



Gamification nella Didattica: motivare, coinvolgere e apprendere giocando

Destinatari

Docenti di ogni ordine e grado interessati a integrare nella propria pratica didattica strategie di gamification per rendere l'apprendimento più coinvolgente, dinamico e motivante.

Durata e modalità

10 ore

Modalità online sincrona, con laboratori interattivi, analisi di casi reali e progettazione guidata di attività gamificate.

Obiettivi

- Comprendere i principi pedagogici alla base della gamification.
- Conoscere meccaniche, dinamiche e componenti dei giochi applicabili alla didattica.
- Progettare esperienze didattiche gamificate, accessibili e adattabili a diversi contesti scolastici.
- Favorire la motivazione intrinseca, l'autoregolazione e il lavoro di squadra.
- Utilizzare strumenti digitali per implementare la gamification in aula.

Approccio pedagogico

- Apprendimento attivo e orientato al coinvolgimento
- Didattica motivazionale e differenziata
- Valorizzazione della partecipazione e dell'autoefficacia
- Co-progettazione del percorso con la classe
- Promozione del feedback continuo e costruttivo

Contenuti

- Cos'è (e cosa non è) la gamification: differenza con game-based learning e serious games.
- Le principali meccaniche di gioco: punteggi, livelli, badge, missioni, sfide, feedback.
- Elementi narrativi e storytelling nei contesti gamificati.
- Gamification inclusiva e accessibile.
- Valutazione attraverso la gamification: rubriche, livelli, reward, autovalutazione.
- Strumenti digitali per la gamification: Kahoot!, Wordwall, Genially, Classcraft, Educandy, Blooket, badge digitali.

Attività replicabili

- Ideazione di un sistema di gioco applicabile a un'unità didattica.
- Creazione di quiz gamificati e attività interattive con strumenti digitali.
- Progettazione di una micro-lezione con dinamiche di gioco.
- Esempi di Escape Room digitali per apprendere in modo coinvolgente.
- Costruzione di una griglia di ricompense e badge da usare in classe.

Competenze DigCompEdu

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 4. Valutazione dell'apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti