



# GAME-BASED LEARNING AND GAMIFICATION IN THE CLASSROOM

**ATENE 15-20 LUGLIO 2024**

Docenti partecipanti: Floris Ivana, Podda Laura

**TEMATICA ERASMUS+:**

**ALLA SCOPERTA DEI MIGLIORI SISTEMI EDUCATIVI DALL'EUROPA E DAL MONDO.**

**LIVELLO LINGUISTICO RICHIESTO B2**

Il curriculum nazionale di tutti i paesi stabilisce materie e standard pesanti con lunghe ore di lezione per 9 mesi. Ci sono molte **strategie di apprendimento attivo** che gli insegnanti mettono in essere per mantenere "tutti" gli studenti coinvolti e interessati alle loro lezioni. Un **ambiente felice e flessibile** aumenta la disponibilità a stare in classe e la partecipazione da parte degli alunni. Allo stesso tempo le attività di *team building* aiutano insegnanti e studenti a connettersi creando una routine **positiva e sostenibile**. Sulla scia di questa necessità abbiamo deciso di optare per un corso che avesse come fondamento il gioco e il divertimento, per una didattica gioiosa e coinvolgente che permetta di rendere i nostri bambini parte attiva delle lezioni.

L'istituto scelto per la nostra formazione è stato "**Europass Teacher Academy**" e il corso a cui abbiamo partecipato è intitolato "**Game-based learning and gamification in the classroom**"

## IL VIAGGIO PER ATENE

Domenica 15 luglio alle 22 circa siamo arrivate ad Atene dove, dopo una lunga attesa fuori dall'aeroporto, siamo riuscite a prendere un taxi che ci ha portate al nostro appartamento chiamato **"Athenian boutique apartments"** situato a circa 1 chilometro dalla scuola, nel primo asse dal centro della città, in una zona chiamata Kallithea" dove la stessa Europass Academy ha la sua sede operativa, presso "Leof. El. Venizelou 78, Kallithea 176 76". Inoltre la sede si trova a soli 50 metri dall'Università di Harokopio e a circa 2 chilometri dall'Acropoli.

Ciò nonostante la zona non è ben servita ne dagli autobus ne dalla metropolitana, il cui accesso più vicino risultava a circa un chilometro dalla scuola e due dall'appartamento. Per questo motivo, ogni giorno ci recavamo e rientravamo da scuola a piedi sotto picchi di 36/38 gradi.



**Immagini Athenian boutique apartments**

La scuola è composta da un ingresso di accoglienza e due stanze dedicate ai corsi. La classe era formata da 12 corsisti di nazionalità italiana, spagnola, polacca, portoghese e ucraina. La formatrice, Evangelia Lilia Diramaki, era molto gentile e competente, capace di coinvolgere tutti i partecipanti sia nelle lezioni frontali e prevalentemente teoriche, che in quelle più pratiche in cui fungeva da guida, facilitatore e supervisore.

Per quanto concerne le informazioni relative alla città, ai mezzi di trasporto, modalità di trasporto e raggiungimento dei principali siti di attrazione, la scuola ha dato informazioni superficiali e talvolta incongruenti con la pratica.



**Immagini Europass Teacher Academy: Ingresso e aula**

## PROGRAMMA DEL CORSO

Il primo giorno di lezione siamo state accolte dal docente formatore che, dopo averci richiesto una piccola e semplice presentazione personale in lingua inglese, ci ha fornito il materiale indispensabile per lavorare durante le attività pratiche e laboratoriali.



Ci ha poi presentato il programma del corso che era così suddiviso:

### **Giorno 1 – Introduzione al corso e definizione degli obiettivi**

- Introduzione al corso, alla scuola e alle attività esterne della settimana;
- Attività rompighiaccio;
- Identificazione delle esigenze e degli obiettivi per ciascun partecipante e per le popolazioni interessate;
- Presentazioni dei partecipanti, delle loro scuole e del formatore.

## **Giorno 2 – Progettazione del gioco**

- Introduzione al game design e alla teoria del “divertimento”: perché sono coinvolgenti e cosa possiamo imparare da loro;
- Giochi interattivi facili per esplorare l'apprendimento attraverso i giochi;
- Attività pratica: sviluppo di “giochi da 1 pagina”.

## **Giorno 3 – Giochi e istruzione**

- Dinamica e Meccanica;
- Giochi educativi;
- Caso di studio: come adattare un gioco di successo a scopi didattici;
- Lavoro di gruppo: progettazione del gioco.

## **Giorno 4 – Valori del gioco**

- Lezione sulla “Gamification” con casi di studio ed esempi;
- Valori nei giochi (adottando la teoria dei valori umani fondamentali di Schwartz);
- Lavoro di gruppo: progettazione del gioco (continuazione).

## **Giorno 5 – Apprendimento basato sui videogiochi**

- Introduzione all'apprendimento basato sui videogiochi e al lavoro digitale con i giovani, con esempi;
- Playtesting dei giochi educativi sviluppati dal gruppo.

## **Giorno 6 – Chiusura del corso e attività culturali**

- Valutazione del corso: riepilogo delle competenze acquisite, feedback e discussione;
- Rilascio dell'Attestato di Frequenza al corso;
- Escursioni e altre attività culturali esterne.

<b>FUNZIONALITA' DEL CORSO</b>
--------------------------------

Il corso partiva dal principio che “Tutti amano giocare” in quanto i giochi sono coinvolgenti, immersivi e divertenti, per cui noi docenti possiamo rendere le nostre attività educative altrettanto entusiasmanti e gratificanti attraverso la *gamification*, ovvero l'inclusione di **elementi di game design** in altre aree o attività. Numerose ricerche e osservazioni suggeriscono infatti che **la gamification fornisce enormi vantaggi quando utilizzata in modo appropriato.**

Pertanto, apprendere come integrarli efficacemente in un contesto educativo è una risorsa preziosa nel curriculum di qualsiasi professionista nei settori dell'istruzione e della comunicazione.

Questo corso aveva come obiettivo quello di creare attività educative più efficaci attraverso l'uso della gamification. Ha trattato argomenti come giochi tradizionali, giochi di ruolo (RPG), giochi da tavolo, LEGO, giochi digitali e videogiochi, con un focus specifico sui **giochi sociali ed educativi**, introducendo i partecipanti ai concetti e ai modelli di game design, offrendo l'esperienza completa della progettazione di un gioco (fasi di concept, design, prototipo e playtest). Poiché si tratta di un'attività complessa, si è attinto da ingegneria, informatica, psicologia, sociologia, storia, antropologia, scienze della comunicazione, arti e altro ancora per far sentire gli insegnanti a proprio agio durante la **creazione del loro primo gioco**.

**europass Teacher Academy** July 15-20 Athens  
Game-Based Learning and Gamification in the Classroom

Monday	Tuesday	Wednesday	Thursday	Friday	Saturday
09:30-11:00 Course Introduction. Icebreaker Activities. Athens Game START!	14:30-16:00 Games and Learning. Varieties of Games for Classroom Use.	09:30-11:00 Games, Social Issues and Values.	09:30-11:00 How Games Work: The MDA Framework. Mechanics, Dynamics and Learning.	09:30-11:00 Classroom Rollout for Game-Based Learning.	Cultural activities
11:00-11:15 Break	16:00-16:15 Break	11:00-11:15 Break	11:00-11:15 Break	11:00-11:15 Break	
11:15-12:45 School Presentations. Game Design Basics: What is a Game?	16:15-17:45 Game-like Inquiry and Classroom Simulations.	11:15-12:45 Game Design 1- Ideation: Game Concept and Game Brief.	11:15-12:45 Game Design 2- Elaboration and Prototyping.	11:15-12:45 Game Design 4- Finalizing Games and Devising Lesson Plans.	
12:45-13:00 Break	17:45-18:00 Break	12:45-13:00 Break	12:45-13:00 Break	12:45-13:00 Break	
13:00-14:30 Game Design Basics: Anatomy of A Game.	18:00-19:30 Planning Game-Based Lessons and Adapting Games for Learning.	13:00-14:30 Motivation in Games. Gamification.	13:00-14:30 Game Design 3 - Playtesting and Refinement.	13:00-14:30 Athens Game FINISH! Course Evaluation. Certificates Ceremony!	

Further information about the cultural activities are available on each location webpage.  
Teacher Trainer: Evangelia-Lilia Dimaraki, Ed.D.

teacheracademy.eu  
info@teacheracademy.eu

Come si può notare dal programma, il corso si è basato su un'introduzione teorica e sull'immediata messa in pratica di quanto spiegato dalla docente, combinando elementi di teoria, lavoro di gruppo e discussione con fasi esperienziali in cui i partecipanti hanno avuto l'opportunità di progettare i propri giochi e imparare dall'esperienza diretta. Questo è stato un ottimo approccio per imparare.



Durante le lezioni abbiamo potuto sperimentare l'utilizzo di diverse modalità di gioco di gruppo utili a stimolare l'apprendimento diversificato da parte degli alunni; abbiamo imparato a creare noi stesse dei giochi tematici opportuni allo sviluppo delle abilità di tutti e di ciascuno. Inoltre abbiamo utilizzato delle applicazioni interattive scaricabili anche sul cellulare, molto semplici da utilizzare e divertenti che stimoleranno sicuramente la curiosità dei nostri alunni.

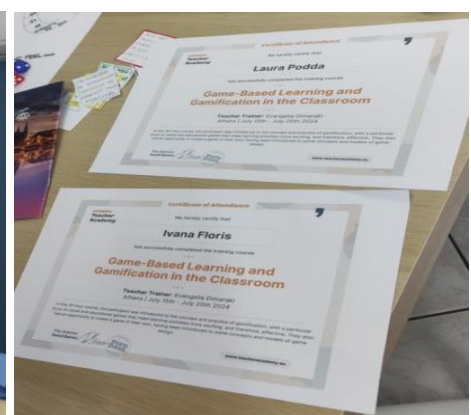


Siamo state suddivise in piccoli gruppi di lavoro con docenti appartenenti a diversi gradi di istruzione e diversi paesi di origine. Questo particolare ha favorito lo scambio di informazioni relative a

diversi ambienti culturali e lavorativi di appartenenza, ma soprattutto ha stimolato il confronto in lingua inglese e la messa in atto di nuove strategie per l'apprendimento.

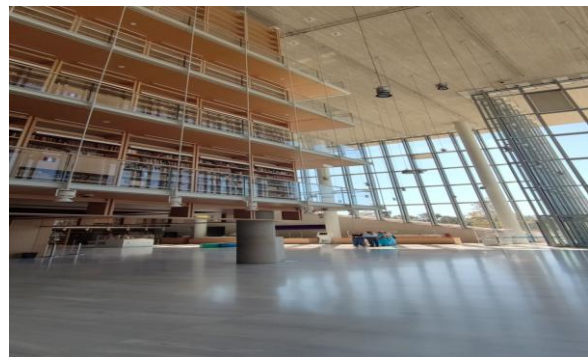
Dalle lezioni in aula e dal confronto con docenti abbiamo imparato a distinguere tra vari tipi di giochi, finalizzati sia al divertimento che all'apprendimento; ad identificare i principi e le definizioni della progettazione del gioco (ad esempio, meccanismi di ricompensa, cicli di attività, creazione di abitudini, divertimento, esperienza immersiva, narrazione emergente e ramificata); ad utilizzare i giochi a scopo didattico traendo spunto dalla mia esperienza personale o progettare attività basate sul gioco completamente nuove; includere elementi di gioco nel loro lavoro educativo (*gamification*); sfruttare i giochi per diffondere o rafforzare i valori nelle comunità e nella società.

Ci sono stati inoltre forniti materiali di studio e guide pratiche per la consultazione anche successiva al corso.



Dopo giorni di intenso lavoro, abbiamo discusso il nostro progetto in lingua inglese. Esso riguardava la conoscenza degli altri attraverso un percorso simile al gioco dell'oca, dove ogni pedina rappresentava un alunno e dove ogni casella di passaggio richiedeva la scelta di una carta dal mazzo. Le carte potevano contenere la rappresentazione mimica e l'esplicazione di un'emozione in parole o gesti, il mettersi nei panni dell'altro, fosse esso un docente o un alunno, oppure le buone azioni da mettere in atto dinanzi a particolari situazioni di difficoltà. Un percorso per conoscere gli altri, ma soprattutto per conoscere se stessi attraverso il superamento delle difficoltà in modalità condivisa.

Al termine del corso, l'ultimo giorno, la formatrice ci ha portato a fare una passeggiata nel quartiere di Kallithea e ci ha fatto visitare il Centro culturale di Atene, una biblioteca multipiano e multilivello immersa in un uliveto di straordinaria bellezza contornato da piante officinali e da un canale artificiale ricco di fontane che si muovevano a ritmo di musica.



La mobilità Erasmus è stata un'esperienza formativa importante e coinvolgente che ci ha permesso di metterci in discussione dal punto di vista didattico e personale, ma soprattutto che ci ha donato un input verso nuove metodologie didattiche

