a continuare ad andare avanti, sono motivati a migliorare e/o battere la competizione.
- **Studenti impegnati:** la chiave per il coinvolgimento è la varietà e l'interazione. La gamification è una piccola fetta della torta eLearning insieme a storytelling, scenari, audio, video, grafica e apprendimento sociale.
- **Autonomia dello studente.** La gamification permette agli individui di imparare al proprio ritmo e livello, e attinge a motivazioni intrinseche come la concorrenza, il miglioramento e il completamento.
- **Feedback istantaneo.** I giochi forniscono feedback mentre i giocatori dimostrano la loro padronanza. Se fanno bene, è al livello successivo; in caso contrario, hanno un'altra possibilità di vedere cosa hanno perso.
- **Apprendimento sociale.** La competizione amichevole e la collaborazione consentono agli studenti di creare nuove connessioni. Un articolo del 2020 in Educational Psychology Review ha rilevato che gli studenti rispondono positivamente a lievi pressioni sociali quando sono in competizione con i membri di una comunità.
- **Connessione emotiva.** La gamification spesso utilizza lo storytelling per aiutare gli studenti ad applicare ciò che hanno sperimentato in situazioni simulate, il che crea una connessione emotiva (e, a sua volta, connessioni neurali più forti).
- **Obiettivi significativi.** Livellare e completare i giochi offre agli studenti obiettivi significativi e tangibili per cui lavorare.

Sollievo cognitivo. I cervelli amano il multitasking, ma il multitasking può danneggiare gli sforzi di allenamento. I giochi indirizzano l'attenzione a un compito alla volta, che aumenta la concentrazione e riduce il carico cognitivo sul cervello.

1.2 Come pianificare la gamification?

Da non confondere con l'apprendimento basato sul gioco, che chiede ai giovani di giocare al servizio dell'istruzione, la gamification consiste nel prendere le caratteristiche che rendono i giochi così coinvolgenti e applicarli in altri tipi di attività di apprendimento. Queste caratteristiche includono cose come:

- Punti di esperienza che si accumulano verso la padronanza
- Badge che premiano i giocatori per aver raggiunto qualcosa di notevole
- Classifiche che mostrano come i giocatori si accatano contro la concorrenza
- Missioni che permettono ai giocatori di fare scelte significative
- Punti di controllo che segnano progressi verso un obiettivo
- Battaglie boss che presentano una sfida difficile e mettono alla prova le abilità dei giocatori



1.3. Perché è importante pianificare la gamification?

Quando si tratta di gamification, vuoi suscitare molto interesse dai tuoi studenti, quindi potresti pianificare una competizione a livello di organizzazione. Il problema? Se crei una competizione troppo ampia, sei destinato a motivare quelli in cima alla classifica, ma probabilmente perderai quelli che sono costantemente in basso, senza alcuna possibilità di salire. Invece, pianifica le competizioni a breve termine in una varietà di applicazioni e crea una classifica che si resetta dopo una settimana o giù di lì per dare a tutti una giusta opportunità.

C'è una cosa come "provare troppo" quando si tratta di gamification, soprattutto se sei così concentrato sull'aspetto del divertimento che ti manca il punto di allenamento. Potresti creare il gioco più emozionante del mondo, ma se gli studenti percepiscono che ha poco a che fare con il loro allenamento, potrebbero abbandonarlo per qualcosa di più convenzionale. Rispetta il tempo dei tuoi studenti e ricorda che mentre l'edutainment è importante, l'argomento dovrebbe essere ancora sul punto.

Pianificare la formazione basata sul gioco è fantastico — a meno che, naturalmente, i tuoi studenti non capiscano davvero lo scopo. Senza obiettivi di gioco chiari, come punteggi e risultati, gli studenti potrebbero perdere interesse. E, senza ricompense chiare, come badge e premi, gli studenti potrebbero perdere la motivazione. Sia gli obiettivi che le ricompense dovrebbero essere parte integrante della fase di pianificazione e sviluppo del gioco.

Parte 02: Pianificazione della gamification. Come pianificare efficacemente le attività di gamification (cosa, perché, come?) — ATTIVITÀ DI TRAINING

Questa parte del modulo contiene un'attività di apprendimento completa sulla pianificazione della gamification. L'obiettivo di questa attività è quello di sostenere gli studenti a capire meglio qual è il modo basilare per pianificare la gamification nel lavoro giovanile, come pianificarlo per raggiungere l'esperienza di apprendimento.

TITOLO DELLA SESSIONE	GIOCO PER IMPARARE
Lunghezza approssimativa	2 ore
Dimensione del gruppo	fino a 30 partecipanti
Attrezzature, materiali e spazio necessari	Carta A4 Carta a fogli mobili Le penne Marcatori colorati Riviste e riviste Forbici Colla Nastro adesivo Accesso a Internet Computer portatili/smartphone Proiettore/schermo Grande spazio Tavoli (almeno quanti i gruppi formati) e sedie
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Supportare i partecipanti nella comprensione della gamification e del suo utilizzo in diverse impostazioni • Per comprendere la logica educativa dei giochi e quali possibili metodi possono utilizzare per gamificare l'esperienza di apprendimento e viceversa • Rendere i partecipanti più aperti all'uso della gamification nelle attività che attuano

<p>Detailed description</p>	<p style="text-align: center;">Introduzione/15 minuti</p> <p>I facilitatori dovrebbero introdurre la sessione e fornire input teorici sugli aspetti di apprendimento del gioco. I partecipanti devono essere divisi nei gruppi-5 gruppi (6 pax) con il compito di scegliere un gioco dalla lista data (i facilitatori dovrebbero fornire l'elenco di 10 videogiochi popolari) e identificare una possibile esperienza di apprendimento dal gioco selezionato. Risorsa per i giochi: https://www.ign.com/articles/the-best-100-video-games-of-all-time</p> <p style="text-align: center;">Lavoro di gruppo/durata totale 1h 15 minuti</p> <p>Durante il gioco e l'esplorazione del gioco riflettere su elementi e approcci, estrarre gli aspetti di apprendimento, e preparare la presentazione sui seguenti requisiti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Elenca gli aspetti del gioco che sono o possono essere educativi • Qual è il tipo di attività di apprendimento che si può sviluppare dal gioco? • Qual è la conoscenza esatta che i giocatori potrebbero ottenere? • Quali sono le abilità che un giocatore potrebbe ottenere? • Quali atteggiamenti un giocatore potrebbe cambiare o adottare? • Descrivi passo dopo passo come trasformare questo gioco (o parte di esso) in un'attività di apprendimento con possibili sfide e definire come il gioco potrebbe essere utilizzato come attività educativa • Elenca ciò che sceglieresti come ricompensa per un giocatore. <p style="text-align: center;">Presentazione e feedback/30 min</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.</p> <p>Se necessario, dai loro più materiali da rivedere</p>

Parte 03: Pianificazione della gamification. Come pianificare efficacemente le attività di gamification (cosa, perché, come?) - Attività di apprendimento autodiretto

GROW video tutorials: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Metti alla prova la tua conoscenza rispondendo alle domande del seguente quiz:

<https://grow-project.eu/quiz>

ALLEGATO 1: DISPENSE DI ATTIVITÀ

Tagliare le istruzioni e dare un caso ad ogni gruppo. Quando il gruppo decide quale gioco userà fornire loro maggiori informazioni sul gioco selezionato. Questo dovrebbe essere preparato in anticipo. Questi sono semplici esempi. Puoi usare il tuo.

Gruppo uno:

Si prega di selezionare uno dei giochi proposti dalla lista che si desidera elaborare ulteriormente e identificare la possibile esperienza di apprendimento. Durante il gioco e l'esplorazione del gioco riflettere su elementi e approcci, estrarre gli aspetti di apprendimento, e preparare la presentazione sui seguenti requisiti:

- Elenca gli aspetti del gioco che sono o possono essere educativi
- Qual è il tipo di attività di apprendimento che si può sviluppare dal gioco?
- Qual è la conoscenza esatta che i giocatori potrebbero ottenere?
- Quali sono le abilità che un giocatore potrebbe ottenere?
- Quali atteggiamenti un giocatore potrebbe cambiare o adottare?
- Descrivi passo dopo passo come trasformare questo gioco (o parte di esso) in un'attività di apprendimento con possibili sfide e definire come il gioco potrebbe essere utilizzato come attività educativa
- Elenca ciò che sceglieresti come ricompensa per un giocatore.

Lista dei giochi:

1. Super Metroid,

2. La leggenda di Zelda: Un legame con il passato,

3. Portale 2,

4. Il mondo di Super Mario,

5. Effetto di massa 2,

6. Red Dead Redemption 2

7. Half-Life 2

8. Disco Elysium

9. Grand Theft Auto V

10. L'Ade

Gruppo due:

Si prega di selezionare uno dei giochi proposti dalla lista che si desidera elaborare ulteriormente e identificare la possibile esperienza di apprendimento. Durante il gioco e l'esplorazione del gioco riflettere su elementi e approcci, estrarre gli aspetti di apprendimento, e preparare la presentazione sui seguenti requisiti:

- Elenca gli aspetti del gioco che sono o possono essere educativi
- Qual è il tipo di attività di apprendimento che si può sviluppare dal gioco?
- Qual è la conoscenza esatta che i giocatori potrebbero ottenere?
- Quali sono le abilità che un giocatore potrebbe ottenere?
- Quali atteggiamenti un giocatore potrebbe cambiare o adottare?
- Descrivi passo dopo passo come trasformare questo gioco (o parte di esso) in un'attività di apprendimento con possibili sfide e definire come il gioco potrebbe essere utilizzato come attività educativa
- Elenca ciò che sceglieresti come ricompensa per un giocatore.

Lista dei giochi:

- | | |
|--|------------------------------|
| 1. Recensione di Super Mario 64 | 6. TL'ultimo di noi |
| 2. La leggenda di Zelda: Il respiro del selvaggio | 7. Foto di BioShock |
| 3. Mappa di Castlevania: Sinfonia della notte | 8. Sangue di sangue |
| 4. Foto di Halo 2 | 9. Sottotitoli |
| 5. The Witcher 3: Caccia selvaggia | 10. Street Fighter II |

Gruppo tre:

Si prega di selezionare uno dei giochi proposti dalla lista che si desidera elaborare ulteriormente e identificare la possibile esperienza di apprendimento. Durante il gioco e l'esplorazione del gioco riflettere su elementi e approcci, estrarre gli aspetti di apprendimento, e preparare la presentazione sui seguenti requisiti:

- Elenca gli aspetti del gioco che sono o possono essere educativi
- Qual è il tipo di attività di apprendimento che si può sviluppare dal gioco?
- Qual è la conoscenza esatta che i giocatori potrebbero ottenere?
- Quali sono le abilità che un giocatore potrebbe ottenere?
- Quali atteggiamenti un giocatore potrebbe cambiare o adottare?
- Descrivi passo dopo passo come trasformare questo gioco (o parte di esso) in un'attività di apprendimento con possibili sfide e definire come il gioco potrebbe essere utilizzato come attività educativa
- Elenca ciò che sceglieresti come ricompensa per un giocatore.

Game list:

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. Super Mario Bros. 3 | 6. Metal Gear Solid 3: Snake Eater |
| 2. Portal | 7. Minecraft |
| 3. Chrono Trigger | 8. The Legend of Zelda: Ocarina of Time |
| 4. God of War | 9. Sid Meier's Civilization IV |
| 5. Half-Life: Alyx | 10. Metal Gear Solid |

Gruppo quattro:

Si prega di selezionare uno dei giochi proposti dalla lista che si desidera elaborare ulteriormente e identificare la possibile esperienza di apprendimento. Durante il gioco e l'esplorazione del gioco riflettere su elementi e approcci, estrarre gli aspetti di apprendimento, e preparare la presentazione sui seguenti requisiti:

- Elenca gli aspetti del gioco che sono o possono essere educativi
- Qual è il tipo di attività di apprendimento che si può sviluppare dal gioco?
- Qual è la conoscenza esatta che i giocatori potrebbero ottenere?
- Quali sono le abilità che un giocatore potrebbe ottenere?
- Quali atteggiamenti un giocatore potrebbe cambiare o adottare?
- Descrivi passo dopo passo come trasformare questo gioco (o parte di esso) in un'attività di apprendimento con possibili sfide e definire come il gioco potrebbe essere utilizzato come attività educativa
- Elenca ciò che sceglieresti come ricompensa per un giocatore.

Lista dei giochi:

- | | |
|---|---|
| 1. Super Mario Bros. | 6. Resident Evil 4 |
| 2. Mezza vita | 7. Metroid Prime |
| 3. Foto di Halo: Combattimento evoluto | 8. Pokémon Giallo |
| 4. Red Dead Redemption | 9. Star Wars: Cavalieri della Vecchia Repubblica |
| 5. L'ombra del colosso | 10. Legato alla Terra |

Gruppo cinque:

Si prega di selezionare uno dei giochi proposti dalla lista che si desidera elaborare ulteriormente e identificare la possibile esperienza di apprendimento. Durante il gioco e l'esplorazione del gioco riflettere su elementi e approcci, estrarre gli aspetti di apprendimento, e preparare la presentazione sui seguenti requisiti:

- Elenca gli aspetti del gioco che sono o possono essere educativi
- Qual è il tipo di attività di apprendimento che si può sviluppare dal gioco?
- Qual è la conoscenza esatta che i giocatori potrebbero ottenere?
- Quali sono le abilità che un giocatore potrebbe ottenere?
- Quali atteggiamenti un giocatore potrebbe cambiare o adottare?

Lista dei giochi:

1. **Tetris**
2. **Recensione di Doom**
3. **Final Fantasy XIV**
4. **Sig.ra Pac-Man**
5. **Viaggio di viaggio**
6. **L'ascesa della Tomba Raider**
7. **Super Mario World 2: Isola di Yoshi**
8. **SimCity 2000**
9. **Attraversamento degli animali: Nuovi orizzonti**
10. **Isola delle scimmie 2: La vendetta di LeChuck**

Immagine 1: Fonte: <https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

Immagine 2: Fonte <https://www.hurix.com/selecting-gamification-services/>

Materiali utilizzati:

<https://everyonesocial.com/blog/gamification-strategy-tips/>

<https://elearningindustry.com/gamification-for-learning-strategies-and-examples>

<https://www.elearninglearning.com/examples/gamification/module/?open-article-id=15365761&article-title=elearning-gamification--how-to-implement-gamification-in-your-learning-strategy&blog-domain=elmllearning.com&blog-title=elearningmind>

https://www.researchgate.net/publication/264129666_Strategies_for_Meaningful_Gamification_Concepts_behind_Transformative_Play_and_Participatory_Museum

MODULO 05: Strumenti pratici per la creazione di attività di gamification

INTRODUZIONE

Questo modulo contiene informazioni sugli strumenti pratici online e offline che sono utili nella creazione di attività di gamification nel campo dell'animazione socioeducativa.

Contiene una breve introduzione teorica degli strumenti seguiti dalle pertinenti attività utili nella formazione per animatori giovanili ed educatori.

L'ARGOMENTO	La conoscenza	Abilità	Attitudine
Strumenti pratici per la creazione di attività di gamification	Familiarizzazione con strumenti che possono aiutare a creare attività di gamification sia offline che online	Capacità di individuare strumenti in grado di supportare la creazione di attività di gamification e scegliere efficacemente lo strumento più adatto agli obiettivi dell'attività	Disponibilità a utilizzare diversi strumenti per facilitare la pianificazione, la progettazione e la creazione di attività di gamification

PARTE 01. TEORIA**1. Cos'è lo strumento e la tecnica di gamification?**

La gamification si basa sulla varietà di strumenti e tecniche che migliorano l'impegno degli studenti, la loro motivazione e concentrazione. Il software utilizzato nella gamification è costituito da diversi strumenti e piattaforme che consentono di applicare meccanismi di gioco ai diversi contesti non di gioco come il lavoro, la scuola e le attività non formali. Osservando il crescente interesse per la gamification e i componenti gamified, i progettisti di app e i produttori di software hanno creato molti strumenti adottando caratteristiche ed elementi specifici che aiutano a stimolare la motivazione degli studenti, le prestazioni dei dipendenti e l'attrattiva delle attività di apprendimento.

Tuttavia, è necessario sottolineare che la gamification non riguarda solo la tecnologia, ma anche il design. Pertanto non ha bisogno di essere consegnato online o con l'uso di strumenti digitali. Le attività che partecipano offline possono facilmente adattare la sensibilità del gioco per creare un'esperienza coinvolgente e motivante. Ciò è estremamente rilevante nell'apprendimento non formale e informale solitamente utilizzato dagli animatori giovanili e dalle organizzazioni giovanili.

In questo modulo, condividiamo con voi alcuni degli strumenti digitali più utili, ma anche tecniche che introducono le funzionalità di gamification nelle attività offline.

1. Strumenti digitali per la gamification**a. Actionbound (<https://en.actionbound.com/>)**

Actionbound è uno strumento utile per creare attività interattive con gruppi di persone negli spazi esterni. Questa applicazione offre la possibilità di organizzare un tour educativo in città, una passeggiata guidata o una divertente caccia al tesoro come attività di legame per una squadra.

Tra molte opzioni, offre una modalità quiz con domande che consentono di ottenere punti all'interno del numero precedentemente aggiunto di possibili tentativi o penali per il numero di errori o tempo trascorso. La piattaforma consente anche tornei che si svolgono tra i membri di una squadra. Ti consente di aggiungere foto e video che possono essere segnati nell'app e sono necessari per andare avanti con un'altra attività. Actionbound ti consente di impostare lo scenario della caccia al tesoro in qualsiasi luogo, come la tua città, dirigendo i giocatori con suggerimenti sulle mappe di Google.

Questo strumento è particolarmente interessante per le attività di team building e i tour della città basati sulla gamification. Introduce un fattore competitivo, un tabellone dei punteggi e un divertimento nell'apprendimento di nuovi luoghi.

1.2.2 Quizlet Live (<https://quizlet.com/>)



Quizlet è una piattaforma di apprendimento che può essere utilizzata sia da educatori che da studenti per strutturare o migliorare lo studio. Permette di esercitarsi e consolidare i contenuti attraverso schede interattive, con diagrammi (che permettono di contrassegnare la parte di un'immagine o di un'illustrazione di cui si deve conoscere il nome o il termine), con la modalità di apprendimento (con la quale lo strumento esegue un piano di adattamento in modo che gli studenti apprendano i contenuti nel tempo previsto) o attraverso azioni gamificate come giochi con tempo e punteggio. I contenuti possono essere importati. È possibile creare unità di studio basate su appunti o documenti esistenti in formato Word, Excel o Google documents, ad esempio.

1.2.3 Pear Deck (<https://www.peardeck.com/googleslides>)



Migliorare le prestazioni delle nostre spiegazioni e presentazioni come educatori giovanili è possibile. L'aggiunta di un pizzico di gamification con piattaforme come Pear Deck permette agli educatori di migliorare le prestazioni delle loro spiegazioni e presentazioni aggiungendo un pizzico di gamification alle loro diapositive.

Pear Deck è uno strumento di presentazione dal vivo che funziona con Google Slides o presentazioni PowerPoint, consentendo agli studenti di visualizzare le diapositive sui propri dispositivi. Durante la lezione, gli studenti possono ricevere contenuti come domande, immagini o qualsiasi tipo di materiale di supporto. L'obiettivo è quello di rendere le lezioni bidirezionali per sfruttare al meglio le spiegazioni. Gli insegnanti possono anche aggiungere diapositive interattive per sollecitare un feedback, fare un rapido controllo formativo o semplicemente vedere come si sentono gli studenti oggi. Quando gli studenti rispondono, le loro risposte possono essere condivise in forma anonima dall'educatore, in modo che solo loro sappiano chi ha inviato la risposta. Questo permette agli studenti di sentirsi sicuri nel rispondere, sapendo che un compagno di classe non può identificarli per una risposta errata. Pear Deck offre 5 diversi tipi di domande/risposte interattive: "Risposta trascicabile" (gli studenti trascinano gli oggetti sulla diapositiva), "Risposta disegno" (gli studenti disegnano sulla diapositiva), "Risposta libera: Testo" (risposte lunghe), "Risposta libera: Numero" (risposta numerica) e "Scelta multipla" (questionario).

Pear Deck va oltre il semplice strumento di presentazione con il gioco di vocabolario Flashcard Factory. Flashcard Factory consente all'insegnante di caricare o creare un elenco di parole e definizioni del vocabolario, utilizzando le proprie definizioni o estraendole da un dizionario incorporato. Gli studenti si mettono in coppia e a turno scrivono frasi con quelle parole e disegnano un'immagine per illustrare la frase. Alla fine, quando le loro schede vengono valutate, guadagnano punti per la loro squadra. Le flashcard possono essere esportate su Quizlet Live per un ulteriore studio.

1.2.4 Quizizz (<https://quizizz.com/>)



Quizizz è un'applicazione che permette agli educatori di gamificare la loro classe attraverso lo sviluppo di quiz, ottenendo così l'attenzione dello studente e incoraggiando persino l'apprendimento attivo. Inoltre, consente allo studente di autovalutarsi con giochi impegnativi per determinare le proprie conoscenze.

L'applicazione consente agli studenti di svolgere quiz relativi a qualsiasi tipo di argomento, a turno o assegnati per gruppo dagli educatori dei giovani. Gli studenti non hanno bisogno di registrarsi, poiché saranno gli educatori a fornire loro l'accesso ai questionari attraverso un "pin di gioco". Gli studenti vedono sempre i contenuti sui propri dispositivi, siano essi PC, laptop, tablet o smartphone. Sono disponibili cinque tipi di questionari da creare sulla piattaforma: 'Multiple Choice' (questionario), 'Check-Box' (risposte multiple corrette), 'Fill-in-the-blanks' (scrivere la risposta nell'apposito spazio), 'Open-Ended' (risposte lunghe) e 'Poll' (non una risposta corretta, per conoscere le opinioni). Nei questionari si possono utilizzare anche contenuti multimediali come video o immagini.

Le modalità di gioco sono pensate per incoraggiare una sana competizione tra gli studenti. È possibile scegliere la modalità 'gioco' per ogni quiz quando si avvia un quiz dal vivo. Questa modalità consente ai singoli studenti di rispondere al proprio ritmo, ma i punteggi possono essere raggruppati dal team collettivo o possono competere individualmente l'uno contro l'altro.

Quizizz fornisce informazioni dettagliate a livello di classe e di studente per ogni quiz. Utilizzando il feedback dei quiz dal vivo e dei compiti a casa, è possibile creare statistiche incentrate sullo studente e sulla classe. È possibile monitorare i progressi di ogni studente, determinare il livello di comprensione di un argomento e valutare la curva di apprendimento per ogni compito.

1.2.5 **Socrative** (<https://www.socrative.com/>)



Socrative è un'applicazione gratuita che consente all'educatore giovanile di motivare gli studenti a partecipare alla lezione e di monitorare i loro progressi attraverso test a scelta multipla, valutazioni o altre attività.

Compatibile con qualsiasi dispositivo (PC, tablet o smartphone), uno dei suoi vantaggi è che gli studenti non devono creare un profilo personale per poter utilizzare l'applicazione; sarà sufficiente che l'educatore abbia il proprio, collegato a un account e-mail.

Per quanto riguarda le attività disponibili nell'applicazione, vengono offerte diverse opzioni: 'Quiz' (questionario), 'Space Race' (questionario con conto alla rovescia) o 'Exit Ticket' (questionario con classifica dei risultati). Anche il tipo di risposte può essere scelto tra "Multiple Choice" (risposta multipla), "True or False" (vero o falso) e "Short Answer" (risposta breve).

In tutti e tre i casi, l'educatore potrà vedere le risposte degli studenti in diretta e, al termine del test, potrà rivederle in un report memorizzato nell'applicazione stessa. In questo modo, potrà vedere i progressi accademici di ogni singolo studente, oltre a vedere le domande che ha fallito, in modo da poter tornare indietro per rivedere i contenuti se lo ritiene opportuno. I giochi prevedono classifiche che possono essere utilizzate come forma di valutazione.

La funzione Space Race incoraggia una piacevole rivalità tra gli studenti. Facendo correre i singoli o i gruppi sullo schermo con le risposte giuste, una valutazione classificabile può essere trasformata in un'attività divertente. Rendendola una gara tra i partecipanti, i festeggiamenti sono assicurati.

Esistono anche due opzioni di pagamento (Socrative PRO per la scuola primaria e Socrative PRO per la scuola secondaria e le aziende), che incorporano funzioni più avanzate.

1.2.6 **Kahoot** (<https://kahoot.com/schools-u/>)



Kahoot è una piattaforma gratuita che permette di creare un divertente gioco di apprendimento in pochi minuti. Kahoot permette di scegliere tra diversi formati, un limite di tempo per rispondere e il numero di domande. Alle domande possono essere aggiunti video, immagini e diagrammi per aumentare il coinvolgimento. Inoltre, esistono 3 piani a pagamento che offrono funzioni più sofisticate.

I Kahoots sono meglio giocati in un ambiente di gruppo. Per partecipare a un gioco, è necessario un PIN unico gestito dall'host del gioco. I giocatori rispondono sui propri dispositivi, mentre le domande vengono visualizzate su uno schermo condiviso. Uno dei suoi vantaggi è che gli studenti non hanno bisogno di creare un profilo personale per utilizzare l'applicazione. La piattaforma è adatta a qualsiasi dispositivo (PC, tablet o smartphone). Inoltre, per i giochi dal vivo, le sfide kahoot possono anche essere inviate che i giocatori completano al loro ritmo — ad esempio, per i compiti a casa o l'allenamento a distanza.

Ci sono diversi tipi di domande tra cui scegliere: "Quiz" (questionario) o "vero o falso" (vero o falso). 'Tipo risposta' (risposta breve), 'Slider' (identifica il numero su un cursore) e 'Puzzle' (mettere le risposte nell'ordine corretto) sono altri tipi di domande che fanno parte del piano premium.

Dopo ogni round di un quiz, vengono assegnati punti. Le risposte corrette e la velocità forniscono più punti. C'è un podio dei primi 3 giocatori o squadre alla fine di una partita di kahoot. Questa funzione è fatta per i giocatori che sono costantemente desiderosi di imparare e amare festeggiare insieme ai loro compagni di classe. Gli educatori possono anche fornire un premio a coloro che lo fanno sul podio.

1.2.7 Mentimeter (<https://www.mentimeter.com/>)



Mentimeter è uno strumento che incoraggia l'impegno degli studenti con sondaggi dal vivo, quiz, domande a scelta multipla e nuvole di parole. La piattaforma consente di creare presentazioni interattive con editor online di facile utilizzo. Consente di raccogliere opinioni del pubblico in attività live-time, che non è solo risparmio di tempo, ma consente anche di adattare il compito al pubblico. Inoltre, dopo la fine della presentazione, vi è la possibilità di condividere ed esportare i risultati per ulteriori analisi. Inoltre, questi risultati possono essere confrontati nel tempo per verificare i progressi dei tuoi studenti.

1.2.8 H5P (<https://h5p.org/>)



H5P è una piattaforma per la creazione e la condivisione di contenuti html5 interattivi nel browser. La piattaforma consente di creare video interattivi, quiz, presentazioni di corsi o scenari di ramificazione, che introduce funzionalità gamified in un processo di autoapprendimento. Include una varietà di contenuti (carte di dialogo, cruciverba, parole drag and drop find, indovinare la risposta, hotspot immagine e molti altri) che possono essere utili per costruire non solo una singola attività ma l'intero corso di formazione per l'autoapprendimento.

1.2.9 Genially (<https://genial.ly/it/>)



L'applicazione genialmente è uno strumento digitale per la creazione di presentazioni interattive e grafica. Può essere utile nel lavoro con i bambini e i giovani. Tra una varietà di opzioni di presentazione, lo strumento offre ricche animazioni, quiz e sale di fuga con interattività. Il contenuto standard è disponibile gratuitamente.



1. Gamification offline — tecniche

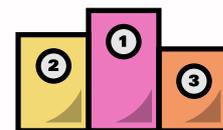
La gamification è principalmente associata alle nuove tecnologie e agli strumenti digitali. Tuttavia, non c'è bisogno di applicazioni per incorporare la gamification in diverse attività. Ci sono un sacco di tecniche che aiutano a dare al tuo pubblico un'esperienza emozionante. Inoltre, molti di questi metodi sono utilizzati con successo in molte attività non formali e informali, come i popolari rompighiaccio.

Ecco alcuni suggerimenti su come implementare la gamification nelle tue attività:

1. Sistema di badge

Il sistema di badge è una struttura di simboli (cattive) che le persone possono guadagnare attraverso lo svolgimento di vari compiti che illustrano le loro conoscenze e abilità [1].

Utilizzando i badge è possibile scambiare un sistema di punti. Dà una semplice ricompensa dei progressi e rende visibili le pietre miliari.



2. Sistema di punti

È l'elemento più tipico e conosciuto della gamification. Il semplice sistema di punti dà un senso di realizzazione e premia il completamento del compito.

3. Ambiente competitivo

Nella maggior parte dei giochi c'è un fattore di competitività che crea impegno e motivazione dei giocatori. La creazione di attività basate sulla competizione può aiutare in un la creazione di un team e aumentare le prestazioni dei partecipanti.

4. Consigli di guida

I leader board stanno dando il feedback immediato e il senso di competitività tra i partecipanti, permettendo loro di sentirsi orgogliosi dei loro risultati.

5. Storia e narrazioni

AL'aggiunta di questi elementi può consentire di creare attività interessanti e coinvolgenti, soprattutto per i giovani partecipanti.

6. Fissare chiaramente obiettivi e sfide

Fai conoscere ai tuoi partecipanti gli obiettivi principali dell'attività e imposta compiti impegnativi per aumentare il loro interesse.



7. Curiosità ed elemento di sorpresa

L'utilizzo di cliff-hanger nelle vostre attività manterrà i partecipanti curiosi circa i prossimi passi. Allo stesso modo, gli elementi a sorpresa consentono di evitare la noia e la ripetitività dei compiti.

Le attività di gamification offline più tipiche sono giochi di simulazione e giochi di ruolo che possono essere utilizzati per raccogliere idee diverse, aumentare il lavoro di squadra, migliorare la comunicazione o aiutare nella gestione dei conflitti.

Referenze

1. IGI Global (<https://www.igi-global.com/dictionary/badge-system/50941>)
2. <https://hatrabbits.com/en/gamification/>
3. <https://xperienify.com/gamification-tools/>

Parte 02: STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION — ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

Questa parte del modulo si concentra sull'esplorazione di diversi strumenti pratici e metodi di gamification attraverso il loro uso pratico. L'obiettivo principale di queste attività è quello di familiarizzare i partecipanti con la varietà di strumenti e dotarli della conoscenza della creazione di attività con l'uso di questi strumenti.



Actionbound

TITOLO DELLA SESSIONE	STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	120 minuti
Dimensione del gruppo	fino a 30 partecipanti
Attrezzature, materiali e spazio necessari	Accesso a Internet Gli smartphone
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Actionbound • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
Descrizione dettagliata	<p style="text-align: center;">Parte 01: Cos'è Actionbound? (15 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Assicurati che tutti abbiano installato correttamente l'app e effettuato l'accesso • Breve spiegazione dell'utilizzo di questa app • Domande e risposte <p style="text-align: center;">Parte 02: Esplora la città (90 minuti)</p> <p>Crea nuovi gruppi misti e assicurati che almeno una persona abbia il wifi all'esterno.</p> <p>Tour della città con Actionbound — esplorando 7 segreti di Bologna</p> <p style="text-align: center;">Parte 3: Commenti, impressioni sulla città e l'app (15 min)</p>
Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore	

Mentimeter

TITOLO DELLA SESSIONE	STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	70 minuti
Dimensione del gruppo	ino a 30 partecipanti
Attrezzature, materiali e spazio necessari	Accesso a Internet Computer portatili/smartphone Proiettore/schermo Tavoli (almeno quanti i gruppi formati) e sedie
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Mentimeter • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
Descrizione dettagliata	<p>La sessione è suddivisa in diverse parti.</p> <p>Parte 01: Cos'è il mentimeter? (15 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Quando utilizzarlo: Brainstorming, Valutazione, Quizzes, Testing, per coinvolgere il pubblico durante una presentazione, per avere un feedback immediato da parte del pubblico • Mostrando le funzionalità del sito web: https://www.mentimeter.com/ • Cosa sapere se partecipare: Inserisci parte del codice Inserisci la risposta e invia • Video tutorial: https://www.youtube.com/watch?v=on_lb7SP6Go

	<p>Parte 02: Domande e impressioni (10 minuti)</p> <p>Lascia che i partecipanti condividano il loro pensiero sullo strumento presentato:</p> <ul style="list-style-type: none"> • A cosa pensi che lo strumento sia utile? • Come puoi utilizzarlo nelle tue attività quotidiane? <p>Parte 03: Lavoro in gruppo (25 minuti)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dividere i partecipanti in gruppi di circa 4-5 persone (5 minuti) • Dare ad ogni gruppo l'attività *diverse caratteristiche per ogni gruppo* (creatore di sondaggi, Word Cloud, Quizz, Q &A, Survey) • Dare ai partecipanti il tempo (20 minuti) per completare i compiti assegnati in gruppi <p>Parte 04: Presentazioni dei lavori di gruppo e commenti finali (20 minuti)</p> <p>Chiedi a ciascun gruppo di presentare il proprio lavoro e commentare il processo di preparazione dei compiti nell'ambito dell'uso di Mentimeter</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.</p>

Genially

TITOLO DELLA SESSIONE	STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	80 min
Dimensione del gruppo	fino a 30
Attrezzature, materiali e spazio necessari	<ul style="list-style-type: none"> • Computer portatili/smartphone (almeno 1 per gruppo) • Connessione wifi stabile • Videoproiettore/Screens • Tavoli e sedie
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Genially • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
Descrizione dettagliata	<p style="text-align: center;">Parte 1: Cos'è Genially? (15 minuti)</p> <p style="text-align: center;">Possibilità di utilizzo Caratteristiche specifiche delle diverse caratteristiche Come gestire l'iscrizione e l'utilizzo del sito web</p> <p style="text-align: center;">Parte 2: Esploriamo! (40 minuti)</p> <p>Ogni gruppo di partecipanti riceverà una situazione specifica in cui un compito dovrebbe essere creato utilizzando Genially. Situazioni:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siete attivisti ambientali e cercate di sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza dell'inquinamento (o di altri problemi specifici)

	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sei un gruppo di giovani artisti che cercano di rendere il loro portfolio visibile online. Prova a presentare il tuo lavoro utilizzando l'app. 2. Sei un insegnante al liceo, inventando un nuovo stile di insegnamento più coinvolgente. Scegli l'argomento e prepara un breve compito mostrandoci la tua lezione interattiva. 3. Hai appena aperto un'azienda e hai bisogno di trovare un modo per promuovere il tuo lavoro attraverso i social media. Prova a creare i tuoi contenuti utilizzando questa app. <p>Parte 3: Brevi presentazioni seguite da discussioni sulle difficoltà e fornire un feedback agli autori (25 minuti)</p>
Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore	Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.

Socratico

TITOLO DELLA SESSIONE	STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	85 min
Dimensione del gruppo	fino a 30
Attrezzature, materiali e spazio necessari	<ul style="list-style-type: none"> • Computer portatili/smartphone (almeno 1 per gruppo) • Connessione internet stabile • Videoproiettore/Screens • Tavoli e sedie

<p>Obiettivi e obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Genially • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
<p>Descrizione dettagliata</p>	<p>Parte 1: Cos'è Socrative? (25 minuti)</p> <p>Preparare un test e darlo ai partecipanti per risolvere dal proprio smartphone. Il risultato sarà visto sul grande proiettore in modo che l'atmosfera possa diventare competitiva. Attraverso i contenuti del test spiegano le principali caratteristiche dell'app, le possibilità di utilizzo e discutono delle sue capacità per il lavoro giovanile</p> <p>Parte 2: Lavoro di squadra (40 minuti)</p> <p>I partecipanti possono utilizzare il loro tempo per esplorare l'app individualmente e quindi provare a creare un test o qualche altra caratteristica da soli nei gruppi più piccoli (3-4) su un argomento di scelta.</p> <p>Parte 3: Brevi presentazioni seguite da discussioni sulle difficoltà e fornire un feedback agli autori (20 minuti)</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.</p>

Kahoot

TITOLO DELLA SESSIONE	STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	85 min
Dimensione del gruppo	fino a 30
Attrezzature, materiali e spazio necessari	<ul style="list-style-type: none"> • Computer portatili/smartphone (almeno 1 per gruppo) • Connessione wifi stabile • Videoproiettore/Screens • Tavoli e sedie
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Kahoot • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
Descrizione dettagliata	<p style="text-align: center;">Parte 1: Cos'è Kahoot? (15 minuti)</p> <p style="text-align: center;">Possibilità di utilizzo Caratteristiche specifiche delle diverse caratteristiche Domande e risposte</p> <p style="text-align: center;">Parte 2: Preparazione del test (40 minuti)</p> <p>Ogni gruppo nazionale di partecipanti riceverà un compito per presentare il proprio paese durante un quiz che dovrebbe essere creato utilizzando Kahoot. Puoi essere creativo, usare video, musica, immagini, meme o qualsiasi cosa tu trovi adatto alla tua idea.</p> <p style="text-align: center;">Parte 3: Risolvere i quiz nelle stesse squadre nazionali e competere per il piccolo prezzo (30 minuti)</p>

Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore	Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.
--	---

Recensione di Quizlet

TITOLO DELLA SESSIONE	STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION
Lunghezza approssimativa	70 min
Dimensione del gruppo	fino a 30
Attrezzature, materiali e spazio necessari	<ul style="list-style-type: none"> • Computer portatili/smartphone (almeno 1 per gruppo) • Connessione wifi stabile • Videoproiettore/Screens • Tavoli e sedie
Obiettivi e obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Quizlet • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
Descrizione dettagliata	<p>Parte 1: Breve spiegazione teorica dello strumento (15 min)</p> <p>possibilità di utilizzo Caratteristiche diverse</p>

	<p>Parte 2: Crea un account su Quizlet e prova a fare un esercizio per insegnare agli studenti nuove parole di una lingua che scegli. Utilizzando le opzioni offerte nel Quizlet fai un breve passo e preparati a convincerci che sei il miglior professore tra noi! (30 min)</p> <p>Parte 3: Brevi presentazioni e discussione sull'esperienza di utilizzo di questa applicazione (20 minuti)</p>
Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore	

Pear Deck

TITOLO DELLA SESSIONE	PRACTICAL TOOLS FOR THE CREATION FOR THE CREATION OF GAMIFICATION ACTIVITIES
Lunghezza approssimativa	70 min
Group size	fino a 30
Attrezzature, materiali e spazio necessari	Computer portatili/smartphone (almeno 1 per gruppo) Connessione internet stabile Videoproiettore/Screens Tavoli e sedie
Obiettivi e obiettivi	Per familiarizzare i partecipanti con Genially Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane

<p>Descrizione dettagliata</p>	<p>Parte 1: Cos'è Pear Deck? (25 minuti)</p> <p>Breve introduzione all'uso di Pear Deck Caratteristiche, Domande</p> <p>Parte 2 (40 minuti)</p> <p>Utilizzando Pear deck fare una breve presentazione con l'obiettivo di fare interazione con gli studenti nelle situazioni date:</p> <p>Gruppo 1 — fare un'apertura della classe/conoscere l'auditorium;</p> <p>Gruppo 2 — presentare il nuovo argomento scelto fornendo agli studenti domande a cui dovrebbero rispondere; Gruppo 3 — Vuoi verificare quanto sono soddisfatti i tuoi studenti dopo la lezione;</p> <p>Parte 3: Brevi presentazioni seguite da discussioni sulle difficoltà e fornire un feedback agli autori (15 minuti)</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.</p>

Quizziz

<p>TITOLO DELLA SESSIONE</p>	<p>STRUMENTI PRATICI PER LA CREAZIONE DI ATTIVITÀ DI GAMIFICATION</p>
<p>Lunghezza approssimativa</p>	<p>80 min</p>
<p>Dimensione del gruppo</p>	<p>fino a 30</p>
<p>Attrezzature, materiali e spazio necessari</p>	<p>Computer portatili/smartphone (almeno 1 per gruppo) Connessione wifi stabile Videoproiettore/Screens Tavoli e sedie</p>

<p>Obiettivi e obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Per familiarizzare i partecipanti con Quizziz • Supportare i partecipanti nella scoperta di nuovi strumenti e modalità di utilizzo • Rendere i partecipanti aperti su strumenti digitali nelle loro attività quotidiane
<p>Descrizione dettagliata</p>	<p style="text-align: center;">Parte 1: Cos'è Quizziz? (15 minuti)</p> <p style="text-align: center;">Possibilità di utilizzo Caratteristiche specifiche delle diverse caratteristiche Come gestire l'iscrizione e l'utilizzo del sito web</p> <p style="text-align: center;">Parte 2 (30 minuti)</p> <p>Fai quiz in piccoli gruppi sugli argomenti che scegli. Prova a utilizzare la maggior parte delle potenzialità offerte dall'app. Alcuni suggerimenti: Eurovision, club sportivi, cibo, lingue...</p> <p style="text-align: center;">Parte 3: Risolvere i quiz, analisi dei risultati seguiti da discussioni sulle difficoltà e fornire agli autori un feedback (35 minuti)</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.</p>

Parte 03: MATERIALI SUGLI STRUMENTI DI GAMIFICATION DA CONTROLLARE A CASA

Video tutorial GROW: <https://grow-project.eu/video-tutorials>

Mettete alla prova le vostre conoscenze rispondendo alle domande del quiz

GROW:

<https://grow-project.eu/quiz>

Modulo 06 Metodi di valutazione e valutazione della Gamification (tamburi, autovalutazione, quiz, ecc.)

IINTRODUZIONE

Questo modulo è progettato per fungere da introduzione ai metodi di valutazione e valutazione della gamification, utilizzati nella maggior parte degli strumenti e dei software di e-learning utilizzati.

Il modulo contiene una breve parte teorica seguita da esercizi relativi che possono essere utilizzati in Trainings of Trainers, o corsi di formazione per animatori giovanili ed educatori e termina in una serie di attività di apprendimento autodiretto e autovalutazione.

L'obiettivo di questo modulo è quello di raggiungere i seguenti risultati di apprendimento:

L'ARGOMENTO	La conoscenza	Abilità	Attitudine
Metodi di valutazione e valutazione della gamification (tamburi, autovalutazione, quiz, ecc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Conoscenza dei diversi metodi di valutazione e valutazione della gamification 	<ul style="list-style-type: none"> • Capacità di scegliere i metodi di valutazione e valutazione più adatti alle attività e agli obiettivi di apprendimento • Capacità di adattare i metodi di valutazione e di valutazione esistenti in funzione di attività e gruppi target specifici 	<p>Consapevolezza dell'importanza di utilizzare metodi di valutazione e valutazione appropriati in qualsiasi attività di gamification!</p>

PARTE 01. INTRODUZIONE

Il rapido sviluppo delle tecnologie e il cambiamento del modo di apprendimento degli studenti richiede il coinvolgimento di diversi approcci di insegnamento e valutazione potenziati dalle tecnologie dell'informazione e della comunicazione. Una delle tendenze negli studi contemporanei nell'istruzione è l'applicazione di giochi per computer educativi e la gamification. Il seguente modulo introdurrà agli ambienti di e-learning/Sistemi di gestione dell'apprendimento (LMS); valutazione, compresa la valutazione inter pares e l'autovalutazione; e gamification e giochi per computer educativi.

1.1. Gamification e giochi per computer educativi

Nel mondo altamente dinamico e tecnologico di oggi, i sistemi di istruzione hanno bisogno di strumenti di insegnamento e apprendimento per essere più efficienti. L'integrazione delle TIC nelle attività educative e l'emergere di piattaforme di e-learning per le attività di apprendimento e insegnamento nel sistema educativo sono una soluzione. L'e-learning copre quindi sia il cosiddetto e-learning definito come "attività di apprendimento e insegnamento tramite diversi media elettronici" sia "utilizzando le tecnologie informatiche e informatiche per creare esperienze di apprendimento". La pratica dimostra che, a seconda delle esigenze educative specifiche, possono essere utilizzati approcci pedagogici diversi, sostenuti da adeguati mezzi tecnologici. La gamification è un esempio di una nuova e moderna tendenza dell'istruzione che, con l'aiuto delle TIC, può organizzare una formazione interessante e coinvolgente emotivamente adattata alle aspettative e agli interessi degli studenti "digitali nativi". Generalmente, gamification significa l'uso di elementi di gioco nel processo di apprendimento. La gamification non si concentra su un gioco di apprendimento, ma sulla creazione di un'esperienza di gioco in un determinato contenuto o attività di apprendimento. Applica elementi di gioco e meccaniche che influenzano le emozioni, i sentimenti, i pensieri e i comportamenti degli studenti al fine di raggiungere gli obiettivi di apprendimento prefissati. Alcuni degli elementi più comuni e popolari sono: guadagnare badge, punti e premi; passare attraverso i livelli e raccontare una storia; classifiche e classifiche; feedback; le sfide; concorrenza, e così via. Anche la Gamification è stata estesa in tutto il mondo negli istituti di istruzione superiore e a livello primario nei sistemi di istruzione, rimane ancora un nuovo concetto e non è ancora stato esplorato abbastanza bene. In realtà, non c'è ancora un'opinione definitiva e unanime su quanti e quali siano i suoi elementi. I giochi educativi per computer hanno lo scopo di apprendere o valutare e valutare le conoscenze di una determinata materia, relative al raggiungimento di determinati obiettivi di apprendimento.

La gamification e i giochi educativi per computer possono essere applicati sia a livello micro — per realizzare una singola attività di apprendimento come la creazione di situazioni problematiche, la formazione di concetti, il controllo e la valutazione di conoscenze e competenze, ecc., e a livello macro — realizzando un intero argomento dal contenuto, sezione o intero corso.

1.2. Valutazione nell'ambito dell'istruzione e dell'e-learning

Esistono principi fondamentali di valutazione che possono essere suddivisi come segue:

1. Valutazione adeguata per il rafforzamento e la conservazione delle informazioni
2. La valutazione può identificare le aree di forza che necessitano di trattamento
3. L'assessment può offrire un senso di un approccio costante agli elementi all'interno di un curriculum
4. Le valutazioni possono promuovere l'autonomia degli studenti incoraggiando l'autovalutazione degli studenti del loro progresso
5. Le valutazioni possono motivare gli studenti ad avere obiettivi
6. Le valutazioni possono valutare l'efficacia dell'insegnamento

La valutazione dei moduli appresi è un ruolo guida in qualsiasi processo educativo. Si possono individuare due tipi di valutazione:

a) Normativa referenziata: esame che stabilisce il successo di un discente rispetto ad altri discenti.

B) Criterio di riferimento: mira a identificare il raggiungimento del singolo studente in relazione agli obiettivi di apprendimento prefissati. La valutazione di riferimento del criterio stabilisce un taglio per determinare se gli obiettivi di apprendimento sono raggiunti o meno in riferimento agli obiettivi di apprendimento. Per analogia con gli elementi della gamification, i badge insieme alle classifiche realizzano una valutazione normativa. Assegnare badge o punti insieme al passaggio al livello successivo quando si raggiunge un certo numero di punti o badge raccolti come elementi di gamification realizza una valutazione di riferimento del criterio.

La valutazione delle conoscenze e delle competenze può essere effettuata per stabilire il livello di ingresso per i discenti, la valutazione formativa, la valutazione sintetica. Può essere svolto anche da docente, indipendentemente dallo studente, con criteri di autovalutazione stabiliti in anticipo, essere coetanei quando si lavora su un progetto individuale o di gruppo-valutazione tra pari. È ora possibile implementare la valutazione delle conoscenze e delle competenze in un ambiente di e-learning non solo attraverso un test con diversi tipi di domande, ma anche attraverso attività collaborative come wiki, blog, workshop. È stato notato che gli studenti MOOC (Massive Online Open Course) mancano di motivazione e impegno quando si esegue una valutazione tra pari. Una soluzione potrebbe essere un modello gamified peer assessment.

1.3. Strumenti e tipi di autovalutazione

Nella seguente sezione sarà esaminata l'implementazione dell'autovalutazione, la valutazione tra pari e la valutazione in ambienti di e-learning attraverso la gamification.

- Sistema integrato — fornito con distribuzione di base degli LMS. Per impostazione predefinita, le distribuzioni di base non includono alcun gioco educativo, ma hanno alcune delle funzionalità di gamification integrate nel nucleo. Moodle supporta due categorie di badge come funzionalità di base: Badge del sito — a disposizione degli utenti in tutto il sito e relativi alle attività ampi del sito.
- Badge Corse — dati agli utenti iscritti al corso e relativi alle attività all'interno del corso

Entrambi i premi possono essere effettuati manualmente dai tutor o automaticamente, e sono compatibili con Mozilla Open Badges

- Estensioni specifiche del sistema — capacità di aggiungere funzionalità di gamification e giochi educativi come estensioni (moduli, plugin) sviluppati in modo specifico per il particolare modo LMS, che non possono essere utilizzati in un altro LMS. Moodle ha un'ampia serie di estensioni specifiche di sistema sviluppate chiamate plugin raggruppati internamente come blocchi e attività.
 - Level Up! è un plugin gratuito che consente funzionalità di gamification estese come l'assegnazione di punti automatici, l'impostazione precisa della quantità di punti che gli studenti ricevono per le loro azioni, la classifica per migliorare la competitività, la visualizzazione dei risultati attuali degli studenti in base al livello successivo, ai livelli e ai punti che richiedono.

<https://levelup.plus/>

- Il plugin digioco fornisce una serie di giochi da includere come attività di corso — hangman, cruciverba, cryptex, milionario, Sudoku, serpenti e scale, L'immagine nascosta e Libro con domande.

https://moodle.org/plugins/mod_game

- Quizventure è un plugin che visualizza le domande dei quiz e le possibili risposte come navi spaziali e gli studenti devono sparare quella corretta. Il plugin può essere utilizzato per la valutazione e l'autovalutazione.

https://moodle.org/plugins/mod_quizgame

- Stash è diretto a incoraggiare le interazioni degli studenti con le attività del corso dando oggetti come premi che possono raccogliere. Inoltre, il plugin mostra un blocco con la collezione dello studente corrente. Questo plugin non è così adatto per essere utilizzato — al fine di includere elementi alcuni codici copia-incolla è necessario. Il plugin può essere utilizzato solo per l'autovalutazione.

https://moodle.org/plugins/block_stash

- Mootivated (per le scuole) e MoTrain (per la formazione aziendale), sono app mobili che incoraggiano lo sforzo di studenti/dipendenti per l'apprendimento in Moodle. Le monete virtuali (ad esempio punti) vengono guadagnate per attività e/o contenuti passati. Gli studenti possono spendere monete nell'app, ad esempio per aggiornare l'avatar personale o per acquistare qualcosa dal negozio virtuale. Questi plugin possono essere utilizzati per l'autovalutazione.

<https://moodle.org/plugins/?q=mootivated>

https://moodle.org/plugins/local_mootivated

- Posizionare il blocco traccia gli eventi di completamento dell'attività e dà punti in base ai criteri per tutte le attività che l'insegnante vuole monitorare. Questo plugin può essere utilizzato per l'autovalutazione utilizzando il posizionamento tra gli studenti.

https://moodle.org/plugins/block_ranking

Una soluzione interessante del problema con la valutazione tra pari in Moodle — Strumento per l'assegnazione dei badge potrebbe essere quella di utilizzare un plugin che implementi un insieme di badge che potrebbero essere assegnati dagli studenti agli studenti e in questo modo supporta la valutazione tra pari dei progetti software

- Estensioni basate su standard — estensioni sviluppate secondo le specifiche SCORM, xAPI e LTI. Queste specifiche sono aperte e gratuite. Per impostazione predefinita, questo approccio garantisce l'interoperabilità delle estensioni tra diversi LMS se supportano queste specifiche.

- SCORM (Sharable Content Object Reference Model) è creato e mantenuto dall'iniziativa ADL (Advanced Distributed Learning). I contenuti di apprendimento sviluppati in relazione a questa specifica possono includere giochi per computer educativi o implementare funzionalità di gamification. I progressi dello studente possono essere mantenuti mentre lo studente fa pause durante il processo di apprendimento o durante il gioco. Anche i punteggi dei test raggiunti dagli studenti sono segnalati al LMS.

<https://scorm.com/>

- LTI (Learning Tools Interoperability) è una specifica creata e mantenuta dall'IMS Global Learning Consortium. Il suo scopo principale è quello di collegare in modo sicuro piattaforme di apprendimento (LMS o portali) con applicazioni e strumenti di apprendimento esterni in modo standard. Gli LMS che implementano LTI possono utilizzare contenuti e servizi esterni e possono ricevere assegnazioni e dati di grado da strumenti di valutazione esterni. A breve, secondo le specifiche LTI abbiamo due lati LTI provider e LTI consumer (LMS) Fino al LTI 2.0 SCORM era preferibile per l'implementazione di giochi educativi per computer in LMS a causa di migliori capacità per il monitoraggio delle azioni dello studente.

<https://www.imsglobal.org/activity/learning-tools-interoperability>

- xAPI (Experience API), noto anche come Tin Can API, è una specifica mantenuta dall'ADL Initiative. XAPI consente la creazione dell'ecosistema e-learning in cui LMS e diverse applicazioni possono condividere i dati sulle prestazioni degli studenti e archiviare questi dati in un LRS (Learning Record Store). Invece di un'ampia varietà di azioni utente in LMS, xApi può monitorare le attività in ambiente di simulazione o in un'app mobile e le prestazioni personali o di squadra nel gioco per computer educativo. Le informazioni memorizzate in LRS possono essere restituite a LMS a scopo di classificazione.

<https://xapi.com/>

Parte 02 Metodi di valutazione e valutazione della Gamification (tamburi, autovalutazione, quiz) — ATTIVITÀ DI FORMAZIONE

Questa parte del modulo contiene un'attività di apprendimento completa su diversi strumenti di autovalutazione e metodi di valutazione. Lo scopo di questa attività è quello di offrire e formare gli studenti sull'utilizzo di diversi strumenti di valutazione.



<p>TITOLO DELLA SESSIONE</p>	<p>INTRODUZIONE ALLA GAMIFICATION</p>
<p>Lunghezza approssimativa</p>	<p>4 ore</p>
<p>Dimensione del gruppo</p>	<p>fino a 30 partecipanti</p>
<p>Attrezzature, materiali e spazio necessari</p>	<p>Carta A4 Le penne Il computer Accesso a Moodle Plugging Marcatori colorati Riviste e riviste Accesso a Internet Computer portatili/smartphone Proiettore/schermo Grande spazio Tavoli (almeno quanti i gruppi formati) e sedie</p>
<p>Obiettivi e obiettivi</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Introdurre gli studenti a diversi metodi di valutazione utilizzati nell'insegnamento e nell'apprendimento • Supportare i partecipanti alla scoperta di nuovi strumenti e software utilizzati per l'autovalutazione • Per esercitarsi utilizzando strumenti e software
<p>Descrizione dettagliata</p>	<p>La sessione è suddivisa in diverse parti.</p> <p>Parte 01: Introduzione alla gamification e alla valutazione Cos'è la Gamification? Cos'è l'autovalutazione?</p> <p>Durante questa parte, i principi di test e valutazione saranno discussi con gli studenti e lo scopo della valutazione.</p> <p>Diversi video saranno condivisi e discussi durante 30 minuti</p> <p><u>Valutazione nell'istruzione: I migliori 14 esempi — YouTube</u></p> <p><u>I principi del test e della valutazione — YouTube</u></p> <p><u>Scopo delle valutazioni: Il perché? Sito web di YouTube</u></p>

	<p>Parte 02: Valutazione nell'ambito dell'istruzione e dell'e-learning</p> <p>Passo 01: Una presentazione sarà tenuta dal facilitatore introducendo strumenti di valutazione e software (1 ora)</p> <p>Passo 02: Dare ad ogni gruppo un metodo/strumento e lo sviluppano (1 ora)</p> <p>Passo 03: Ogni gruppo eseguirà una piccola presentazione introducendola (1 ora)</p> <p>Parte 03: Discussione e conclusione</p> <p>Passo 01: Ogni gruppo proporrà pro e contro per ogni strumento con PostIts (10 min)</p> <p>Passo 02: tutti i partecipanti aggiungeranno questi post su: necessità, facilita, migliora la colonna (10 min)</p> <p>Passo 03: tutti i partecipanti discutono i risultati. (20 min)</p>
<p>Suggerimenti, consigli per l'allenatore/facilitatore</p>	<p>Sii presente. Controlla se i partecipanti sono a loro agio e hanno capito cosa devono fare.</p> <p>Se necessario, dai loro più materiali da rivedere, come articoli, video su youtube, guide...</p>

Parte 03 Metodi di valutazione e valutazione della Gamification (tamburi, autovalutazione, quiz) – ATTIVITÀ DI LEARNING SELF-DIRECTED

Leggi attentamente il seguente caso di studio sulla Gamification nell'apprendimento delle lingue. Quindi, progetta il tuo strumento di autovalutazione della gamification da utilizzare nelle attività di formazione locale come autovalutazione nella gamification.