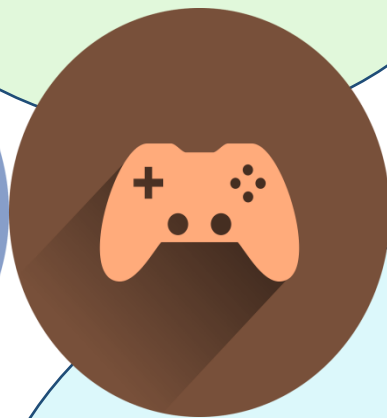




IDEAL

Gaming e Social Tool



**IDEAL – Integrating Digital
Education in Adult Literacy**
www.erasmusideal.com

Cosa sono il Gaming e i Social Tool?

Per *Gaming* si intende l'utilizzo di giochi elettronici mediante console, computer o telefoni cellulari.

I *Social Tool* sono strumenti che utilizzano i *social media* per consentire alle persone di incontrarsi, connettersi o collaborare attraverso la comunicazione mediata dal computer e di formare comunità online.

Come li usiamo nell'alfabetizzazione degli adulti?

Possiamo "gamificare" i contesti di apprendimento ovvero aggiungere elementi di gioco a situazioni di apprendimento formali.

Per esempio utilizzare giochi e/o *social tool* per:

- Gestione di corsi e comunicazione di gruppo.
- Mappe mentali e brainstorming.
- Migliorare i contenuti didattici; esplorare e condividere nuovi concetti e renderli più chiari e facili da comprendere.
- La ripetizione creativa (con attività di gioco o quiz) per mettere in pratica le competenze e fissare le conoscenze. Gli studenti possono partecipare utilizzando i loro smartphone, tablet o computer.
- Organizzare delle sfide per promuovere l'apprendimento collaborativo.
- Valutare i progressi e l'apprendimento.

Perché dovremmo usarli?

Pros

-
- Incoraggiano gli studenti a pensare fuori dagli schemi rafforzando le loro competenze creative di *problem solving*.
 - Creano dei momenti interessanti che rimarranno nella memoria degli studenti aiutandoli a fissare le loro conoscenze.
 - Permettono agli studenti di sviluppare nuove competenze.
 - Incoraggiano la collaborazione e il lavoro di gruppo.
 - Incoraggiano una competizione sana.
 - Coinvolgono gli studenti nel proprio apprendimento.
 - Rendono le lezioni più interessanti ed emozionanti per gli studenti, incrementandone la motivazione, l'impegno e la partecipazione.
 - Sviluppano il pensiero critico e le competenze comunicative degli studenti.
-

Cons

-
- Può essere difficile determinare quanto tempo occorrerà a uno studente per raggiungere gli obiettivi e terminare un compito.
 - Se non gestiti in maniera efficace, giochi e *social tool* possono distrarre gli studenti dai loro obiettivi.
 - I giochi possono creare emozioni negative causate dalla frustrazione o da una competizione insana.
 - I giochi possono creare dipendenza.
 - Gli insegnanti possono aver bisogno di molto tempo per familiarizzare con i *social tool* o con le componenti educative dei giochi.
 - Possono esserci problemi con la disponibilità delle attrezzature (computer, telefoni cellulari, console, etc.).
-

Suggerimenti per un buon utilizzo

- Selezionare giochi progettati per la classe.
- Selezionare *social tool* adattati alle attività di apprendimento.
- Stabilire dei limiti per la durata del gioco o dell'attività.
- Il supporto tecnico è fondamentale per ottenere giochi o applicazioni web installate e funzionanti.
- Permettere agli studenti che inizialmente falliscono di ripetere le attività per avere l'opportunità di imparare dai loro errori e provarci nuovamente fino a quando non ci riescono.
- Fornire un *feedback* istantaneo perché è essenziale per gli studenti sapere come stanno procedendo e se stanno utilizzando efficacemente i *social tool*.



Attività di alfabetizzazione con il gaming e i social tool

Kahoot!

Questo gioco può essere utilizzato per introdurre un nuovo argomento, definire il campo di studio e sondare le conoscenze pregresse degli studenti. L'insegnante può creare un gioco di apprendimento divertente di pochi minuti ('kahoots'), realizzato da una serie di domande a scelta multipla. Gli studenti rispondono sui loro dispositivi portatili, mentre le domande e i risultati sono visualizzati su uno schermo condiviso per incoraggiare gli studenti a guardarlo e a trasformarlo in un'esperienza di gruppo condivisa. (<http://getkahoot.com>)



Scratch

Scratch può essere utilizzato come strumento di *storytelling* digitale al fine di rielaborare i contenuti appresi e comunicarli mediante una narrazione personale. Può essere utile per migliorare le abilità di pensiero critico e *problem solving* degli studenti. Per esempio, gli studenti possono utilizzarlo per fare una breve animazione utilizzando il linguaggio della programmazione. (<http://scratch.mit.edu>)

Mindomo

Questo strumento può essere utilizzato per organizzare i risultati di un *brainstorming* al fine di costruire una mappa mentale degli argomenti da sviluppare e studiare. (<http://www.mindomo.com>)



Book Creator

Questo strumento può essere utilizzato in qualsiasi area per creare un e-book con contenuti interattivi. Ci sono differenti funzioni che permettono agli studenti di digitare un testo, scrivere a mano libera o disegnare immagini, registrare audio, fare foto, etc. (<http://bookcreator.com>)

EdPuzzle

Questa applicazione web può essere utilizzata per creare contenuti e verificare le conoscenze mediante un video. Gli studenti possono apprendere e focalizzarsi sui concetti attraverso video con brevi domande sui concetti mostrati. (<http://edpuzzle.com>)



**Clicca qui per
vedere il caso
di studio**

Link utili

Per informazioni sulla “gamificazione” e l’alfabetizzazione degli adulti:

<http://www.lisc.on.ca/sites/default/files/Gamification%20and%20Adult%20Literacy.pdf>

Un articolo sui motivi per utilizzare i giochi in classe:

http://www.educationworld.com/a_curr/reasons-to-play-games-in-the-classroom.shtml

Un Paper sull’utilizzo dei computer e i video game in classe:

<http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05150.28025.pdf>

Teaching with Games. Using commercial off-the-shelf computer games in formal education:

<https://www.nfer.ac.uk/publications/FUTL49/FUTL49.pdf>



Linee guida per le buone pratiche sull'Integrazione dell'Educazione Digitale nell'Alfabetizzazione degli Adulti

Partnership di progetto

Gaming e Social Tool

Autore: Fondazione Mondo Digitale

Editor: Kildare and Wicklow Education and Training Board

Si ringraziano tutti i docenti e gli studenti che hanno partecipato alle attività di IDEAL. Questa pubblicazione è uno dei risultati (IO2) del progetto Erasmus+ KA2 IDEAL 'Integrating Digital Education in Adult Education' <http://www.erasmusideal.com/>. Il progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. I contenuti di questa pubblicazione riflettono solamente la visione degli autori, e la Commissione non può essere considerata responsabile per qualsiasi uso delle informazioni in essa contenute.



CVO Antwerpen
centrum voor volwassenenonderwijs



VOKSENOPPLÆRING

