

C'è un gioco per tutti

Guida all'insegnamento con i giochi (seri)



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

"C'è un gioco per tutti"

Guida all'insegnamento con i giochi (seri)

1. Presentazione del partenariato del progetto Erasmus+	5
a. Panoramica del progetto	5
b. VUC Storstrøm Næstved, Danimarca	8
c. Berufsförderungsinstitut Vienna, Austria	9
d. Platon Scuole Katerini, Grecia	10
e. City Lit London, Regno Unito	11
f. Verein Spielmacher e Games Institute Austria Vienna, Austria	12
g. CFC - Conferenza della Svizzera Italiana per la formazione continua degli adulti Lugano, Svizzera	13
h. Universal Learning Systems Cork, Irlanda	14
i. FØNIX AS Sandefjord, Norvegia	16
2. Introduzione generale ai giochi, ai giochi digitali, ai giochi seri e ai giochi testati nel progetto	17
a. Introduzione	17
1. Breve panoramica storica	17
2. Cosa c'è di diverso nel nostro approccio?	18
b. La difficoltà di definire un gioco	20
i. Sezione giochi e insegnamento	20
1. Usare i giochi in classe	20
2. Giochi popolari per l'insegnamento	21
ii. Sezione ricerca e discussione	24
1. Perché dovremmo definire i giochi?	24
2. Definizioni utili di "gioco" e di "gioco"	25

c.	La discussione sui giochi seri	28
i.	Sezione giochi e insegnamento	28
1.	Giochi serie giochi con giochi seri applicazione	28
2.	Giochi per il cambiamento	29
3.	Giochi seri o giochi con uno scopo - esempi di giochi	30
ii.	Sezione ricerca e discussione	32
1.	Definizioni di giochi seri	32
2.	Giochi seri come termine ombrello	33
3.	Giochi seri - "giocatori naturali e prigionieri"	34
d.	Apprendimento, competenze, alfabetizzazione e giochi	35
i.	Sezione giochi e insegnamento	35
1.	Giochi come sistemi di apprendimento	35
2.	Imparare le abilità con i giochi	37
3.	Simulazioni e impostazioni interessanti	38
ii.	Percorso di ricerca e discussione	40
1.	Insegnamento delle competenze di base vs. conoscenze apprendimento	40
2.	Comprendere il concetto di abilità	41
3.	Alfabetizzazioni e competenze	42
4.	Giochi nell'insegnamento delle competenze di base	43
5.	<i>Insegnare il 21° secolo, funzionamento esecutivo, e abilità di creatività</i>	45
6.	Imparare le abilità con i giochi oltre le abilità di base formazione	48
e.	Usare i giochi per l'apprendimento e l'insegnamento	50
i.	Sezione giochi e insegnamento	50
1.	Introduzione	50
2.	Sfide per l'apprendimento basato sul gioco	50
3.	Risorse utili	52
4.	Non proprio un gioco	54
5.	<i>Discovery Tour</i> di Ubisoft	55
6.	Apprendimento analogico vs. digitale basato sul gioco	56
7.	"Giocatori naturali e prigionieri".	58

8.	Una lista di controllo per l'apprendimento basato sul gioco	59
9.	Preparazione per l'apprendimento basato sul gioco	64
10.	Selezionare un gioco - giochi lunghi o corti	65
11.	Integrazione in classe - diversi approcci all'apprendimento basato sul gioco	66
12.	<i>Buon apprendimento e buoni giochi</i>	67
13.	Altri modi di portare l'apprendimento basato sul gioco alla tua classe	69
14.	10 passi per sviluppare il tuo insegnamento con i giochi	71
15.	Benefici al di là degli obiettivi di apprendimento	73
16.	Cultura del consumatore	75
17.	Alfabetizzazione digitale e dei media	76
18.	Alfabetizzazione del gioco	77
19.	Creare sfide	78
20.	Valutazione e accertamento	79
21.	Sostegno per portare GBL in classe	80
22.	Apprendimento basato sul gioco in classe esempio 1: <i>Geoguessr</i>	81
23.	Apprendimento basato sul gioco in classe esempio 2: <i>gente nascosta</i>	83
ii.	Sezione di ricerca e discussione	85
	1 Apprendimento basato sul gioco	85
	2. Diversi modi di usare i giochi in una classe	86
	3. Altre teorie di apprendimento rilevanti in relazione con l'apprendimento basato sul gioco	89
	4. Teoria del flusso	91
	5. Principi di apprendimento di Gee	93
	6. Complessità nei giochi e nella cultura che li circonda e il loro potenziale di apprendimento	102
	7. Cultura partecipativa e spazi di affinità	104
	8. Teoria dell'autodeterminazione e intrinseca motivazione	108
	9. Modello di motivazione (potenziale e avvertenze)	110
f.	Usare giochi analogici e digitali in classe	112
	i. Sezione giochi e insegnamento	112
	1. Differenze e punti in comune nell'uso dell'analogico e giochi digitali	112
	2. Caratteristiche dell'apprendimento basato sul gioco analogico	114
	3. Camere di fuga	116

4. Esempi di grandi giochi analogici per il gioco basato sull'apprendimento	119
ii. Sezione di ricerca e discussione	121
1 Limitazioni	121
2. Giochi seri analogici e gioco da tavolo conversioni di giochi digitali	122
3. Roundup	123
3. Learning design basati su casi di studio del progetto	124
a. Panoramica	124
b. <i>Continua a parlare e nessuno esplode</i> VR - VUC Naestved	126
c. <i>Piano attivo</i> - VUC Naestved	137
d. <i>Connect four</i> - BFI Vienna	146
e. <i>Reactor Game</i> - BFI Vienna	156
f. <i>Continua a parlare e nessuno esplode</i> PC - Platon Katerini	168
g. Co-creazione di un gioco di fuga - Platon Katerini	171
h. <i>ACT ESOL</i> - City Lit London	173
i. <i>Gioco del pensiero laterale</i> - City Lit London	182
j. <i>Kahoot!</i> - FØNIX AS Sandefjord	191
k. <i>Il Frostrune</i> - FØNIX AS Sandefjord	195
4. Applicare i giochi nell'insegnamento - Riassunto	201
5. Insegnare come un gioco - "Cambiare il gioco" Corso E-Learning Canvas - 205 10 passi per sviluppare il tuo insegnamento con i giochi	
Ludografia	207
Bibliografia	212

1. Presentazione del partenariato del progetto Erasmus+

a. Panoramica del progetto

Il progetto Games in Basic Skills Teaching è un progetto Erasmus+ che si concentra sull'uso di giochi analogici e digitali in contesti di Basic Skills Teaching (promozione delle competenze di base). I giochi aggiungono elementi preziosi all'istruzione e sono particolarmente adatti e adattabili all'insegnamento a gruppi di riferimento specifici come quello degli adulti che necessitano di recuperare delle competenze di base. I giochi cambiano la classe/i gruppi in cui sono usati. Possono creare mondi coinvolgenti e essere impiegati per svolgere compiti impegnativi. Allo stesso tempo portano una nuova forma di interazione al processo di apprendimento. Sono orientati alle competenze ed enfatizzano le soft skills come la comunicazione e la collaborazione. I giochi possono motivare gli studenti che altrimenti potrebbero essere difficili da motivare e portano divertimento nel processo di apprendimento. Secondo alcuni principi della psicologia e le recenti teorie dell'apprendimento - come i principi di apprendimento di Gee, il concetto di flusso di Csikszentmihalyi, la teoria della zona di sviluppo prossimale di Vygotsky e la teoria dell'autodeterminazione di Deci e Ryan – i giochi offrono caratteristiche e condizioni ideali per sostenere il processo d'apprendimento.

Considerata la diversità dei gruppi di riferimento, i profili degli studenti, così come le attrezzature e le impostazioni nelle diverse classi, vi sono varie possibilità e una vasta gamma di giochi diversi e approcci ludici tra i quali poter scegliere. Per questo motivo il progetto ha cercato di considerare vari approcci, differenti modalità e giochi di vario genere sia di tipo analogico, sia digitali, considerando ad esempio giochi di ruolo e giochi di carte ma anche giochi e applicazioni di gioco basate su tecnologie digitali come la realtà virtuale (VR) e aumentata (AR).

L'esperienza degli studenti e degli insegnanti che hanno applicato i giochi è stata la più diversa possibile, ma pensiamo che sia giusto dire che c'è stato un valore aggiunto per quasi tutti loro. Per molti insegnanti e studenti, usare i giochi in classe è stata un'esperienza relativamente nuova. A seconda dei giochi usati, gli insegnanti hanno dovuto ripensare il loro processo di insegnamento e a volte è stata necessaria una grande preparazione - sia dal punto di vista tecnico che della creazione di progetti di apprendimento e della conoscenza dei giochi - per essere in grado di integrare correttamente i giochi nei curricula delle diverse classi.

La quantità di preparazione dipendeva da quali giochi e quali media venivano usati per l'apprendimento. I giochi sociali e analogici, come i giochi da tavolo o di carte, non richiedono molta preparazione nell'impostare la tecnologia per usare i giochi in classe. Qui, a volte l'unica preparazione tecnica è stata quella di documentare l'insegnamento con i giochi, come la creazione di video delle sessioni di gioco o la realizzazione di interviste con gli studenti e gli insegnanti prima, durante e dopo le sessioni. Quando si tratta di usare giochi per computer o giochi VR e AR in classe, la configurazione è ovviamente più elaborata. Anche se, se questa tecnologia è disponibile e utilizzata in classe, è per lo più utilizzata anche al di là del gioco e quindi è già impostata e mantenuta da personale che è comunque esperto nell'uso e nella manutenzione di questa tecnologia.

Una delle maggiori sfide, oltre all'aspetto tecnologico dell'insegnamento con i giochi, è l'integrazione dei giochi nel curriculum e specialmente la struttura delle lezioni da 45 a 60 minuti.

Una delle maggiori sfide, oltre all'aspetto tecnologico dell'insegnamento con i giochi, è l'integrazione dei giochi nel curriculum e specialmente la struttura delle lezioni da 45 a 60 minuti. I giochi spesso non sono progettati per essere integrati in un quadro temporale così ristretto e per questo motivo giocarli in classe richiede un'ulteriore considerazione su come suddividere le sessioni di gioco in un lasso di tempo appropriato.

Games in Basic Skills Teaching - Erasmus Project (<https://www.youtube.com/channel/UCcoEXDpJHzANxBD28u5D6w>)
Infobox:
Corso di formazione (link)

Poiché l'insegnamento con i giochi è un campo così promettente, specialmente quando si tratta di insegnare le competenze di base e la diffusione del nostro lavoro è fondamentale per il successo del progetto, abbiamo considerato nuovi mezzi di diffusione per portare la nostra esperienza a quante più persone possibile. Pertanto, abbiamo documentato il nostro lavoro su video e completato le interviste con gli insegnanti e il personale dei partner del progetto per renderlo disponibile a tutti. Abbiamo creato un canale YouTube dove si possono trovare tutte le interviste. Inoltre, abbiamo aggiunto dei video per spiegare l'uso dei giochi per l'insegnamento per dimostrare come i giochi possono essere applicati nell'insegnamento. Tutto il materiale sarà presentato anche attraverso i social media, in quanto abbiamo anche creato un Facebook e una pagina LinkedIn per il progetto per garantire che tutto sia disponibile pubblicamente e tutti siano in grado di trovare ciò che abbiamo creato nel progetto. Tutte le risorse sono disponibili gratuitamente e seguono anche l'approccio Open Educational Resources.

Oltre a questa guida, ci sarà anche un corso di formazione aperto disponibile su Adobe Canvas chiamato "Changing the Game" per mostrare come abbiamo integrato i giochi che abbiamo usato nell'insegnamento delle competenze di base e dare consigli su come si può fare da soli. Il corso di formazione utilizza questa guida come risorsa di base e segue i nostri "10 passi per sviluppare il tuo insegnamento con i giochi", ma funzionerà anche in modo indipendente. Potete trovare maggiori informazioni sul corso nel Capitolo 5.

Le pagine seguenti saranno utilizzate per dare una panoramica degli otto partner che hanno partecipato al progetto da sette diversi paesi europei.

b. VUC Storstrøm, Danimarca (coordinatore del progetto)

VUC Storstrøm è un centro di istruzione per adulti con circa 200 dipendenti di cui 160 sono insegnanti. Abbiamo circa 5000 studenti a tempo pieno/part-time nel 2019 con un fatturato di circa 18 M€. VUC Storstrøm copre una regione con circa 270000 abitanti in una zona rurale ed è rappresentata in sei città.

VUC Storstrøm offre un'istruzione generale per adulti, un esame preparatorio superiore, un'istruzione preparatoria per adulti (competenze di base) e diversi programmi speciali per studenti con bisogni speciali, così come corsi su misura per le aziende. L'esame è obbligatorio in tutte le materie e a tutti i livelli che danno competenze formali. I nostri studenti sono spesso adulti - vale a dire a partire dai 18 o 25 anni a seconda del corso - studenti della "seconda opportunità" o studenti che creano un nuovo percorso di carriera per se stessi, quindi la creazione di percorsi di aggiornamento è parte integrante del nostro DNA.

Tutti e sei i dipartimenti operano come centri di apprendimento misto. Sono completamente digitali e possono connettersi attraverso strumenti di videoconferenza e di collaborazione. Questo significa che possiamo offrire un'ampia gamma di possibilità educative, indipendentemente dal luogo in cui si trovano i nostri studenti, assicurando così un uguale accesso all'istruzione per tutti. Questa configurazione significa anche che lavoriamo con molti tipi diversi di studenti e ambienti di studio e quindi lavoriamo continuamente con lo sviluppo di progetti di apprendimento rilevanti e innovativi per garantire che possiamo aiutare il nostro variegato gruppo di studenti.

c. Berufsförderungsinstitut Wien, Austria

Il Berufsförderungsinstitut Wien / Istituto di formazione professionale di Vienna (BFI Wien) è uno dei principali istituti austriaci di formazione professionale orientata ai dipendenti e di formazione continua. È stato fondato dalla Camera federale del lavoro e dalla Federazione sindacale austriaca nel 1959. BFI Wien fornisce istruzione con l'obiettivo di rafforzare l'integrazione professionale e sociale dei nostri gruppi target, assicurando loro un lavoro e reintegrandoli nel mercato del lavoro. BFI Wien lavora per istituzioni pubbliche come il Servizio Nazionale Austriaco per l'Impiego, il Fondo Viennese per l'Impiego, vari ministeri e organizzazioni europee, così come per aziende del settore privato nel commercio, nei servizi, nel commercio e nell'industria. Filiali del BFI Wien sono la Fachhochschule des BFI Wien (Università di Scienze Applicate BFI Wien), Schulen des BFI Wien (Scuole Commerciali del BFI Wien).

BFI Wien fornisce una vasta gamma di servizi nel campo della formazione e qualificazione professionale, consulenza e orientamento professionale e servizi di consulenza. La formazione VET copre aree come le tecnologie informatiche e di comunicazione, il turismo, la salute e i servizi sociali, il trasporto e il traffico, l'edilizia, il legno, il metallo e i mestieri elettrici.

La formazione delle abilità di base è importante in molti dei programmi di BFI Wien che includono persone con un basso livello di istruzione, con difficoltà di apprendimento e disabilità, così come persone che hanno abbandonato la scuola. Nella maggior parte dei casi la formazione delle abilità di base è parte di una formazione professionale completa. O è integrata nella formazione o è implementata prima della formazione professionale o tecnica. BFI Wien fornisce una formazione di base in calcolo e comprensione logico-matematica, scrittura e comunicazione, abilità sociali e tedesco come seconda lingua e lingua tecnica. Esempi sono i "Corsi di formazione professionale integrativa secondo la legge austriaca sull'istruzione professionale", "Jugendwerkstatt (laboratorio giovanile)" e "Lernwerkstatt (laboratorio di apprendimento)" un'opportunità speciale per giovani dai 15 ai 17 anni che stanno passando dalla scuola all'apprendistato/al lavoro.

Attualmente BFI Wien impiega circa 600 persone e lavora insieme a 600 freelance. Formiamo circa 40.000 persone all'anno.

d. Platon Schools, Grecia

Le scuole Platon (Asilo - Primaria - Secondaria - Centro di apprendimento permanente) è una moderna istituzione educativa con 570 studenti e 90 dipendenti. L'organizzazione persegue con grande interesse e una mente creativa gli sviluppi nel campo dell'istruzione; fissa costantemente nuovi obiettivi mantenendo allo stesso tempo una posizione di rilievo nel panorama educativo. Attraverso l'uso delle strutture più aggiornate, un curriculum diversificato, personale docente esperto e qualificato e, soprattutto, attraverso la coerenza dei principi e il rispetto verso gli alunni e i genitori, la nostra scuola negli ultimi dieci anni ha cercato di fornire un'educazione compiuta ai nostri alunni. Le sfide educative sono affrontate attraverso approcci comunitari e partecipativi e coinvolgendo gli attori locali e regionali.

Attraverso il Dipartimento di Ricerca e Innovazione, Platon partecipa a programmi internazionali sulla progettazione, implementazione e valutazione di metodi e materiali pedagogici innovativi. Il Centro di Ricerca e Innovazione si coinvolge attivamente nella progettazione di materiali didattici avanzati, sia convenzionali che elettronici. L'obiettivo principale è lo sfruttamento di tecnologie all'avanguardia nel processo educativo per migliorare l'insegnamento e l'apprendimento. Gli strumenti sviluppati nell'ambito dei programmi educativi sono il risultato della cooperazione e degli sforzi congiunti di specialisti provenienti da una varietà di campi accademici, con una particolare attenzione alla tecnologia dell'informazione, all'insegnamento e agli studi sull'apprendimento.

Platon è affiliato a: Comune di Katerini, Università Ellenica Internazionale, Autorità Educativa Distrettuale di Pieria, Camera di Commercio di Pieria, Festival Olympus, Squadra di Volontariato di Pieria, Club Culturali e Atletici. Platon è anche il capo della formazione scolastica su [Dlearn](#), una rete europea sull'apprendimento digitale.

e. City Lit London, Inghilterra

City Lit è il più grande fornitore di corsi brevi per adulti di Londra. Fondata nel 1919, ha fornito istruzione per adulti nel centro di Londra per oltre un secolo. City Lit aiuta gli studenti provenienti da una varietà di contesti e circostanze sociali a sfidare se stessi e sbloccare il loro potenziale. Nel 2020, City Lit ha lanciato la sua offerta di apprendimento online per rimanere un hub di apprendimento e supporto per tutta la durata della pandemia.

City Lit si è adattato e innovato per soddisfare le mutevoli esigenze di Londra, fornendo più di semplici corsi di educazione per adulti. La sua offerta aiuta le persone a combattere la solitudine, sviluppare nuove competenze per migliorare l'occupabilità e cambiare carriera. Dà alle persone un senso di scopo e di pienezza, migliora la loro sicurezza, permette loro di superare le difficoltà di salute mentale, e rende Londra e oltre un posto migliore.

Il college ora tiene circa 5.000 corsi online e di persona all'anno e gestisce quasi 60.000 iscrizioni.

Centro per le competenze universali alla City Lit

L'Universal Skills Centre si concentra sulle competenze di base e sulle abilità necessarie agli adulti per partecipare, progredire ed esprimersi nelle democrazie di oggi.

Ci concentriamo sulle competenze più richieste all'interno e all'esterno del posto di lavoro, come la comunicazione, il processo decisionale, la definizione delle priorità, l'innovazione e il team-building. Gli studenti imparano e sviluppano queste competenze lavorando sul loro inglese, ESOL (English for Speakers of Other Languages), matematica, competenze digitali e alfabetizzazione dei dati. Teniamo corsi per oltre 1500 studenti udenti e sordi, a tutti i livelli, con e senza esami. Il nostro obiettivo pedagogico è l'apprendimento basato sul compito e la gamificazione della classe.

f. Verein Spielmacher e Games Institute Austria, Austria

Verein Spielmacher è un'associazione registrata in Austria che riunisce professionisti e persone interessate a utilizzare i giochi in nuovi contesti come l'istruzione o lo sviluppo professionale. È stata fondata nel 2017 e il progetto Games in Basic Skills Teaching è il primo grande progetto a cui ha contribuito. L'esperienza di Spielmacher ha una forte connessione con Games Institute Austria.

Games Institute Austria è una società con sede a Vienna, Austria, che lavora nel campo dell'apprendimento basato sul gioco e della gamificazione. È stata fondata nel 2015 e da allora ha sviluppato la reputazione di essere una delle aziende leader in Europa in questo settore. Il Games Institute spiega il settore in conferenze e articoli, forma gli insegnanti in seminari e workshop e ha sviluppato diversi servizi e prodotti come le Escape Room per l'istruzione e lo sviluppo professionale (compreso il Best Case Escape Room Case del Games Institute), la valutazione delle competenze nei giochi con i nostri strumenti di valutazione GIST (Game Informed Self-Evaluation Tool) e SkilledEDU (simile al GIST, ma focalizzato sugli studenti che si avvicinano alla fine della loro carriera scolastica), Esports Education e Educational Game Design. Collaboriamo con altre aziende specializzate nei rispettivi campi come Seppo o Learn2Esport per portare le migliori esperienze di apprendimento legate al gioco alle aziende e alle istituzioni educative di tutto il mondo.

Lo staff del Games Institute combina più di 15 anni di insegnamento, design UI/UX, consulenza aziendale e decenni di esperienza nel gioco, nella cultura del gioco e negli esports. Di conseguenza, siamo in grado di offrire esperienze autentiche e rilevanti ai giocatori stessi, nonché di tradurre e trasferire gli aspetti rilevanti del gioco ai nostri clienti e alla società in generale.

g. CFC - Conferenza della Svizzera italiana per la formazione continua degli adulti, Svizzera

La Conferenza della Svizzera italiana per la formazione continua degli adulti (CFC, www.conferenzacfc.ch) è l'organizzazione mantello della formazione continua degli adulti della Svizzera italiana (area di lingua italiana della Svizzera). La CFC è un'organizzazione non-profit sostenuta dal governo del Canton Ticino e ha un segretariato permanente a Lugano. CFC raggruppa più di 80 membri che comprendono: istituzioni, scuole (pubbliche e private), enti di formazione privati e statali, enti governativi, organizzazioni, singoli formatori e altri attori che operano nella formazione continua e nella riqualifica degli adulti.

CFC promuove un sistema sostenibile di formazione degli adulti, informa e sensibilizza all'importanza della formazione degli adulti, sviluppa collaborazioni e sinergie per lo sviluppo della formazione continua e mette in rete le organizzazioni presenti sul territorio promuovendo progetti nazionali e internazionali, conferenze e incontri di studio.

Grazie a più di 20 anni di esperienza, la CFC ha acquisito approfondite conoscenze su differenti temi relativi alla formazione degli adulti. In particolare, da molti anni la CFC promuove, sviluppa e partecipa, in forme e con ruoli diversi, a progetti regionali, nazionali e internazionali, sul tema della formazione di adulti poco qualificati e con lacune nelle competenze di base.

h. Universal Learning Systems, Irlanda

Universal Learning Systems ULS è una società di consulenza internazionale specializzata in ricerca, istruzione, formazione e gestione di progetti. ULS intraprende progetti per una serie di clienti nei settori dell'istruzione, dello sviluppo e della gestione. Con sede in Irlanda, ULS ha anche uffici a Praga, Barcellona, Amsterdam, Helsinki, San Paolo e Chicago.

ULS si concentra sullo sviluppo professionale con un'enfasi particolare sull'apprendimento basato sul lavoro. ULS lavora in Irlanda, Europa, Cina e Stati Uniti con una vasta gamma di clienti: questi includono università, istituzioni di apprendimento aperte, scuole, datori di lavoro e associazioni comunitarie. Ha una particolare competenza nell'apprendimento intorno all'educazione trasformativa, alla disabilità e alla riabilitazione, all'e-learning, alla diversità, all'interculturalità, all'immigrazione, alla risoluzione dei conflitti e alla gestione strategica. L'ULS ha una vasta esperienza nella promozione dell'innovazione educativa e dell'apprendimento. Lavora a stretto contatto con le parti interessate della comunità, l'istruzione degli adulti e le reti di datori di lavoro. L'ULS ha una particolare esperienza con le iniziative di formazione a distanza post-laurea nella gestione del cambiamento e nello sviluppo professionale sostenibile. È coinvolta a livello centrale in iniziative di apprendimento basate sul lavoro per promuovere la crescita e la competenza dei dipendenti. ULS si concentra sulla pianificazione strategica proattiva per l'apprendimento innovativo ed è attivamente coinvolta in una vasta gamma di progetti di valutazione.

L'ULS ha un ruolo di primo piano nelle reti di innovazione dell'apprendimento a distanza e dell'e-learning dell'UE. ULS ha una particolare esperienza nella valutazione dei progetti e nella garanzia della qualità. ULS ha sviluppato una vasta gamma di corsi e-learning nei settori della sicurezza e della farmacia in Finlandia in associazione con la sua azienda partner, ChangeLearning. ULS ha esperienza nel lavorare con le scuole per sviluppare un maggiore impegno con gli insegnanti, le comunità e i genitori. ULS ha sviluppato una formazione sui diritti umani e sulla diversità per le scuole di formazione della polizia in Irlanda e in Europa. Il dottor Bruce di ULS è membro del New Security Forum di Berlino e del Garda National Diversity Strategy Board in Irlanda.

ULS basa il suo lavoro sull'identificazione e lo sviluppo di opportunità di competenze di apprendimento innovative per affrontare le sfide future. Catturare questa innovazione è diventato un punto chiave per i progetti ULS negli ultimi anni intorno alle tecnologie avanzate e la loro applicazione alle esigenze di apprendimento umano. Attraverso la sua esperienza in materia di disabilità, migrazione e interculturalità, ULS ha sviluppato solidi metodi di formazione e linee guida basati sulle esigenze di apprendimento e sviluppo individuali e comunitarie - in particolare in un periodo di crisi socio-economica.

ULS ha una particolare competenza nella ricerca, nella gestione dei progetti e nelle iniziative innovative sulla migrazione, la formazione interculturale e la trasformazione dei conflitti - con una forte esperienza nello sviluppo di programmi in Kosovo, Euzkadi, Bosnia, Catalogna, Romania, Cipro, Palestina e Irlanda del Nord. ULS ha anche intrapreso importanti progetti educativi e di formazione sui diritti fondamentali e sulla gestione della

diversità. ULS è consulente accademico del programma Conflicts of Interest fornito da Expac in Irlanda del Nord e fornisce il nuovo programma Future Resolutions sviluppato da Expac e convalidato dalla Queens University Belfast. ULS è membro dell'Associazione per il dialogo storico e la ricerca a Cipro.

Ha progettato e fornito formazione sulla trasformazione dei conflitti (comprese le competenze di mediazione) alle agenzie clienti in tutta l'Irlanda del Nord e nelle contee di confine della Repubblica. Nel 2014 l'ULS ha concluso una convenzione accademica e un accordo con la UOC, l'Università Aperta della Catalogna, a Barcellona per lo sviluppo condiviso di corsi di risoluzione dei conflitti nel Campus per la Pace e per lo sviluppo congiunto di programmi post-laurea.

I progetti attuali includono:

- Interventi innovativi di apprendimento nella migrazione e nell'inclusione sociale
- Ricerca sui risultati del mercato del lavoro per le minoranze etniche in Finlandia
- Formazione per la trasformazione post-bellica in Irlanda del Nord
- Accreditamento professionale di riabilitazione professionale (Stati Uniti)
- Programmi VET post-conflitto in Kosovo, Euzkadi e Bosnia
- Sviluppo di corsi post-laurea per il personale di riabilitazione (USA/Irlanda)
- Programmi di gestione delle diversità per il settore privato e pubblico
- Ricerca sulla riabilitazione e migliori pratiche nelle scuole inclusive (Illinois)
- Formazione interetnica e ricerca sul conflitto (Cipro e Irlanda)
- Iniziative di apprendimento delle lingue nell'istruzione superiore a Taiwan
- Programmi innovativi supportati dalla tecnologia nella cura degli anziani in Cina
- Sviluppo delle competenze per il settore ICT in Grecia e Bulgaria
- Apprendimento innovativo sul cambiamento globalizzato in Ecuador
- Ricerca e formazione per combattere il cyberbullismo nelle scuole (Italia)
- Apprendimento linguistico avanzato supportato dalle TIC per le università in Palestina.

i. FØNIX, Norvegia

FØNIX (FONIX) è la più grande azienda nel mercato della riabilitazione professionale in Norvegia. La nostra sede principale è a Sandefjord, Norvegia, (120 km a sud di Oslo) e supporta 11 sedi regionali nella contea di Vestfold. FONIX ha circa 200 dipendenti - per lo più formatori certificati e istruttori / insegnanti.

FONIX è una ONG e organizzata come una società a responsabilità limitata (AS), ma agisce come un'organizzazione non-profit attraverso la nostra approvazione formale come fornitore del Servizio norvegese per il lavoro e il benessere (NAV).

FONIX è al 100% di proprietà del comune di Sandefjord. Sandefjord è la 8th città più grande della Norvegia con circa 65.000 abitanti.

La nostra approvazione formale come fornitore del NAV (l'amministrazione norvegese del lavoro e del welfare) richiede che i proprietari non possano prendere dividendi, e che tutti i profitti vadano a beneficio degli utenti dell'impresa. In questo contesto, FONIX svolge un ruolo importante per la comunità e le autorità pubbliche in materia di riabilitazione professionale.

In qualsiasi momento dell'anno, questo servizio include circa 2.000 studenti / persone in cerca di lavoro e circa 300 migranti / studenti di lingue.

Nel 2019, più di 1.200 persone hanno trovato lavoro grazie a FONIX.

2. Introduzione generale ai giochi seri, ai giochi seri digitali e ai giochi testati nel progetto.

a. Introduzione

Infobox: Lunga tradizione, molto materiale disponibile Dalle guide pratiche alla letteratura accademica

Felicia, Patrick. *Giochi nelle scuole. Usare giochi educativi in classe. Linee guida per risultati di apprendimento di successo.* https://www.academia.edu/193030/Digital_Games_in_Schools_A_handbook_for_teachers

Pechuel, Rasmus. *Game-Based Learning for Teachers - A Journey Through a World of New Ideas* <http://eduproject.eu/game-based-learning/downloads/GameOn-Book-V1.pdf>

Shapiro, Jordan. *MindShift - Guide to Digital Games and Learning* <https://a.s.kqed.net/pdf/news/MindShift-GuidetoDigitalGamesandLearning.pdf>

Breve panoramica storica

Usare i giochi e il gioco in classe non è un concetto nuovo. Per decenni, i giochi e gli approcci ludici sono stati un argomento importante per l'educazione. In generale, si può dire che più giovani sono gli studenti, più centrale è il ruolo dei giochi nell'insegnamento. Inoltre, specialmente negli approcci alternativi come la pedagogia Montessori, il gioco e la sperimentazione erano al centro della progettazione di esperienze in classe anche dopo la prima educazione (scuole dell'infanzia). In concomitanza con l'arrivo dei computer e la loro introduzione nelle aule di scuola negli anni '80 e '90, i videogiochi educativi sono entrati in classe e sono stati usati in misura relativamente ampia. A causa della discussione sul valore e soprattutto sui pericoli dei videogiochi negli ultimi 25 anni, mentre i giochi stavano maturando come mezzo di comunicazione, la società in generale e gli educatori in particolare hanno evitato sempre di più l'utilizzo dei videogiochi in classe. Sembra ora, che un nuovo approccio che rivalorizza l'uso dei giochi nell'insegnamento sia, da qualche anno, di nuovo presente e in rafforzamento. Questa nuova tendenza si è ulteriormente rafforzata con il processo di digitalizzazione in corso che tocca tutti gli ambiti della vita e che, a causa della pandemia di COVID-19, ha subito un'importante accelerazione anche nel settore della formazione, dove la necessità di formazione a distanza è diventata pressante e di grande attualità. Con la formazione a distanza anche modalità di formazione basate sul gioco sono ritornate in auge per la loro grande duttilità ed efficacia. Questo ha spesso colto gli operatori del settore, impreparati e con poca esperienza nel campo.

Più giovani erano gli studenti, più centrale era il ruolo dei giochi nell'insegnamento.

Nell'ultimo decennio è stata creata una grande quantità di materiale per facilitare l'uso dei giochi in aula. Ci sono numerosi articoli, guide e manuali su come portare i giochi in classe, a cui faremo riferimento anche in questa guida, per usare i giochi seri nell'insegnamento e per scegliere i giochi giusti per insegnare argomenti e materie specifiche. Questi si concentrano principalmente sull'uso dei giochi digitali e spesso

seguono un approccio simile, definendo cosa sia un gioco (serio), dando una panoramica della storia dei giochi e dei giochi seri. Inoltre, la maggior parte di essi presenta una lista di giochi adatti all'uso in classe. Consideriamo molti dei manuali e la letteratura accademica utilizzata come base una preziosa base per avvicinarsi e approfondire l'uso dei giochi nella formazione e raccomandiamo la lettura per la comprensione e l'approfondimento dell'argomento.

Infobox:

Sezione Giochi e Insegnamento - Descrizione dei giochi e del loro possibile uso in classe

Sezione Ricerca e Discussione - Discussione sull'apprendimento basato sui giochi

Cosa c'è di diverso nel nostro approccio?

Anche se c'è validità in questo approccio e anche noi seguiremo per lo più una struttura simile, ci sono alcune avvertenze che vorremmo affrontare con la nostra guida. Il titolo di questa pubblicazione "*C'è un gioco per tutti*" cerca di illustrare che condividiamo un approccio più ampio alla comprensione del valore dei giochi e del gioco, mentre allo stesso tempo siamo più specializzati in alcuni aspetti dell'applicazione dei giochi in classe che riteniamo importanti da considerare.

Usare i giochi per la formazione nell'ambito delle competenze di base significa portare giochi ed esperienze comparabili al gioco nell'insegnamento rivolto a pubblici di riferimento specifici.

Quando abbiamo iniziato il nostro progetto, ci siamo presto resi conto che era necessario confrontarci con le basi stesse di ciò che ci proponevamo di fare. Usare i giochi per l'insegnamento delle competenze di base significava portare giochi ed esperienze comparabili al gioco nell'insegnamento rivolto a pubblici di riferimento specifici. Eravamo tutti d'accordo sul valore aggiunto che un approccio simile può portare agli studenti e alle classi, ma quale gioco e in quale classe e come allinearli con la struttura della lezione e i curricula, era una discussione continua. Quali erano le impostazioni specifiche e le attrezzature a disposizione, chi era il gruppo target e quanto conoscevano e usavano i giochi al di là delle loro classi? Ci siamo subito resi conto che c'erano così tante condizioni e impostazioni particolari che sembrava avere senso iniziare, dando un'occhiata all'essenza di ciò con cui volevamo lavorare nel progetto. Così, abbiamo iniziato rispondendo ad alcune domande di base.

Cos'è un gioco? È diverso dal concetto di gioco? Si devono usare solo "giochi seri" in classe? I giochi digitali sono più adatti all'uso in classe? I giochi che sviluppano le competenze di base hanno valore solo per i giocatori diretti? C'è un argomento o un gruppo target che potrebbe non essere adatto ad apprendere tramite il gioco?

*La guida presenterà due approcci al lavoro con i giochi nella formazione, uno chiamato **Giochi e insegnamento** (Games and Teaching Section) e un secondo chiamato **Ricerca e discussione** (Research and Discussion Section) che si immerge più*

approfonditamente nelle discussioni avute quando abbiamo cercato di affrontare i concetti teorici e come possono essere applicati a corsi e gruppi specifici.

Le risposte che abbiamo ottenuto sono state diverse a causa del fatto che c'erano così tanti aspetti da considerare, non solo l'impostazione, il curriculum e il gioco erano rilevanti per l'insegnamento con i giochi nell'insegnamento delle competenze di base, ma anche l'esperienza degli insegnanti e degli studenti. A causa di questa consapevolezza, abbiamo considerato cos'altro, oltre al lavoro già esistente, potrebbe essere importante per gli insegnanti e gli educatori per portare i giochi in una classe (di abilità di base). Il seguente lavoro è il risultato delle nostre considerazioni e speriamo di colmare alcune lacune che sembrano ancora esistere nella letteratura sull'applicazione dei giochi per l'apprendimento. La guida presenterà due approcci al lavoro con i giochi nell'insegnamento, uno più pratico chiamato **Sezione Giochi e Insegnamento** e un secondo chiamato **Sezione Ricerca e Discussione** che si immerge più profondamente nelle discussioni che abbiamo avuto quando abbiamo cercato di afferrare i concetti e come possono essere applicati ai nostri specifici gruppi target e corsi. Quindi, di seguito troverete due percorsi da seguire per ogni titolo, uno che si concentra sui giochi e come si inseriscono nel nostro insegnamento e uno che presenta aspetti rilevanti da considerare quando si lavora con i giochi nell'insegnamento. Potete leggere entrambi per avere un quadro completo o seguire solo una traccia e sperare di imparare ancora qualcosa di nuovo su come portare i giochi in classe. Una seconda parte importante di questa guida esemplificherà come queste considerazioni sono state tradotte nelle classi a disposizione e cosa abbiamo sperimentato noi come insegnanti e i nostri studenti quando i giochi e il gioco sono arrivati nelle loro classi. In seguito ci sarà un riassunto di tutta la nostra esperienza e di ciò che abbiamo imparato da essa. Per completare il tutto troverete anche una descrizione del corso di apprendimento che abbiamo creato su Canvas e una presentazione delle nostre attività di diffusione. Quindi iniziamo il gioco ed entriamo nel livello 1!

Infobox:

Kahoot! <https://kahoot.com/>

Dragonbox Series <https://dragonbox.com/>

- b. La difficoltà di definire un gioco
 - i. Sezione giochi e insegnamento

Usare i giochi in classe

Quando si parla di usare i giochi nell'insegnamento, ci si rende subito conto che un concetto apparentemente semplice, quello di un gioco, non è così chiaro come sembra. Molti insegnanti dichiarano di usare i giochi nel loro insegnamento. Potrebbero giocare con i loro studenti su base regolare, ma i giochi che usano potrebbero non essere strumenti integrati per l'insegnamento, ma piuttosto un supplemento al resto del loro materiale didattico. Quando parliamo dell'uso dei giochi nell'insegnamento, intendiamo specificamente i giochi come strumenti per l'apprendimento. L'apprendimento rilevante che avviene è direttamente nel gioco o nel contesto e nella cultura che lo circonda. L'apprendimento basato sul gioco si occupa dell'apprendimento all'interno e intorno ai giochi e questo è ciò a cui miriamo con il nostro progetto.

Quando parliamo dell'uso dei giochi nella formazione, intendiamo specificamente i giochi come strumenti per l'apprendimento.

Ascoltando gli insegnanti che affermano di usare già i giochi per il loro insegnamento, si ha anche l'impressione che una vasta gamma di strumenti siano considerati giochi, anche se non sembrano paragonabili ai giochi (video) che sono prodotti di successo, digitali o meno. *Tetris*, *Minecraft* e *Pokemon* sono noti giochi digitali e *Monopoly*, *Risk* e *Catan* sono noti giochi da tavolo. Rientrano nella maggior parte delle definizioni di ciò che è un gioco e quindi la maggior parte dei principi di apprendimento basato sul gioco si applicano, mentre altri strumenti che sono popolari con gli insegnanti difficilmente rientrano in quella categoria.

Giochi per l'insegnamento popolari

Alcuni esempi potrebbero essere d'aiuto qui. Dei 'giochi' abbastanza comuni da usare in classe sono *Kahoot!*, la serie *Dragonbox*, le stanze di fuga, o *GeoGuessr*. Consideriamo questi giochi? *Kahoot!* è un'applicazione di quiz in cui è possibile creare e giocare a quiz su tutti i tipi di argomenti. *Kahoot!* può essere visto come un gioco, ma noi non consideriamo i semplici quiz come veri e propri strumenti di apprendimento basati sul gioco in quanto non presentano la profondità di un vero gioco come *Minecraft* o *Catan* e quindi la maggior parte dei principi di apprendimento per l'apprendimento basato sul gioco non si applicano in questo caso. Sono piccoli esercizi simili a giochi per valutare la conoscenza o introdurre un argomento, ma il gameplay è limitato alla scelta della risposta giusta tra quelle elencate con la domanda. Il gameplay profondo non avviene perché c'è solo una risposta corretta. *Kahoot!* è ancora uno strumento prezioso per creare entusiasmo e impegno ed è popolare tra gli studenti e gli insegnanti perché gli studenti sono in competizione quando giocano e si ottengono risultati che sono facilmente comparabili. Inoltre, è uno strumento che è facile da usare in classe, come si può vedere nel progetto di apprendimento che usa *Kahoot!* Agli insegnanti piace lavorare con esso, perché tutte le attrezzature pertinenti sono già disponibili e quindi *Kahoot!* può facilmente entrare nelle aule esistenti.

Kahoot! può essere visto come un gioco, ma noi non consideriamo i semplici quiz come veri e propri strumenti di apprendimento basati sul gioco in quanto non presentano la profondità di un vero gioco come Minecraft o Catan e quindi la maggior parte dei principi di apprendimento per il Game Based Learning non si applicano in questo caso.

Infobox:
Breakout Edu <https://www.breakoutedu.com/> *Best Case Escape Room Experience* <https://www.gamesinstitute.at/>
GeoGuessr <https://www.geoguessr.com/>
Minecraft <https://www.minecraft.net/de-de/>

La serie *Dragonbox*, che comprende giochi come *Dragonbox Elements* e *Dragonbox Big Numbers*, sono noti giochi di apprendimento per capire i concetti di base della matematica. Li consideriamo (buoni) giochi di apprendimento perché hanno la profondità e la complessità che manca a *Kahoot!* Qui, gli studenti possono sperimentare un vero gameplay, hanno l'autonomia di provare e padroneggiare un concetto presentato in una serie di livelli. I giochi *Dragonbox* sono giochi digitali per tablet e smartphone e *We Want to Know*, lo studio di game design dietro i giochi, presenta anche materiale didattico per integrare i giochi nel vostro insegnamento.

Le Escape Rooms per l'educazione usano per lo più la metafora di un contenitore in cui entrare invece di quella della stanza da cui fuggire (escape room).

Escape room è un termine ombrello per tutta una serie di esperienze simili ai giochi che sono simili al popolare genere Escape Room di stanze con puzzle dal vivo da visitare e da cui fuggire come squadra. Le escape room per l'educazione usano per lo più un caso in cui entrare invece di una stanza da cui fuggire, come quelle di *Breakoutedu* o la *Best Case Escape Room Experience*. Giocare una escape room può essere considerato un gioco secondo noi, ha potenzialmente la profondità e la libertà di fornire un vero gameplay. Ma soprattutto in ambito educativo, bisogna guardare a ciò che gli enigmi e i rompicapi dell'escape room forniscono. Richiedono un gameplay quando vengono risolti o sono solo fogli di lavoro che devono essere risolti per essere in grado di aprire le serrature? Più libertà e più gameplay un'esperienza di escape room può fornire, più l'esperienza sarà simile a un gioco. Ci immergeremo più a fondo nell'uso e nel design delle escape room per l'educazione più avanti in questa guida.

GeoGuessr è un gioco basato su browser che funziona con Google Maps per creare una sfida per i giocatori a scoprire dove si trovano sul pianeta. Non creato come un gioco serio quando è uscito nel 2013, da allora ha costruito una reputazione per essere un prezioso strumento di apprendimento. Da un po' di tempo a questa parte, lo sviluppatore si espande soprattutto sul contenuto e sul valore del gioco chiaramente progettato per scopi educativi. Come insegnante, puoi anche creare un account educativo per usarlo in classe. *GeoGuessr Education Edition* offre compiti e follow-up per gli insegnanti e offre un modello di abbonamento che si rivolge direttamente alle scuole e agli insegnanti. *GeoGuessr* può essere considerato un vero e proprio gioco per la sua profondità e complessità, le diverse modalità di gioco e il livello di libertà per i giocatori. Dato che offre anche strumenti per creare nuove mappe, aggiunge ulteriore valore

all'insegnamento e al lavoro con il gioco in classe. Quindi, a questo proposito può essere considerato simile ad altri giochi aperti orientati al design come escape room o *Minecraft*.

Riteniamo che la distinzione tra giochi per l'insegnamento ed esperienze ludiche sia rilevante per l'uso in classe. I giochi e le esperienze simili ai giochi come *Kahoot!* possono essere strumenti preziosi per l'insegnamento, ma se non sono veri e propri giochi, cambia la comprensione del loro potenziale da utilizzare per l'apprendimento basato sul gioco. Possono essere divertenti e motivanti e possono portare uno spirito giocoso in classe, ma mancano di vari aspetti (ad esempio l'autonomia, la cooperazione o problemi ben ordinati) che un gioco 'reale' come *Minecraft* o la serie *Dragonbox* porta all'insegnamento e all'apprendimento di concetti e abilità complesse.

Infobox:

Salen, Zimmerman, Rules of Play - Game Design Fundamentals <http://legacy.gamesforchange.org/learn/rules-of-play-game-design-fundamentals/>

ii. Sezione ricerca e discussione

Perché dovremmo definire i giochi?

Non è facile definire con precisione cosa sia un gioco. Molti studiosi lo hanno fatto ed è ancora una discussione in corso soprattutto perché il termine gioco si è evoluto nel corso dei secoli con un tasso di cambiamento sempre maggiore negli ultimi decenni e anni a causa del successo dei giochi digitali e la spinta dei confini di ciò che costituisce un gioco da parte degli sviluppatori indipendenti negli ultimi anni. Il termine gioco è in continua evoluzione e questo potrebbe essere inteso come un vantaggio per chi usa i giochi in diversi contesti come l'educazione.

I giochi e il gioco stesso sono concetti separati che hanno diverse peculiarità e portano benefici diversi alla classe; condividono però caratteristiche di base, specialmente quando si tratta dei loro benefici per l'apprendimento e la formazione.

Si potrebbe quindi chiedere perché preoccuparsi di definire i giochi, se questo è un concetto in continua evoluzione? Le definizioni di concetti come quello di gioco sono preziose di per sé e aiutano a capire meglio questo mezzo, anche se non si riesce a trovare una definizione onnicomprensiva. Capire cosa costituisce un gioco e cosa può essere definito come un gioco ha anche un valore per gli educatori che sono disposti a includere i giochi nel loro lavoro a causa delle proprietà che i giochi e il gioco offrono per gli studenti/giocatori di giochi all'interno di un ambiente di apprendimento. I giochi e il gioco in sé sono concetti separati che portano diversi specifici e benefici alla classe, ma condividono anche caratteristiche di base, specialmente quando si tratta dei loro benefici per l'apprendimento e l'educazione. L'apprendimento basato sul gioco è l'apprendimento in e con i giochi e i principi di apprendimento in relazione ad esso sono applicabili solo se si scelgono giochi "reali" per il progetto.

Definizioni utili di "gioco" e "giocare"

Ci sono un certo numero di utili definizioni di giocare e gioco da parte di diversi studiosi. Anche se sono rilevanti anche per la formazione, in questo contesto ci concentreremo solo su alcune definizioni comuni che sembrano particolarmente utili per chi vuole usare il gioco in classe in quanto presentano i punti di partenza per implementare i giochi nel processo di apprendimento. Di seguito presenteremo le definizioni date da Katie Salen e Eric Zimmerman dal loro libro *Rules of Play*:

"Il gioco è un movimento libero all'interno di una struttura più rigida".

Per specificare cosa intendono per gioco e quali sono le diverse forme di gioco, Salen e Zimmerman elaborano questo concetto e differenziano tre forme di gioco:

1. "Essere giocosi: Usare lo slang nel linguaggio o usare una camminata sciocca invece di camminare normalmente. In breve, tutto ciò che si discosta da una norma e trova libertà all'interno di strutture rigide.
2. Attività ludica: Per esempio, far rimbalzare una palla contro un muro. Non una variazione di un'attività "normale", ma un nuovo tipo di attività che serve solo per giocare. Non è, tuttavia, basata su regole come:
3. Gioco: Si verifica solo quando i giocatori mettono in moto le rigide regole di un gioco. Il gioco stesso è l'aspetto esperienziale del gioco e si verifica da qualche parte tra le strutture formali del gioco".

L'aspetto 2 (e in parte anche il 3) si applica in attività ludiche in classi come ACT ESOL. Molte applicazioni che sono al confine tra i giochi da un lato e il gioco o la gamificazione dall'altro, offrono alcuni aspetti del gioco, ma ancora non sono all'altezza dei benefici che l'apprendimento basato sul gioco può offrire agli studenti a causa di una mancanza di complessità e quindi di principi di apprendimento basato sul gioco.

"Un gioco è un sistema in cui i giocatori si impegnano in un conflitto artificiale, definito da regole, che si traduce in un risultato quantificabile.

Gli autori forniscono anche un contesto per la relazione tra i giochi e il gioco:

- "I giochi sono un sottoinsieme del gioco: I giochi costituiscono una parte formalizzata di tutte le attività considerate come gioco.
- Il gioco è un elemento dei giochi: Il gioco è un modo per inquadrare il complesso fenomeno dei giochi".

I giochi possono essere definiti come:

"Un gioco è un sistema in cui i giocatori si impegnano in un conflitto artificiale, definito da regole, che si traduce in un risultato quantificabile.

Quindi, i giochi forniscono sistemi con cui si può giocare, ci deve essere qualche tipo di conflitto da risolvere e il risultato o l'esito è quantificabile. Tutti questi sono aspetti preziosi per l'insegnamento. L'apprendimento interattivo nei sistemi offre molte opportunità per l'acquisizione di abilità perché la conoscenza non viene appresa separatamente, ma sempre inserita in un contesto specifico e in un sistema. Risolvere un conflitto significa eccitazione, sfida e possibilità di identificazione per i giocatori. Ed essere in grado di quantificare un risultato con un feedback istantaneo aiuta i giocatori a capire gli effetti delle loro azioni e rafforza il loro apprendimento attraverso sistemi di feedback e ricompensa. Ma ci immergeremo più a fondo in ognuno di questi aspetti più tardi, quindi non preoccupatevi, se questo sembra complesso e travolgente al momento.

Per concludere, vorremmo presentare altre due definizioni che sono interessanti anche per gli insegnanti di game-based learning.

"...in qualsiasi cosa che non sia un gioco l'introduzione gratuita di ostacoli inutili al raggiungimento di un fine è considerata una cosa decisamente irrazionale da fare, mentre nei giochi sembra essere una cosa assolutamente essenziale da fare". Bernhard Suits, "The Grasshopper: Giochi, vita e utopia", 1978, p.39

La definizione di Bernhard Suits enfatizza gli ostacoli presentati in un gioco. Aggiungere più ostacoli rende il gioco più difficile, toglierne alcuni lo rende più facile. Questo è particolarmente interessante, se si applica il game design nel vostro insegnamento come abbiamo fatto con il progetto di escape room del nostro partner greco Platon.

"Quando si tolgono le differenze di genere e le complessità tecnologiche, tutti i giochi condividono quattro tratti caratteristici: un obiettivo, regole, un sistema di feedback e la partecipazione volontaria. Jane McGonigal La realtà è rotta

La definizione di McGonigal sottolinea altri aspetti rispetto a quelli precedenti. E porta ad altre conclusioni per l'insegnamento. Se un'attività ludica non ha un obiettivo o uno stato finale, non può essere considerata un gioco e porta diverse particolarità alla classe. Si potrebbe naturalmente discutere questa comprensione dei giochi e un gioco come *Minecraft* è iniziato come un gioco senza alcun contenuto finale e potrebbe ancora essere considerato un gioco. Un sistema di feedback è sempre molto utile per gli studenti e aumenta il loro livello di impegno. La partecipazione volontaria è difficile quando si tratta di apprendimento formale. Agli studenti viene chiesto di giocare un gioco e non lo fanno volontariamente. (Ci esponderemo su questo più tardi nel capitolo 2 c ii, Il serio

discussione sui giochi). Questo può essere un problema, specialmente se il gioco non piace. Ma se ~~dal~~ il gioco giusto per il vostro gruppo, l'aspetto di farlo volontariamente o meno può essere considerato irrilevante secondo noi.

Il gioco e i giochi sono diversi, eppure condividono un atteggiamento di fondo verso l'approccio a situazioni particolari. Portano libertà a ciò che si cerca di ottenere, sono finzione, agire come se e in questo senso, possono essere visti come l'opposto delle azioni della vita reale e per lo più permettono agli studenti di sviluppare un atteggiamento giocoso che dà un valore diverso al fare errori per esempio. Non hanno conseguenze al di fuori del loro ambito.

"Il gioco è un territorio aperto in cui la finzione e la costruzione del mondo sono fattori cruciali. I giochi sono aree confinate che sfidano l'interpretazione e l'ottimizzazione di regole e tattiche - per non parlare del tempo e dello spazio." Bo Kampmann Walther, <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>

Alcuni degli aspetti dell'ultima definizione sono stati menzionati prima, ma l'interpretazione e l'ottimizzazione delle regole e delle tattiche, e vorremmo aggiungere anche i processi a questa lista, sono particolarmente interessanti per gli insegnanti quando insegnano le abilità. I giochi (con un certo livello di complessità e profondità) sono gli strumenti giusti per il raggiungimento delle abilità, perché permettono di giocare con un sistema in grande lunghezza e profondità e portano ad una profonda comprensione del sistema e delle sue regole e processi. Entrare in ulteriori dettagli sulle definizioni del gioco e dei giochi qui, non sembra appropriato poiché i concetti menzionati offrono una grande varietà di forme e situazioni che presentano alle persone che giocano. Potrebbe essere sufficiente menzionare i concetti principali che sono particolarmente preziosi quando vengono portati in classe. E questi sono gli aspetti centrali del valore dell'apprendimento basato sul gioco, quindi li approfondiremo comunque più avanti.

Noi come educatori non dovremmo fermarci a differenziare gioco e gioco, ma dovremmo essere molto chiari su cosa sia un gioco e cosa no e su quale sia la differenza di uso ed effetto quando si usano giochi, gioco (libero) e persino giocattoli nell'insegnamento. Anche se alcuni aspetti della definizione dei giochi e del gioco sembrano in contraddizione con l'insegnamento, come il fatto che non dovrebbero avere conseguenze al di fuori del loro ambito, il valore aggiunto che offrono ai giocatori quando imparano attraverso il gioco, potrebbe essere considerato più importante della riflessione sull'"abuso" dei giochi e del gioco per scopi educativi. E l'uso dei giochi nell'educazione funziona bene, quindi le considerazioni filosofiche sull'essenza dei giochi e del gioco e su come questo entri in conflitto con gli scopi educativi saranno lasciate per qualcun altro da discutere. Per riassumere, alcune delle definizioni dei giochi sono in realtà molto utili quando si comprendono i giochi come strumenti per l'apprendimento e l'insegnamento in quanto facilitano la comprensione del perché i giochi e il gioco in classe aiutano gli studenti a

raggiungere risultati migliori e a sviluppare una diversa percezione dell'apprendimento.

c. La discussione sui giochi seri

i. Sezione giochi e insegnamento

Giochi seri e giochi con applicazioni serie

Wikipedia può essere considerata un prezioso strumento online per l'apprendimento. Essere in grado di navigare nell'enorme enciclopedia open source non è solo un'abilità rilevante, è anche un gioco. L'obiettivo del gioco è: "I giocatori (uno o più) iniziano sullo stesso articolo selezionato a caso, e devono navigare verso un altro articolo di destinazione preselezionato, esclusivamente cliccando sui link all'interno di ogni articolo. L'obiettivo è quello di arrivare all'articolo di destinazione nel minor numero di clic (articoli), o nel minor tempo. Il Wiki Game per un solo giocatore, conosciuto come **Wikirace**, **Wikispeedia**, **WikiLadders**, **WikiClick**, o **WikiWhack**, consiste nel ridurre il tempo o il numero di click precedenti".

Per essere in grado di giocare bene a questo gioco, è necessario portare una serie di competenze al gioco come la lettura veloce, la comprensione di come funzionano i collegamenti ipertestuali, e un interesse per le informazioni in generale per essere in grado di trovare collegamenti tra articoli e argomenti. Queste abilità sono anche preziose per imparare le competenze di base.

Il Wiki Game o Wikipedia Race non è stato progettato come un gioco serio. Non siamo riusciti a trovare alcuna informazione su chi lo ha creato inizialmente, ma siamo abbastanza sicuri che è stato giocato in un sacco di classi di computer senza che l'insegnante lo sapesse. Da allora è stato sviluppato in un browser game e in un'applicazione per iOS da un singolo sviluppatore, ma ancora il focus dello sviluppo non è esclusivamente su un caso d'uso 'serio' o educativo. Può ancora essere facilmente utilizzato in un contesto di classe e la creazione di un progetto intorno ad esso che da un lato permette ai giocatori di diventare più profici nel gioco, mentre dall'altro impara su wikipedia, collegamenti ipertestuali, l'uso di piattaforme digitali, forse open source e le enciclopedie e la loro struttura in generale, suona come un progetto prezioso per l'insegnamento delle competenze di base.

Giochi per il cambiamento

Come potrete vedere più avanti nella nostra *sezione di ricerca e discussione*, il concetto di giochi seri è problematico. Ciò che accomuna tutti i giochi seri è che potrebbero anche essere chiamati Giochi con uno scopo. C'è uno scopo in più che si aggiunge al fatto che un gioco è un'esperienza più o meno impegnativa e divertente. Questi giochi mirano al cambiamento, cambiamento per il discente o cambiamento per il mondo in cui viviamo. C'è un'organizzazione negli Stati Uniti che raccoglie e presenta questi giochi a un pubblico più ampio, chiamata Games for Change.

"Fondata nel 2004, Games for Change è una 501(c)3 nonprofit che permette ai creatori di giochi e agli innovatori sociali di guidare l'impatto del mondo reale attraverso giochi e media immersivi. Riuniamo esperti del settore attraverso il nostro annuale Games for Change Festival, ispiriamo i giovani ad esplorare le questioni civiche e le competenze STEAM attraverso il nostro Student Challenge, e mostriamo i principali giochi focalizzati sull'impatto e le esperienze immersive attraverso Arcade dal vivo per il pubblico".

La Games for Change Games Library e il Games for Change Festival stanno raccogliendo e presentando giochi che possono rappresentare preziose esperienze e opportunità di apprendimento.

La Games for Change Games Library e il Games for Change Festival non discriminano i giochi commerciali dai giochi seri o li suddividono in ulteriori categorie. Stanno raccogliendo e presentando giochi che possono essere preziose esperienze e opportunità di apprendimento. Nel loro catalogo, si possono trovare giochi come *Autonauts*, *Epistory: Typing Chronicles*, *Longstory: A Dating Game for the Real World* o *WAY*, tutti giochi che si adattano bene ai corsi di abilità di base. Oltre a questo, la Games for Change Games Library è una risorsa preziosa per trovare giochi adatti all'insegnamento. Puoi trovare liste di raccomandazione simili anche in altre lingue, come *Spieleratgeber NRW* o *spielbar.de* in Germania.

Anche se la Libreria dei Giochi presenta un gran numero di giochi da usare per l'apprendimento, si può facilmente espandere quella lista con più titoli, soprattutto perché la libreria include solo giochi digitali e il numero di giochi commerciali è relativamente limitato. Molti giochi digitali forniscono un buon contenuto rilevante per l'insegnamento orientato alle abilità, ma a causa della loro dimensione e complessità non possono essere implementati facilmente nelle lezioni.

Infobox:

Autonauts <https://www.denki.co.uk/portfolio/autonauts/>

Epistory: Typing Chronicles <http://www.epistorygame.com/>

Longstory: A Dating Game for the Real World <https://www.longstorygame.com/>

WAY <http://www.gamesforchange.org/game/way/>

Giochi seri o giochi con uno scopo - esempi di giochi

Giochi come *The Sims 4* (PlayStation 4, Windows, MacOS), *Cities: Skylines* (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows, MacOS, Linux) o *Offworld Trading Company* (Windows, MacOS) offrono ampie opportunità per l'apprendimento di conoscenze e competenze rilevanti anche per le impostazioni delle competenze di base, ma sono costosi, complessi e hanno bisogno di un setup di alta qualità per essere giocati in classe. Questi giochi possono essere usati in diversi modi come sistemi e strumenti decisionali, ma al momento spesso non c'è abbastanza spazio e tempo per grandi giochi come quelli menzionati. Altri giochi dalla lista di Games for Change potrebbero essere più facili da usare nella vostra classe.

Autonauts (Windows) è un gioco per giocatore singolo in cui si automatizza la produzione con i robot. Gestite questi robot programmandoli per raccogliere risorse, trasportare oggetti, creare varie quantità di oggetti e nutrire i coloni che vi aiutano a progredire nel gioco.

L'obiettivo principale del gioco è quello di automatizzare il più possibile e aiutare i coloni. Il gioco è stato rilasciato per PC e offre molte opportunità per imparare i concetti di base della programmazione e per capire come funziona l'automazione. Può essere usato in una classe di abilità di base per imparare le competenze digitali e per praticare le abilità linguistiche, dato che molte delle istruzioni per giocare sono presentate via testo.

Epistory: Typing Chronicles (Windows, MacOS, Linux) è un suggestivo gioco dattilografico d'avventura che racconta la storia di una scrittrice senza ispirazione che chiede alla sua musa di aiutarla a scrivere il suo ultimo libro.

In *Epistory* interpreti la musa, un personaggio fisico in un mondo dove tutto è ancora sconosciuto e ha bisogno di essere giocato e raccontato per riscoprire la storia della musa. La tua avventura inizia su una pagina bianca, ma il mondo diventerà presto più grande e vivace man mano che raccoglierai ispirazione, risolverai i suoi misteri e sconfiggerai i suoi nemici. Dal movimento all'apertura dei forzieri e al combattimento in battaglie epiche, ogni elemento del gioco è controllato esclusivamente con la tastiera. Man mano che si progredisce e si esplora il fantastico mondo degli origami, la storia si svolge letteralmente nella mente dello scrittore e i misteri del potere magico delle parole vengono rivelati.

Il gioco è stato rilasciato in 11 lingue diverse tra cui inglese, tedesco, francese e italiano e copre tutti i layout di tastiera comuni. È un ottimo gioco per praticare le abilità di digitazione e la pronuncia in una lingua, mentre allo stesso tempo presenta una storia interessante e affascinante su uno scrittore e la sua musa.

Longstory: A Dating Game for the Real World (Nintendo Switch, Windows, iOS, Android) è un gioco di appuntamenti e relazioni queer-positive per pre-adolescenti che non si tira indietro di fronte a temi difficili come l'identità omosessuale, il bullismo, la sessualità sana, l'inserimento, l'emergere e la comprensione di ciò che è normale.

Infobox:

The Sims 4 <https://www.ea.com/de-de/games/the-sims/the-sims-4>

Cities: Skylines <https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines/CSCS00GSK-MASTER.html>

Offworld Trading Company <https://www.offworldgame.com/>

Quando il precedente proprietario dell'armadietto 1224 è misteriosamente scomparso, tu sei rimasta in possesso degli unici indizi. Sta a te, una ragazza nella sua prima adolescenza, navigare nel paesaggio sociale della scuola attraverso le tue decisioni e conversazioni. Il gameplay è strutturato come un fumetto interattivo in cui si risolvono enigmi e si costruiscono relazioni con nuovi amici e vecchi nemici per capire esattamente cosa è successo - e se c'è qualcosa che si può fare per rimediare. I giocatori testano approcci al romanticismo, al flirting, alla vulnerabilità e alla consapevolezza emotiva mentre risolvono il mistero e negoziano nuove realtà sociali. Longstory è un gioco sull'identità che presenta un sacco di linguaggio in situazioni quotidiane comuni nella vita di un adolescente. Può essere usato in una varietà di contesti, ma anche semplicemente per un uso autentico della lingua.

WAY (Nintendo Switch, Windows) è stato creato da un team multidisciplinare di game design indipendente chiamato Coco & Co che include Chris Bell di thatgamecompany (Flower, Flow). In WAY, i giocatori si trovano in un ambiente di gioco platform 2D. All'inizio, i giocatori navigano nell'area di gioco da soli, cercando di dare un senso all'esperienza di gioco.

Pochi istanti dopo, il gioco rivela che il tuo viaggio sta avvenendo contemporaneamente a un altro giocatore casuale senza nome. Entrambi i giocatori possono vedere i movimenti dell'altro ma non possono interagire direttamente. Man mano che il gioco progredisce, i giocatori si troveranno di fronte ad enigmi che non possono risolvere da soli. Solo l'altro giocatore può vedere quale percorso l'altro giocatore deve prendere per progredire. Entrambi i giocatori devono usare una miscela di gesti e semplici grugniti emotivi per guidare il loro partner ormai destinato a un finale drammatico ed edificante.

Il gameplay non verbale di WAY ha lo scopo di suscitare sentimenti di connessione con estranei casuali da nessuna particolare parte del mondo. Mentre i giocatori sono inconsapevolmente accoppiati l'uno con l'altro, devono adattarsi ai cambiamenti di gioco mentre dipendono da uno sconosciuto che li aiuti ad avere successo e viceversa. Questo stile di gioco unico è destinato a generare sentimenti di parentela e connessione personale, che possono essere condivisi su una bacheca globale sul sito web del gioco.

Infobox:
Giochi seri: "giochi che non hanno come scopo primario
l'intrattenimento, lo svago o il divertimento"

ii. Sezione di ricerca e discussione

Definizioni di giochi seri

Avendo capito che definire i giochi in generale è un'impresa difficile, diventa ancora più confuso quando si dà un'occhiata alla discussione sui giochi seri. Come per i giochi, ci sono anche diverse definizioni comuni del concetto di giochi seri che evidenziano diversi aspetti dei giochi che sono "seri". Una definizione abbastanza comune è che i giochi seri sono "giochi che non hanno come scopo primario l'intrattenimento, il godimento o il divertimento" (Laamarti 2014, 3). Avendo in mente che essere divertenti e intrattenere è uno dei principali vantaggi per l'uso dei giochi in contesti educativi, questa definizione solleva molte domande. È chiaro che i progettisti di giochi seri seguono obiettivi di progettazione diversi dalla "semplice creazione di un gioco divertente". Il che non vuol dire che l'approccio dei designer per i giochi commerciali sia così semplice. In realtà, i principi di progettazione per rendere un gioco 'divertente' per il suo diverso insieme di giocatori seguono le ultime ricerche e i principi di progettazione collaudati e affidabili che le aziende hanno sviluppato in decenni di progettazione di giochi. Ma il divertimento, per quanto il concetto sia diffuso e per quanto sia difficile individuare esattamente cosa rende un gioco divertente, è un concetto fondamentale nel design dei giochi quando si tratta di sviluppare e soprattutto di 'vendere' un gioco al pubblico. Ma oltre a questo, è problematico classificare i giochi in base alle intenzioni dei loro designer e all'effetto che questo design ha sui suoi utenti: "Il problema è che se si vuole decidere se un gioco specifico è un gioco serio o no, si avrebbe necessariamente bisogno di accedere agli obiettivi o alle intenzioni del designer del gioco mentre progetta quel dato gioco, il che è tutt'altro che pratico."(Laamarti 2014, 3)

I giochi seri sono "giochi che non hanno come scopo primario l'intrattenimento, lo svago o il divertimento".

Infobox:
Giochi seri è un termine ombrello per il
genere di giochi che seguono uno scopo specifico
oltre l'intrattenimento

Giochi seri come termine generico

Inoltre, il termine serious game è anche usato come termine generico “ombrello” per un intero genere di giochi che vanno da Advergames, Training Simulation Games, Games for Change (giochi per comunicare un argomento specifico rilevante), Health Games e Games for Learning. I giochi usati in un contesto come quello del nostro progetto potrebbero essere classificati come giochi per l'apprendimento principalmente, ma potreste anche aver sentito altri termini come Educational Games, Edutainment Games, e Digital Game Based Learning (che a nostro parere descrive piuttosto il fatto di imparare in e con i giochi così come l'area di ricerca che lavora con i giochi digitali nell'apprendimento). Altri due aspetti dovrebbero essere tenuti a mente quando si dà uno sguardo al tema dei giochi seri. Su una nota più filosofica, riguardo alle definizioni di giochi e gioco menzionate prima, alcuni ricercatori si chiedono se un gioco che non è progettato per scopi di intrattenimento possa ancora essere considerato un gioco e se le intenzioni dei designer di presentare qualcosa di serio per l'apprendimento possano essere combinate con un'attività divertente. Inoltre, si potrebbe sostenere che il termine gioco serio è piuttosto fuorviante, poiché è più dovuto al suo contesto e all'impostazione. Ogni gioco (commerciale) può anche essere usato in un contesto serio e il termine gioco serio potrebbe quindi essere dato a qualsiasi gioco dipendente dal contesto in cui viene usato. Come vedremo più avanti, specialmente quando si tratta di vedere i giochi come un mezzo che può essere analizzato e consumato criticamente, la differenziazione tra giochi seri e giochi commerciali non è sufficiente.

Ogni gioco (commerciale) può anche essere usato in un contesto serio e il termine gioco serio potrebbe quindi essere dato a qualsiasi gioco a seconda del contesto in cui viene usato.

Infobox:
naturale (persone che scelgono di giocare un
gioco) vs. giocatori prigionieri (persone a cui viene
detto di giocare un gioco)

Serious Games - giocatori spontanei e “prigionieri”

Jacobs presenta un altro approccio interessante quando discute le motivazioni per giocare a giochi seri e l'accettazione di questi giochi da parte dei giocatori. Egli usa il termine *natural players* (giocatori spontanei) per le persone che giocano ai giochi perché scelgono di farlo e *captive players* (giocatori prigionieri) per quelli a cui viene, per esempio, detto di usare i giochi in classe. C'è una grande differenza tra i due, come detto prima, perché essere liberi di giocare o non giocare a qualcosa cambia drasticamente la percezione di un gioco da parte dei giocatori a volte, specialmente quando si tratta di argomenti che altrimenti non potrebbero scegliere. I giochi seri mirano per lo più a giocatori prigionieri, mentre il successo di un gioco commerciale dipende completamente dalla volontà del pubblico di (comprarlo e) giocarlo. C'è ancora una mancanza di ricerca quando si tratta di come questo influenzi la diffusione dei giochi seri, ma è relativamente sicuro dire che la maggior parte dei giochi seri mancano sotto questo aspetto rispetto ai giochi commerciali solo per il fatto che non hanno un budget di marketing simile e una presenza mediatica come i giochi commerciali.

I giochi seri mirano per lo più a giocatori prigionieri, mentre il successo di un gioco commerciale dipende completamente dalla volontà del pubblico di giocarlo (e comprarlo).

Per noi del progetto, la discussione sulla terminologia dei giochi e dei giochi seri ha portato alla decisione che non consideriamo questa terminologia rilevante per l'uso dei giochi in una classe di abilità di base. Era rilevante solo per noi, in quanto gli insegnanti potrebbero decidere di usare giochi seri grazie alla loro etichetta. I giochi considerati seri potrebbero entrare in classe più facilmente attraverso la soglia che gli insegnanti rappresentano quando scelgono strumenti e metodi da usare nelle loro classi. Il nostro approccio è più inclusivo, non differenziando tra giochi commerciali e giochi seri, ma piuttosto includendoli entrambi e andando anche oltre i confini di ciò che definisce un gioco (e includendo approcci ludici e game design così come i giochi commerciali). Stavamo cercando esperienze divertenti e stimolanti e come elevare l'apprendimento in queste classi e dovevamo ancora considerare le impostazioni e i prerequisiti molto diversi che si incontrano nelle diverse classi di abilità di base.

Infobox:

[Lightbot](https://lightbot.com/) <https://lightbot.com/>
[Thomas was Alone](https://www.bithellgames.com/thomas-was-alone) <https://www.bithellgames.com/thomas-was-alone>
[Brothers: A Tale of Two Sons](https://www.hazeliight.se/games/brothers/) <https://www.hazeliight.se/games/brothers/>

d. Apprendimento, competenze, alfabetizzazione e giochi

i. Sezione giochi e insegnamento

Giochi come sistemi di apprendimento

"Vediamo il gameplay come una risorsa di talento, talento sociale, competitività o talento strategico", dice David Barrie, cofondatore di Game Academy, un'azienda inglese che analizza le abitudini dei giocatori dal loro profilo di gioco online e offre corsi di abilità preziose che riflettono le loro attitudini.

"Vediamo il gameplay come una risorsa di talento, talento sociale, competitività o talento strategico" David Barrie, co-fondatore di Game Academy

I giochi sono in generale soprattutto sistemi di apprendimento e test. Tranne che per alcuni generi particolari, i giochi sono insiemi di problemi che invitano i giocatori a testare le loro abilità contro di loro e ad avere successo imparando e praticando una sfida, qualunque essa sia, e diventando più abili in essa. Un gioco di codifica, come *Lightbot* (iOS, Android), presenta sfide in concetti di codifica di base e i livelli si costruiscono uno sull'altro, in modo da elaborare il concetto di base e comprendere il compito in un sistema flessibile con feedback diretto. Tipicamente presenta, come la maggior parte degli altri giochi, problemi ben ordinati che richiedono un impegno attivo e la sperimentazione.

I giochi sono insiemi di problemi che invitano i giocatori a mettere alla prova le proprie abilità allo scopo di risolverli con successo imparando e esercitandosi in una sfida.

Nel contesto del gioco, che è un'attività sociale e viene condivisa con altre persone, si parla e si sperimenta insieme, si imparano anche altre competenze come le competenze del 21° secolo, le competenze sociali in generale, o le competenze digitali, per citare alcune aree di competenza. I giochi presentano una varietà di identità e possono contribuire a formare l'identità dei suoi giocatori. La cultura che li circonda fornisce ampie opportunità per imparare informalmente dagli altri ed essere un

insegnante allo stesso tempo. I giochi presentano anche situazioni sociali e le meccaniche sociali possono essere trovate in un certo numero di giochi. Due esempi interessanti sono i giochi single player *Thomas was Alone* (Windows, MacOS, Linux, Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Playstation, iOS, Android) e *Brothers: A Tale of Two Sons* (Windows, Nintendo Switch, Microsoft Xbox, Playstation, iOS, Android). Entrambi i giochi ti permettono di giocare diversi personaggi in relazione diretta tra loro. In *Thomas was Alone* si gioca un gruppo di pixel-come-vita che hanno diversi punti di forza e di debolezza e devono sostenersi a vicenda per risolvere i livelli. Si passa da un personaggio all'altro e si gioca nei panni dell'uno o dell'altro e si imparano i loro atteggiamenti e la loro identità. *Brothers: A Tale of Two Sons* racconta la storia di due fratelli in viaggio per trovare un rimedio alla malattia del padre. È un gioco sulla perdita e il dolore, ma anche sull'aiutare e contare l'uno sull'altro. Si gioca con entrambi i fratelli allo stesso tempo su un controller, controllando l'uno con una levetta e l'altro con la seconda levetta. Altri esempi che vale la pena menzionare qui potrebbero essere *Tick Tock: A Tale for Two*, *A Way Out* o *It Takes Two*.

Quindi, si impara nei giochi e intorno ai giochi, cioè la cultura popolare e le persone che vi partecipano. Tutto ciò può essere molto rilevante e fruttuoso per l'insegnamento (competenze di base). Può essere di notevole valore avere un gioco come *Minecraft* come argomento in classe senza mai giocare al gioco stesso, ma scoprendo invece la ricchezza dei prodotti mediatici intorno al gioco, diventando produttori e creatori scrivendo attivamente, trasmettendo in streaming, registrando materiale per questo spazio di affinità. Attraverso questo, si acquisiscono competenze digitali e alfabetizzazione mediatica, a seconda di ciò che si crea, si usa e si fa pratica con una varietà di hard- e software digitali.

Infobox:

Cube Escape <http://www.cubeescape.com/>

Wilmot's Warehouse <http://www.wilmotswarehouse.com/>

Unrailed <https://unrailed-game.com/>

Rocket League <https://www.rocketleague.com/>

Continua a parlare e nessuno esplode
<https://keeptalkinggame.com/>

Acquisire competenze con i giochi

Guardando i giochi in modo più dettagliato, è possibile identificare un insieme di abilità specifiche per ogni gioco. Facciamo alcuni esempi:

I giochi Cube Escape (Windows, Android, iOS) sono piccoli giochi (gratuiti) che mettono alla prova le tue capacità di problem solving. Ti viene chiesto di combinare le informazioni e gli elementi del gioco per ~~trovare~~ soluzioni. Le escape room si concentrano generalmente sul pensiero critico e sulla creatività. Ti chiedono di imparare la combinazione di informazioni ed elementi nel gioco e presentano una serie di puzzle ed enigmi diversi.

Wilmot's Warehouse (Nintendo Switch, Xbox One, Windows, MacOS) chiede a (due) giocatori di smistare e organizzare le merci in un magazzino. Dopo averlo fatto, è necessario consegnare alcune delle merci ai clienti in attesa al banco. Più velocemente porti la merce, migliore è il tuo punteggio. Hai bisogno di un certo numero di abilità per essere in grado di giocare con successo a questo gioco. Devi organizzarti, farlo con metodo, essere adattabile e, se si gioca insieme, devi comunicare in modo preciso, trovare la lingua giusta ed essere decisivo.

Unrailed (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows, Linux, MacOS) è un gioco sulla costruzione di ferrovie per un treno sotto pressione temporale con un massimo di quattro giocatori. Quindi, la comunicazione e la collaborazione sono essenziali nel gioco. Devi organizzare il tuo gruppo e i compiti a portata di mano, devi essere adattabile, decisivo e mostrare iniziativa.

I giochi competitivi che si giocano in modo cooperativo, come *Rocket League* (Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One, Windows, Linux, MacOS) per esempio, richiedono collaborazione, comunicazione e coordinamento. Sono impegnativi e c'è bisogno di grinta per persistere, buon orientamento, riflessi e strategia, tattica, adattabilità e iniziativa.

Un gioco da tavolo come *Monopoly* consiste nel costruire un impero di strade, case e alberghi per superare i concorrenti e vincere la gara capitalistica rovinando gli altri giocatori. Qui servono anche capacità di adattamento, iniziativa, alfabetizzazione finanziaria, capacità di calcolo e comprensione della lettura.

In *Keep Talking and Nobody Explodes* (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows, Linux, MacOS, Android), è necessario comunicare per riuscire a disinnescare le bombe sotto pressione. Questo significa ancora una volta comunicazione e collaborazione, eloquenza e grinta sono necessarie così come un approccio metodico. Devi essere in grado di analizzare bene, mostrare iniziativa ed essere affidabile.

Infobox:
Farming Simulator 19 <https://www.farming-simulator.com/> *Euro Truck Simulator 2*
<https://eurotrucksimulator2.com/>
Factorio <https://www.factorio.com/>
Planet Coaster <https://www.planetcoaster.com/> *Production Line* <https://www.positech.co.uk/productionline/> *Mini Metro* <https://dinopoloclub.com/games/mini-metro/>
Mini Autostrade <https://dinopoloclub.com/games/mini-motorways/>
Jenny LeClue <https://iennyleclue.squarespace.com/>
Sherlock Holmes: Crimini e Punizioni <https://froowares.com/sherlock-holmes-crimes-punishments/>
Beholder <https://beholder-game.com/>
Orwell <https://www.osmoticstudios.com/de/orwell-keeping-an-eye-on-you/>
Papers, Please <https://papersolea.se/>
This War of Mine <https://www.thiswarofmine.com/>
Bury me, my Love <https://burymemylive.artetv.net/> *Path Out* <https://www.path-out.net/>
Ciò che rimane di Edith Finch <http://www.giantsparrow.com/games/finch/>

Simulazioni e ambientazioni interessanti

Se i giochi simulano il comportamento della vita reale, ovviamente la conoscenza e le abilità in quest'area specifica diventano rilevanti. Giocare a *Monopoli* significa avere almeno una comprensione di base dei numeri e un budget. Simulazioni come *Farming Simulator 19* (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows, Linux, MacOS) rappresentano il mondo dell'agricoltura, *Euro Truck Simulator 2* (Windows, Linux, MacOS) consente di guidare camion e gestire una piccola impresa logistica, *Factorio* (Windows, Linux, MacOS) consente di costruire e gestire sistemi di produzione complessi, *Planet Coaster* (Nintendo Switch, PlayStation 4/5, Xbox One, Windows, Linux, MacOS) ti rende il creatore e il gestore di parchi a tema di montagne russe e *Production Line* (Windows) consente di costruire linee di produzione automatizzate.

Giochi più piccoli come *Mini Metro* (Nintendo Switch, PlayStation 4, Windows, Linux, MacOS, iOS, Android) o *Mini Motorways* (Windows, MacOS, Apple Arcade/iOS) simulano infrastrutture di traffico su piccola scala e giochi polizieschi come *Jenny LeClue* (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows, Linux, MacOS, iOS, Android) o *Sherlock Holmes: Crimes and Punishment* (PlayStation 3, Xbox 360, Xbox One, Windows) ti mettono nei panni di un detective. *Beholder* (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows, Linux, MacOS, iOS, Android), la serie *Orwell* (Windows, Linux, MacOS, iOS, Android) e *Papers, Please* (Playstation Vita, Windows, Linux, MacOS, iOS) ti fanno sperimentare cosa significa vivere in uno stato oppressivo e *This War of Mine* (Nintendo Switch, Windows, Linux, MacOS, iOS, Android) ti fa vivere in una zona di guerra civile e devi prendere decisioni molto difficili.

Altri giochi cosiddetti "seri" come *Bury me, my Love* (Nintendo Switch, Windows, iOS, Android), *Path Out* (Windows, MacOS) o *What remains of Edith Finch* (PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch, Windows) presentano temi impegnativi come il fuggire dalla guerra o affrontare la morte e sono prodotti mediatici appropriati per trattare questi argomenti sensibili in modo maturo e riflessivo.

Giocare insieme allena sempre le capacità linguistiche, perché bisogna mettere in parole quello che si vede sullo schermo.

La lista di giochi interessanti per l'insegnamento è apparentemente infinita e in molti di essi si possono identificare conoscenze e abilità che sono rilevanti nell'educazione. Inoltre, i giochi come testi o prodotti mediatici possono essere fonti preziose per discutere argomenti e riflettere su etica e morale, ecc. E se si guarda più da vicino un gioco, si possono anche identificare più competenze per un gioco specifico, più argomenti e conoscenze rilevanti. Se si conosce bene il gioco e si è in grado di creare sfide specifiche in un gioco, possono entrare in gioco più competenze.

Giocare insieme allena sempre le vostre abilità linguistiche perché avete bisogno di mettere in parole ciò che vedete sullo schermo. Si può discutere su cosa fare dopo, elaborare strategie e sviluppare ipotesi per risolvere un problema. Quindi, i giochi supportano l'alfabetizzazione in senso classico e molti giochi supportano anche la comprensione e l'interpretazione di informazioni complesse come testi tecnici, manuali o tabelle e grafici.

ii. Sezione ricerca e discussione

Insegnamento delle competenze di base vs. apprendimento basato sulla conoscenza

Questo progetto ha voluto sperimentare l'uso di giochi in classe per l'apprendimento delle competenze di base. L'insegnamento di classi orientate alle competenze è diventato uno standard in tutta Europa. Anche se i metodi di insegnamento hanno spesso riflesso un design di apprendimento piuttosto basato sulla conoscenza nelle classi fino ad oggi, c'è un chiaro impegno a cambiare l'attenzione da una metodologia basata sulla conoscenza ad uno stile di insegnamento più orientato alle competenze. Questo significa uno spostamento importante dai libri di testo e dai fogli di lavoro a un modo più coinvolgente, individualizzato e orientato all'attività di presentare contenuti e comportamenti competenti.

In preparazione per un lavoro, i corsi di competenze di base sono un punto di partenza per le persone che lottano con le basi dell'acquisizione delle competenze necessarie nel contesto dell'istruzione tradizionale. Gli studenti partecipano a questi programmi per qualificarsi per il mercato del lavoro e hanno bisogno di iniziare dall'inizio, imparando una (seconda) lingua, la matematica di base e le competenze digitali. Queste materie dovrebbero essere presentate in modo motivante e interattivo per assicurarsi che gli studenti siano in grado di acquisire le competenze necessarie.

I giochi sono interattivi e orientati all'azione, simulano il comportamento del mondo reale e presentano sistemi rilevanti e stimolanti, ma fissano la posta in gioco per il fallimento a un livello basso.

L'apprendimento, l'insegnamento e la formazione devono essere interattivi, orientati all'azione ed esperienziali. Questo non è facile da ottenere quando si tiene presente che la presentazione dei contenuti e del materiale con cui lavorare nell'educazione non è stata progettata per motivare i suoi utenti a un'interazione profonda, significativa e stimolante con questi strumenti. E questo è esattamente ciò che i giochi possono portare in un ambiente di classe. Quindi, si potrebbe suggerire che i giochi possono essere uno strumento prezioso per l'insegnamento a questi gruppi specifici. I giochi sono interattivi e orientati all'attività, simulano il comportamento del mondo reale e presentano sistemi rilevanti e stimolanti, ma fissano la posta in gioco per un fallimento basso e se agli studenti piacciono i giochi, possono essere un'attività divertente e motivante.

Comprendere il concetto di abilità

Il concetto di 'abilità' è difficile da afferrare. Il termine è ampiamente usato nell'educazione al giorno d'oggi e il nostro progetto si è concentrato sui giochi nell'insegnamento delle abilità di base, ma per capire veramente cosa si intende con l'uso della parola abilità o competenza, è necessario scavare più a fondo nella terminologia. A volte sembra che oggi ci sia un'abbondanza di competenze diverse che vengono create semplicemente combinando una parola che è rilevante per l'apprendimento come per esempio leggere o scrivere e poi aggiungerci la parola competenza. Ma, naturalmente, non è così facile.

Ci sono categorie generalizzate di abilità che in realtà comprendono un insieme di capacità e competenze necessarie per essere in grado di agire abilmente nella lettura o nella scrittura. Ogni insegnante e formatore sa bene quanto sia lunga e intangibile la lista delle competenze incluse in questa grande abilità.

Per la lettura, è necessario essere in grado di identificare e decifrare un alfabeto, comprese tutte le sue lettere e altri simboli usati nei testi come la punteggiatura, è necessario essere in grado di capire e riconoscere i modelli che si chiamano parole, frasi o frasi nella loro forma e significato. È necessario costruire e almeno passivamente comprendere il vocabolario (comune) usato in quella lingua. E queste sono solo le semplici basi della lettura. Per capire un intero testo è necessario mettere insieme le frasi per creare blocchi di significato più grandi, è necessario conoscere il riferimento e la coesione e concetti complessi come le metafore o l'enfasi. E tutte queste abilità devono essere allenate, più e più volte per diventare abili nell'uso di una lingua o piuttosto solo nella comprensione della lettura.

Alfabetizzazione e competenze

Queste categorie che comprendono un insieme di competenze e sono considerate essenziali per essere integrati nel mercato del lavoro sono anche chiamate literacies. La parola literacy deriva dalla capacità di essere in grado di usare il linguaggio in modo competente. C'è anche il termine numeracy quando si tratta di matematica e comprensione del sistema dei numeri. Il termine alfabetizzazione è stato ampliato nel recente passato e ora include anche altri concetti come alfabetizzazione digitale, alfabetizzazione finanziaria, alfabetizzazione sanitaria e alfabetizzazione mediatica. Tutte queste includono un insieme di competenze e stanno diventando sempre più rilevanti per i progettisti dell'apprendimento per l'insegnamento delle competenze di base. Spesso non sono poste al centro del curriculum per la formazione delle competenze di base, ma dovrebbero essere parte integrante delle lezioni per la formazione delle competenze di base.

"Le competenze individuali sono basate sulla conoscenza, costituita attraverso valori, disponibile come abilità, consolidata attraverso l'esperienza e realizzata attraverso la volontà".

Nella letteratura accademica tedesca c'è una gran quantità di lavori fondamentali sul concetto di competenze e abilità. Erpenbeck e Heyse scrivono: "Le competenze individuali sono basate sulla conoscenza, costituite attraverso i valori, disposte come abilità, consolidate attraverso l'esperienza e realizzate attraverso la volontà." Quindi, la decisione di acquisire un'abilità è sempre collegata all'essere disposti e motivati a intraprendere un tale compito laborioso. I giochi sono un buon modo per creare questa motivazione e possono essere un motore per alimentare lo sviluppo delle abilità. Sono buoni sistemi di feedback, offrono ampie opportunità per il processo decisionale e possono essere luoghi e sistemi perfetti per provare e consolidare le competenze, da quelle di base e alfabetiche a quelle del 21° secolo, le competenze digitali e altre competenze rilevanti per il lavoro come l'iniziativa, la grinta o l'apertura al cambiamento.

Infobox:

Lorber, Martin, Thomas Schutz, *Gaming für Studium und Beruf*

<https://spielkultur.ea.de/themen/forschung-und-wissenschaft/buchvorstellung-gaming-fuer-studium-und-beruf/>

League of Legends <https://na.leagueoflegends.com/en-us/>

DotA 2 <https://www.dota2.com/home>

CS: GO https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/

Call of Duty <https://www.callofduty.com/en/home>

KODE model <https://www.kodekonzept.com/>

Giochi nell'insegnamento delle competenze di base

L'insegnamento delle competenze di base si concentra principalmente sull'acquisizione di competenze linguistiche, sull'apprendimento di una nuova lingua, sull'essere in grado di afferrare i concetti di base della matematica e sull'agire con competenza nel mondo digitale. Queste alfabetizzazioni sono considerate essenziali per entrare con successo nel mercato del lavoro. Quindi, l'insegnamento delle competenze di base fornisce corsi per allenare queste competenze. Lavorare con la grammatica o con un testo, per esempio, significa centinaia di ore per passare attraverso le risorse ed esercitarsi nel sistema di una lingua. I giochi come testi possono essere una fonte motivante con cui lavorare, almeno con gli studenti che sono già interessati ai giochi. I giochi possono essere usati per praticare il vocabolario e la pronuncia delle parole o per creare testi e contenuti multimediali. Molti giochi, sia seri che commerciali, allenano gli studenti a lavorare con i numeri, a fare calcoli o a capire e mantenere un budget. Ci sono giochi sulle basi del coding e del pensiero computazionale e i giochi digitali per definizione sono essi stessi strumenti per allenare le competenze digitali.

I giochi creano il contesto in cui comunicazione, lavoro di squadra e pensiero critico sono necessari.

Oltre a questo, le cosiddette competenze del 21° secolo sono considerate particolarmente preziose per l'insegnamento orientato alle competenze e come preparazione per entrare nel mercato del lavoro. Al centro di questo concetto ci sono quattro competenze (anche se vengono ampliate regolarmente), cioè comunicazione, collaborazione, pensiero critico e creatività. Queste possono essere allenate bene con i giochi, specialmente quando si tratta di giochi multiplayer o cooperativi. I giochi creano il contesto in cui la comunicazione, il lavoro di squadra e il pensiero critico sono necessari. Giochi come *Keep Talking e Nobody Explodes* o le escape room in generale forniscono un'opportunità perfetta per allenare e testare queste abilità in modo stimolante e giocoso.

Lavorare con i giochi digitali nell'insegnamento crea automaticamente l'occasione per praticare le competenze digitali. In generale, i videogiochi, essendo strumenti digitali, permettono agli studenti di interagire con l'hardware e il software e alcuni giochi in particolare hanno abilità digitali come il coding o l'uso di fonti digitali come argomento e

meccanica principale. Soprattutto i giochi commerciali di successo hanno anche una comunità vivace e una grande quantità di contenuti viene creata in e intorno ai giochi. Gli studenti possono agire come consumatori e produttori in queste comunità ed espandere ulteriormente le loro competenze digitali.

Altre abilità rilevanti nei giochi per entrare nel mercato del lavoro e nello sviluppo professionale sono in realtà molto richieste. Oltre alle capacità di collaborazione e alla creatività, l'adattabilità e il processo decisionale possono essere trovati in un gran numero di giochi e il libro *Gaming für Studium und Beruf* di Martin Lorber e Thomas Schulz fornisce una lunga lista di altre abilità rilevanti. Nel loro libro collegano le abilità ai generi e ai giochi specifici. Giocando a giochi di generi completamente diversi, dai giochi Jump'n'Run ai MOBA (Multiplayer Online Battle Arenas come *League of Legends* o *DotA 2*) e First Person Shooters (come *CS:GO* o *Call of Duty*) si imparano molte abilità. Lorber e Schulz usano il modello KODE di Erpenbeck e Heyse come punto di partenza e identificano una serie di abilità in questi giochi come le capacità organizzative, la completezza, la comprensione, la responsabilità, l'ottimismo, la grinta, l'iniziativa e molte altre.

Insegnare le abilità per il 21° secolo, il funzionamento esecutivo e la creatività

Un articolo particolarmente interessante sulla connessione dei giochi e delle abilità del 21° secolo fa parte della serie di libri Learning, Education and Games di Karen Schrier. L'articolo *Teaching 21st Century, Executive-Functioning, and Creativity Skills with Popular Video Games and Apps* (Kulman, et al., 2015) descrive il potenziale che l'apprendimento basato sui giochi può offrire per un insegnamento orientato alle competenze. Per loro, i giochi sono particolarmente adatti per insegnare le competenze del 21° secolo.

L'uso di videogiochi e app ha il potenziale per incoraggiare la pratica della creatività, della collaborazione, delle funzioni esecutive e dell'alfabetizzazione digitale.

"Le competenze del 21° secolo, definite dalla capacità di pensare in modo flessibile e innovativo (creatività); l'attitudine a comunicare con i colleghi sia faccia a faccia che digitalmente (collaborazione); la capacità di pianificazione, autogestione, organizzazione, gestione del tempo e pensiero critico (funzioni esecutive); e la conoscenza di come utilizzare i media e gli strumenti elettronici (alfabetizzazione digitale) diventeranno le competenze fondamentali per il successo futuro. L'uso di videogiochi e applicazioni ha il potenziale per incoraggiare la pratica della creatività, della collaborazione, delle funzioni esecutive e dell'alfabetizzazione digitale. I datori di lavoro di tutto il mondo sono alla ricerca di competenze del 21° secolo per aiutarli ad adattarsi a lavori incentrati sull'informazione che richiedono problem solving, lavoro di squadra, la capacità di identificare fatti rilevanti e capacità organizzative, di pianificazione e di efficienza."

Secondo la Partnership for 21st Century Skills (2009), essi definiscono queste competenze come:

"1. Capacità di apprendimento e di innovazione, che includono il pensiero creativo e la risoluzione dei problemi e la comunicazione e la collaborazione. Queste abilità sono cruciali per lavorare in un gruppo, sviluppare nuove idee e analizzare e valutare le informazioni.

2. Abilità di vita e di carriera, che comprendono abilità come la flessibilità e l'adattabilità; iniziativa e abilità sociali e interculturali auto-dirette; produttività e abilità di responsabilità; e abilità di leadership e responsabilità, molte delle quali possono anche essere descritte dal termine funzioni esecutive. Le funzioni esecutive sono definite come abilità cognitive basate sul cervello che supportano l'autogestione e il pensiero critico. Le funzioni esecutive sono basate principalmente nella corteccia prefrontale del nostro cervello e orchestrano varie funzioni cerebrali che integrano le percezioni, le esperienze, le cognizioni e i ricordi di una persona verso un comportamento orientato all'obiettivo. Queste sono identificate da molti esperti come la chiave per il successo accademico e professionale nel 21° secolo (Brown, 2013; Barkley, 2012). Le funzioni esecutive includono un insieme di abilità correlate che aiutano a dare priorità, regolare e orchestrare i pensieri

e i comportamenti di un individuo.

3. Competenze di alfabetizzazione digitale, che includono la comprensione delle informazioni digitali; essere in grado di accedere alle informazioni in modo efficace; valutare, analizzare e usare i media; ed essere in grado di applicare la tecnologia in modo efficace. Le competenze nell'essere in grado di creare media, usare la tecnologia per la ricerca e le competenze nell'uso di una varietà di forme elettroniche di comunicazione e di strumenti di rete sono competenze fondamentali di alfabetizzazione digitale (Partnership for 21st Century Skills, 2009).

Così, gli autori espandono la definizione delle competenze del 21° secolo per includere le funzioni esecutive (gestione, flessibilità, leadership e competenze interculturali) e le competenze di alfabetizzazione digitale. Questa portata più ampia si adatta bene a ciò che si può imparare nei giochi, dato che i giochi sono strumenti digitali e molti giochi richiedono anche capacità manageriali, flessibilità e iniziativa.

I giochi sono strumenti eccellenti per insegnare il problem solving, il pensiero strategico, la flessibilità cognitiva e le funzioni esecutive.

Gli autori affermano anche che i giochi sono ottimi per insegnare queste abilità perché vanno oltre la classe e sono giocati anche a casa. "Gli insegnanti si rivolgono sempre più spesso a una varietà di tipi di giochi per il loro insegnamento. Una delle osservazioni comuni descritte dagli insegnanti che usano i giochi in classe è il livello e la sofisticazione della discussione impegnata che ha luogo tra i compagni di classe e che porta a ulteriori apprendimenti e approfondimenti (Cornally, 2012)". È tutta una questione di scelta del gioco giusto per portare questi benefici in classe.

Creano una connessione tra i principi di apprendimento di Gee (vedi pagine 67, 93, 97) e i giochi per l'apprendimento delle competenze del 21° secolo come descritto sopra che possono essere sfruttati per l'insegnamento. "Molti dei principi di apprendimento di Gee, come il principio dell'apprendimento attivo e critico; il principio dei percorsi multipli e il principio del probing sono paralleli alle competenze del 21° secolo". I giochi sono strumenti eccellenti per insegnare il problem solving, il pensiero strategico, la flessibilità cognitiva e le funzioni esecutive.

"L'uso e la padronanza della tecnologia come cruciale per le competenze del 21° secolo diventa evidente quando gli educatori iniziano a definire i componenti di queste competenze. Molto più di una semplice alfabetizzazione digitale, l'impegno con i videogiochi, le applicazioni e i media digitali interattivi richiede collaborazione, pensiero critico, adattabilità, creatività e capacità decisionale. Inoltre, lo fanno in un modo in cui alti livelli di motivazione e attenzione sostenuta e sforzo sono dedicati allo sviluppo di queste abilità. Catturando l'attenzione degli utenti, questi giochi sono in grado di insegnare molte

delle abilità attraverso un gameplay di successo.

In giochi come *World of Warcraft* è necessario sviluppare capacità di leadership, se si vuole essere un giocatore prolifico, per essere in grado di comunicare e collaborare su larga scala e avere successo nel gioco. Queste abilità si traducono nel mondo reale e sono considerate dai datori di lavoro quando si recluta nuovo personale. Inoltre, "[d]igital literacy skills are core requirements for expertise with video games and use of other digital media. Poiché i videogiocatori sono di natura digitale, qualsiasi tempo trascorso a giocare può aiutare ad aumentare le competenze di alfabetizzazione digitale di un giocatore e il comfort con le tecnologie digitali. Il gioco può inoltre ispirare i giocatori a interagire con varie tecnologie digitali per supportare, aumentare o condividere la loro esperienza di gioco".

Infobox:

Barr, Matthew, *Graduate Skills and Game Based Learning, Using Video Games for Employability in Higher Education*
<https://www.matthewbarr.co.uk/graduate-skills-and-game-based-learning/>

La leggenda di Zelda: Breath of the Wild

<https://www.nintendo.com/games/detail/the-legend-of-zelda-breath-of-the-wild-switch/>

No Man's Sky <https://www.nomanssky.com/>

The Elder Scrolls <https://elderscrolls.bethesda.net/it>

The Witcher <https://www.thewitcher.com/en/>

Tacoma <https://tacoma.gioco/>

Osservazione <https://devolverdigital.com/games/observation>

Her Story <http://www.herstorygame.com/>

Civilization <https://civilization.com/>

Eve Online <https://www.eveonline.com/>

RPG Maker <https://www.rpgmakerweb.com/>

Acquisire competenze con i giochi oltre l'apprendimento delle competenze di base

Nel suo libro *Graduate Skills and Game Based Learning, Using Video Games for Employability in Higher Education* l'autore Matthew Barr vede una chiara connessione tra lo sviluppo di ciò che lui chiama graduate skills o attributi generici e il gioco. Anche se le competenze dei laureati potrebbero non sembrare rilevanti per l'apprendimento delle competenze di base, c'è una connessione tra i due quando si tratta di imparare con i giochi. Cita un articolo di Moy che afferma che questi attributi e abilità sono sviluppati meglio attraverso un apprendimento attivo e interattivo. Ci deve essere un'enfasi sul problem solving e sulla riflessione, per diventare proficienti in queste abilità. Questi attributi sono, ad esempio, il pensiero critico e la risoluzione dei problemi, l'alfabetizzazione informativa, un senso di curiosità o un senso di agenzia personale. I compiti di apprendimento dovrebbero essere rilevanti e significativi per gli studenti, al fine di sostenere lo sviluppo di queste competenze.

La motivazione gioca un ruolo importante nell'acquisizione delle competenze e il fatto che l'apprendimento con il gioco può essere interessante e rilevante per lo studente non può che incoraggiare l'idea di portare il gioco in aula.

I giochi potrebbero essere perfetti per questa descrizione, perché sono intrinsecamente interattivi e coinvolgono qualche tipo di problem solving. Barr è convinto che ci sia una forte connessione tra le competenze dei laureati e l'apprendimento basato sui giochi: "Prendiamo, per esempio, le caratteristiche di un life-long learner, [...] gli esploratori dei mondi basati sui giochi non sono forse guidati da un 'senso di curiosità'? Molti giocatori assaporano l'opportunità di scoprire segreti e risolvere enigmi come quelli offerti da giochi come *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo EPD 2017) e *No Man's Sky* (Hello Games, 2016) o serie come *The Elder Scrolls* (Bethesda 1994-) o *The Witcher* (CD Projekt Red 2007-). [...] In giochi come *Tacoma* (Fullbright 2017), *Observation* (No Code 2019), e

Her Story (Sam Barlow 2015), per esempio, il giocatore ha fundamentalmente il compito di assemblare una narrazione da disparati e spesso incoerenti pezzi di informazione". Egli traccia una connessione tra i principi dell'apprendimento basato sul gioco di Gee (vedi pagine 67, 93, 97) e gli articoli che descrivono il repertorio delle abilità desiderabili nell'istruzione superiore. Anche se il raggiungimento delle abilità è difficile da misurare e quindi le prove empiriche sull'uso dei videogiochi per sviluppare gli attributi dei laureati sono state piuttosto scarse, ci sono stati alcuni lavori di eccellenti studiosi su cui costruire e l'accettazione con gli studenti è notevole. Anche la motivazione gioca un ruolo importante nel raggiungimento delle competenze, come vedremo più avanti, e il fatto che l'apprendimento con i giochi possa essere rilevante e significativo per lo studente non fa che sostenere l'idea di portare i giochi nelle aule, non importa a quale livello di istruzione si stia pensando.

Gli studenti che avevano punteggi elevati nel gioco Civilization avevano anche migliori capacità di risoluzione dei problemi e di organizzazione e pianificazione.

In uno studio proof-of-concept dal titolo *Good gamers, good managers?*, Alexander Simons, et al. hanno esplorato se i videogiochi di strategia sono indicativi di abilità manageriali e, se sì, quali. Hanno scoperto che gli studenti che avevano punteggi alti nel gioco *Civilization* avevano anche migliori competenze relative alla risoluzione dei problemi e all'organizzazione e pianificazione rispetto agli studenti con punteggi bassi nel gioco. Suggestiscono anche che i giochi (di strategia) possono essere usati per valutazioni furtive e valutazioni della personalità.

Mentre l'argomento dell'apprendimento delle abilità attraverso i giochi guadagna lentamente slancio, si possono anche trovare articoli dei media su questa eccitante prospettiva. Nathan Gibson ha elencato 13 giochi nel suo articolo *Video Games That Can Teach You Real-World Skills* e li ha collegati a comportamenti abili nella vita reale. Secondo lui, si può imparare la fisica giocando a un gioco come *Kerbal Space Program*, imparare la pianificazione urbana e l'ingegneria elettrica in *Minecraft*, capire come funzionano le economie giocando a *Eve Online* o capire la logica del computer usando *RPG Maker*. Un articolo della BBC, quello da cui è tratta la citazione iniziale di David Barrie nella sezione Giochi e insegnamento, vede anche il potenziale nell'argomento e presenta il lavoro di altri specialisti nel campo. L'apprendimento basato sul gioco sembra essere uno strumento potente quando si tratta di raggiungere le abilità nel 21° secolo, di essere uno studente per tutta la vita e di sviluppare un toolkit che prepari alle sfide dell'era digitale.

Infobox:
Microsoft Flight Simulator
<https://www.microsoft.com/it-us/p/microsoft-flight-simulator-standard/9nxx8qf8n9ht?activetab=pivot:overviewtab>
Project Cars <https://www.projectcarsgame.com/>
Assetto Corsa <https://www.assettocorsa.it/it/>
Football Manager 2021 <https://www.footballmanager.com/games/football-manager-2021#desktop>

e. Usare i giochi per l'apprendimento e l'insegnamento

i. Sezione giochi e insegnamento

Introduzione

Si può letteralmente imparare a pilotare un aereo giocando ai giochi giusti. Il *Microsoft Flight Simulator* (ultima versione 2020, Windows, Asobo Studio) può ben paragonarsi ai simulatori usati dai piloti per allenarsi e fare pratica. La differenza principale è semplicemente che il gioco è strutturato e venduto come un gioco. Quindi, si può giocare su PC a casa e non c'è bisogno di visitare un luogo dove si può utilizzare un simulatore 'reale' ed è quello che fanno i piloti, e anche gli appassionati, che si esercitano a volare giocando con MFS 2020.

Simulazioni di corse come *Project Cars* (2015, PlayStation 4, Xbox One, Windows) o *Assetto Corsa* (2014, PlayStation 4, Xbox One, Windows) sono più che semplici giochi. Sono così bravi a simulare le corse che le squadre di corse professionali li usano come strumenti di allenamento e anche per il reclutamento di nuovi talenti. Ogni anno ci sono diverse competizioni e sfide in una serie di diverse simulazioni di corse da parte di team di corse professionali per trovare il prossimo nuovo talento e attraverso questi alcuni aspiranti piloti sono stati trovati ed entrati nella scena delle corse professionali.

Giocando a simulazioni manageriali come *Football Manager 2021* (Nintendo Switch, Windows, MacOS, Android, iOS) si capisce come viene gestito un club o un'azienda e si imparano i pro e i contro della gestione sportiva e le conoscenze finanziarie che la accompagnano.

Sfide per l'apprendimento basato sui giochi

Così, sembra che i giochi dovrebbero essere il metodo di riferimento quando si tratta di insegnare le competenze e presentare queste competenze in un contesto autentico. Ma è più complicato di così. Oggi, stiamo ancora lottando con i requisiti che l'educazione digitale richiede quando la si porta nelle aule. Non tutte le istituzioni hanno un wi-fi funzionante, c'è bisogno di dispositivi (e stiamo parlando di normali laptop, computer e tablet, per non parlare di console o PC da gioco che soddisfano i requisiti per giochi complessi e graficamente impegnativi) e soprattutto nell'istruzione di base non ci si può aspettare che uno studente porti l'hardware o le conoscenze su come usarlo in classe.

Ci sono numerose sfide per portare i giochi in classe, ma dipende molto dalla situazione. A chi sto insegnando? Qual è la loro esperienza con gli strumenti digitali? Qual è l'attrezzatura a disposizione? Quanto tempo abbiamo per il gioco e per il progetto? Domande come queste sono essenziali e rispondendovi potrete iniziare a identificare il gioco giusto per il vostro progetto.

Infobox:

- O'Malley, et al. , *How to Teach with Games* <https://www.filamentgames.com/blog/how-teach-games-ebook/>
SCRIPT, *Digital spielend lernen* <https://www.edumedia.lu/project/projet2/>
Denk, et al. , *Game Based Learning im Unterricht. Wie man digitale Spiele im Unterricht einsetzen kann* <https://www.juliusraabstiftung.at/publikationen/game-based-learning-im-unterricht/>
Felicia, Patrick. *Giochi nelle scuole. Usare giochi educativi in classe. Linee guida per risultati di apprendimento di successo*. Bruxelles: European Schoolnet, 2020. <https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/10/2020-GiS-handbook-for-teachers-FINAL.pdf>
Pechuel, Rasmus. *Game-Based Learning for Teachers - A Journey Through a World of New Ideas* https://www.researchgate.net/publication/333917625_Game-Based_LearninG_for_Teachers_A_Journey_Through_A_World_of_new_ideas
Schrier, Karen (ed.), *Learning, Education & Games* <https://www.karenschrier.com/publications>
Shapiro, Jordan, et al. *Guide to Digital Games and Learning*. San Francisco: KQED, 2015. <https://a.s.kqed.net/pdf/news/MindShift-GuidetoDigitalGamesandLearning.pdf>

Risorse utili

Il primo e più importante passo per portare i giochi in classe è identificare il gioco giusto per il vostro progetto specifico. Avete bisogno di idee ed esempi per navigare in questa enorme quantità di giochi possibili, in modo da essere in grado di trovare il gioco giusto per il vostro progetto. Ma c'è un aiuto per farlo e arriva in diverse forme. Oltre a una lista di controllo che presenteremo più avanti, per controllare tutto ciò che è rilevante su un gioco per l'insegnamento, avete bisogno di fonti che vi dicano quali giochi potrebbero funzionare per voi. Prima, abbiamo già menzionato fonti come *Games for Change* o *spielbar.de* per identificare i giochi. Ma ci sono anche altre risorse create esplicitamente per aiutarvi a farlo.

Le risorse per gli insegnanti per portare i giochi in classe sono abbondanti, che vanno da una grande varietà di fonti da istituzioni e aziende americane come *How to Teach with Games* di Filament Games, un fornitore di giochi di apprendimento di qualità, o *Mindshift - Guide to Digital Games + Learning* di KQED. Entrambe sono fonti preziose per capire le basi dell'insegnamento con i giochi.

Nei progetti europei sono stati creati alcuni manuali come *Games in Schools - Using educational games in the classroom: guidelines for successful learning outcomes. Un manuale per gli insegnanti* o *Game-Based Learning for Teachers. Un viaggio attraverso un mondo di nuove idee*. Essi vanno un passo avanti e presentano un manuale che mostra e spiega gli aspetti principali dell'uso dei giochi in classe.

E ci sono anche guide e manuali di iniziative e istituzioni nazionali come dal Lussemburgo *Digital spielend lernen* di SCRIPT (Service de Coordination de la Recherche et de l'Innovation pédagogiques et technologiques), l'istituto nazionale per lo sviluppo e l'innovazione nell'educazione, o *Game Based Learning im Unterricht. Wie man digitale Spiele im Unterricht einsetzen kann* da diversi partner in un progetto austriaco come Donau Universität Krems e bupp.at, un sito web governativo che presenta i giochi e il loro potenziale di utilizzo nell'apprendimento.

Si può anche dare un'occhiata alla letteratura più accademica come la serie di tre libri *Learning, Education & Games* curata da Karen Schrier che raccoglie articoli sul tema dell'apprendimento basato sui giochi presentando progetti specifici e aspetti rilevanti sui giochi nell'apprendimento e nel Volume 3 compila una lista di più di 100 giochi interessanti per l'uso in classe.

Quindi, potresti aver trovato una serie di titoli interessanti per il tuo insegnamento. Qual è

il prossimo passo? Cos'altro bisogna fare per portare questi giochi in classe? Cosa manca a queste guide e libri che devo considerare? Abbiamo già menzionato alcuni aspetti prima, come la domanda, se l'applicazione che vorrei usare è effettivamente un gioco e quali concetti di game-based o playful learning si applicano effettivamente? Daremo un'occhiata più da vicino agli aspetti mancanti nel seguito per assicurarci che siate ben preparati per iniziare questo viaggio. Se siete interessati alla ricerca che va in queste considerazioni e che costituisce la base per i benefici e i risultati di apprendimento attesi, vi raccomandiamo di leggere la *sezione Ricerca e Discussione* che accompagna questo capitolo.

Infobox:

Active Floor <https://activefloor.com/en/interactive-learning/>
Discovery Tour <https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour>
Assassin's Creed Origins <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/origins>
Assassin's Creed Odyssey <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/odyssey>
Assassin's Creed Valhalla <https://www.ubisoft.com/de-de/game/assassins-creed/valhalla>

Non proprio un gioco

Come abbiamo detto prima, non tutto ciò che è considerato un gioco è davvero un gioco che porta con sé le necessità e il potenziale per l'apprendimento basato sul gioco. Gli strumenti e le piattaforme gamified possono essere risorse divertenti e preziose per l'insegnamento. Poiché differiscono per aspetti essenziali dai giochi veri e propri nell'insegnamento, ha senso differenziare i due (cfr. capitolo 2b). In alcune delle guide e dei manuali menzionati sopra, non c'è una reale differenziazione dei due e strumenti di gamificazione come *Classcraft* sono elencati e raccomandati. La gamificazione porta con sé i suoi problemi e le sue sfide e noi la consideriamo un argomento da discutere altrove. Per ora, vorremmo presentare due strumenti che sono effettivamente strumenti di gamificazione e non veri e propri giochi. Anche se sono ancora interessanti per l'insegnamento e sono stati anche utilizzati nel progetto, vorremmo mostrare perché sono un caso speciale e non soddisfano i requisiti per essere veri giochi.

Active Floor (cfr. l'uso di *Active Floor* a VUC nel capitolo 3) è uno strumento di apprendimento interattivo che usa la Realtà Aumentata per farvi giocare a semplici giochi per imparare e praticare diversi concetti. I giochi sono tutti piccoli e includono *Simon says*, *Memory* o *Spin the Bottle*. Naturalmente, è possibile collegarli al contenuto della vostra classe, utilizzare materiale didattico specifico e riprogettare i giochi per integrare i contenuti di apprendimento, ma questo è tutto ciò che si può fare con i giochi. Nessuna vera interattività, nessuna libertà di interagire, nessuna profondità o complessità è presentata ai giocatori. Oltre alla semplice interattività, al divertimento e agli aspetti sociali di applicazioni come queste, non c'è molto da imparare nei giochi. Il potenziale per una comprensione più profonda di un argomento attraverso i principi dell'apprendimento basato sul gioco non viene realizzato. Ecco perché, simile a *Kahoot!* per esempio, non consideriamo *Active Floor* un gioco. È stato usato in uno dei nostri progetti e potete vedere nella presentazione di questo progetto specifico come è andato, quali sono stati i risultati e come è piaciuto agli studenti. Tuttavia, bisogna essere consapevoli che il gioco in quanto tale, dopo un primo periodo di novità, è motivante solo per un piccolo numero di studenti che riescono ad essere tra i migliori del loro gruppo. Oltre alla novità e all'uso di media digitali interattivi in classe, gli effetti positivi sono limitati e probabilmente si esauriscono non appena gli studenti si abituano a lavorare con questo strumento.

Tour di scoperta di Ubisoft

Un altro esempio interessante e completamente diverso di gamificazione è il *Discovery Tour* di Ubisoft. Sulla base dei loro giochi originali *Assassin's Creed Origins* e *Odyssey* (e presto *Valhalla*), Ubisoft ha lavorato con gli storici per creare uno strumento di educazione museale digitale. I giochi *Assassin's Creed* sono grandi titoli tripla A che ti mettono in un mondo storico come l'Antico Egitto o la Grecia e raccontano una storia epica in cui sei un assassino e attraversi una trama per completare il gioco. I giochi originali sono creati per un pubblico adulto e sono piuttosto espliciti nella loro presentazione, motivo per cui i loro giochi hanno un rating di età di 16 o 18+. I *Discovery Tours* usano la stessa ambientazione e permettono ai giocatori di entrare esattamente nello stesso mondo, ma con il contenuto del gioco completamente rimosso. Quindi, le classificazioni per età non sono più un argomento qui e lo strumento può essere utilizzato in classi di tutte le età. E sareste sorpresi da quanti studenti conoscono già la serie *Assassin's Creed*, anche se potrebbero essere molto più giovani dell'età consigliata. Non lo si vede solo con i giochi, ma con tutti i tipi di media popolari.

Ubisoft presenta visite guidate attraverso il mondo raccogliendo e presentando argomenti interessanti per storici, turisti e studenti di storia o geografia.

Tornando al *Discovery Tour*, si può immaginare che sperimentare il mondo dell'Antica Grecia in un ambiente 3D lucido e opulento suoni come un'opportunità incredibile. E lo è - il mondo è presentato in modo impressionante ed è grande e pieno di storie. Allora perché essere critici a riguardo? Perché il mondo è tutto ciò che si ottiene dal gioco originale. Non c'è alcun tipo di gameplay. Invece, Ubisoft presenta visite guidate attraverso il mondo raccogliendo e presentando argomenti che sono interessanti per storici, turisti e studenti di storia o geografia. Il materiale presentato è ben fatto e ricorda le visite turistiche con una guida o una visita guidata in un museo (ben preparato da storici e accademicamente accurato). Ma questo è tutto. Nessun gameplay e di conseguenza nessun beneficio dell'apprendimento basato sul gioco per la vostra classe.

Ciò che *Discovery Tour* fa bene è il fatto che il tour del museo è interattivo e presentato in piccoli pezzi che sono supportati da materiale aggiuntivo. Ubisoft offre anche ulteriore materiale per gli insegnanti per accompagnare l'uso di *Discovery Tour* (vedi link sopra). Ma siccome non c'è gameplay, non c'è anche nessuna sfida, nessun feedback, nessuna reale interattività e complessità. Il *Discovery Tour* è uno strumento di gamificazione che fa uso di mondi 3D e del nome e dell'ambientazione di giochi ben noti e amati per attirare i giocatori. Utilizza il set di strumenti per il movimento nel mondo e porta persino personaggi e scene del gioco nel Tour, ma a parte questo ha poco in comune con altri giochi.

Infobox:

Agricola, Lookout Games, 2007. Gioco da tavolo, giocatori da 1 a 5, durata della sessione 30-150 minuti. Età consigliata 12 anni

Carcassonne, Z-Man Games, 2000. Gioco da tavolo, giocatori da 2 a 5, durata della sessione 30-45 minuti. Età consigliata 7

Codenames, Czech Games Edition, 2015. Gioco da tavolo, giocatori da 4 a 8, durata della sessione 15-30 minuti. Età valutata/età consigliata

10

Rischio, Hasbro, 1957. Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 60+ min. Età consigliata: 10 anni

Ticket to Ride, Days of Wonder, 2004. Gioco da tavolo, giocatori 2-5, durata della sessione 30-60 minuti. Età consigliata: 8 anni

Apprendimento basato sul gioco, analogico vs. digitale

L'apprendimento basato sui giochi funziona sia con i giochi analogici che con quelli digitali. La maggior parte dei manuali e degli articoli si concentrano sull'uso dei giochi digitali, ma i benefici dell'apprendimento basato sui giochi non sono ovviamente limitati al mondo digitale. Ci sono alcune grandi differenze quando si portano in classe, soprattutto quando si tratta di impostazione, ma entrambe le forme offrono grandi opportunità. I principi di apprendimento che Gee ha identificato nei buoni giochi (vedi la *sezione Ricerca e discussione* su questo argomento) si applicano anche ai giochi analogici, specialmente quando sono più complessi e presentano sistemi interessanti con cui lavorare.

I giochi analogici non funzionano bene nell'apprendimento a distanza. I giochi digitali sono più adatti all'apprendimento blended learning e alle flipped classroom.

Per i giochi digitali è necessario avere prima l'hardware a disposizione. I giochi analogici per lo più non hanno bisogno di alcun dispositivo per essere giocati. Si potrebbe pensare che questo rende i giochi analogici più attraenti da usare perché tutti possono usarli in ogni classe, ma ci sono alcune particolarità da considerare. Li nomineremo rapidamente qui e ci immergeremo un po' più a fondo in questo argomento nel capitolo seguente sull'uso dei giochi analogici e digitali in classe. Consideriamo i giochi da tavolo o di carte, per esempio. Non solo è necessario impostarli prima di giocare, ma è anche necessario che tutti sappiano come giocare al gioco prima di usarlo per scopi di apprendimento basati sul gioco. I giochi di carte sono spesso più semplici per quanto riguarda l'impostazione e le regole, ma spesso non offrono la stessa quantità di profondità dei giochi da tavolo. Se una sessione di gioco dura più di una lezione, hai anche bisogno di un posto dove riporre il tabellone e tutto il resto necessario per il gioco. Potrebbe anche non essere così facile riprendere il gioco dove l'hai lasciato, perché al contrario di un gioco digitale qualcuno deve ricordare dove sei stato l'ultima volta. E i giochi digitali non solo tengono traccia di dove sei partito, ma ti aiutano anche a quantificare ciò che è stato fatto nel gioco tenendo il punteggio e dando i risultati e impostando missioni speciali. Un altro aspetto importante che a volte viene dimenticato, è il fatto che il computer svolge anche il ruolo di maestro di gioco e ~~in~~ alcune situazioni, cosa che deve essere fatta da una persona nei giochi analogici, se necessario.

Inoltre, qualcos'altro è venuto in mente solo per il fatto che l'apprendimento a distanza è diventato prominente durante il periodo del progetto. È la semplice constatazione che i giochi analogici non funzionano bene nell'apprendimento a distanza. I giochi digitali si adattano abbastanza bene all'apprendimento misto e a un modello di classe attrezzata. Consentire un tale approccio con giochi analogici sarebbe difficile da immaginare. Naturalmente, molti giochi da tavolo e di carte di successo come *Carcassonne*, *Codenames*, *Risk*, *Agricola*, o *Ticket to Ride*, sono stati anche tradotti nello spazio digitale e le loro versioni digitali sono ben fatte e facilmente disponibili, quindi se volete portare un classico gioco da tavolo nella vostra classe, ma dovete lavorare a distanza con i vostri studenti, la versione digitale di un gioco da tavolo o di carte potrebbe essere la strada da seguire.

Giocatori spontanei o prigionieri

Nei manuali menzionati sopra troverete sia giochi seri che giochi commerciali. Abbiamo discusso la problematica terminologia dei giochi seri in dettaglio sopra (vedi pagina 32). Abbiamo detto che si possono differenziare i giocatori, a seconda che giochino volontariamente (giocatore spontaneo, natural player) o no. Un giocatore a cui viene chiesto di giocare è un giocatore "prigioniero". Lui o lei forse non mostra lo stesso impegno con un gioco che potrebbe essere mostrato se il gioco fosse scelto da un giocatore spontaneo. Questa potrebbe essere una considerazione importante per la vostra classe. Che tipo di gioco vorresti usare?

Alcuni giochi formativi potrebbero non essere abbastanza attraenti per il pubblico per via della loro forma, dell'argomento trattato, della qualità o del grado di approfondimento

Alcuni giochi di apprendimento potrebbero non essere abbastanza attraenti nella presentazione, nell'argomento, nella qualità o nella profondità per il pubblico e quindi l'aumento previsto di motivazione e impegno con il materiale non avviene. Una possibilità di portare motivazione e impegno extra in una classe potrebbe funzionare in modo diverso, specialmente se sai che ci sono giocatori accaniti nella tua classe. Potreste scegliere uno dei loro titoli preferiti e trovare connessioni con ciò che vorreste insegnare. Un gioco come *Minecraft* ha una struttura così aperta e poiché si tratta di un mondo 3D per costruire potenzialmente quasi tutto, si può probabilmente utilizzarlo per tutte le materie e una grande varietà di argomenti. La *Minecraft Education Edition* utilizza questa apertura e il potenziale dello strumento per renderlo un universo didattico completo con mappe e materiale per tutte le materie e anche un ampio numero di argomenti e competenze. Se siete anche consapevoli dei diversi modi di presentare un gioco ad una classe (cfr. il modello di Hildgen a pagina 86), probabilmente andrete per giochi più popolari con gli studenti, se possibile, per raggiungere risultati migliori e un migliore impegno all'interno del progetto.

Una lista di controllo per l'apprendimento basato sul gioco

La letteratura sull'uso dei giochi per l'insegnamento menzionata sopra fornisce molte informazioni rilevanti sui giochi. Troverete i sistemi necessari per i giochi, la classificazione per età e una breve descrizione del contenuto del gioco. Ma c'è altro da considerare per portare effettivamente il gioco in classe. Specialmente quando si tratta di giochi digitali, ci potrebbero essere diverse versioni del gioco su diverse piattaforme che sono identiche o diverse in qualche modo. Il gioco potrebbe aver bisogno di una connessione wi-fi per funzionare, forse solo per l'installazione o in modo permanente. Le sessioni di gioco potrebbero essere relativamente lunghe per una lezione o potrebbe essere necessario un po' di tempo per capire il gioco abbastanza bene da essere in grado di giocarci correttamente.

Il gioco potrebbe richiedere requisiti hardware che non possono essere soddisfatti in classe, ma potete portarlo in classe attraverso filmati preregistrati e usare il gioco solo come punto di partenza per il vostro progetto. Ha senso creare una competizione nel gioco e permettere alle squadre di competere l'una contro l'altra? Domande come queste sono interessanti per conoscere un gioco specifico. Potresti anche arrivare all'idea giusta solo dopo aver controllato tutti questi aspetti.

Come potete vedere con tutte queste domande aperte, ha senso passare attraverso una lista di controllo per un gioco per essere chiari, se e come può essere usato in classe, come questo:

Una verifica attraverso la lista di controllo può aiutarti a capire ciò che è fuori portata per la tua clas

Checklist - Giochi per la formazione GIOCO

1 In quali piattaforme/formati è disponibile il gioco:

- | | | | |
|------------------------------------|---|---|--|
| <p>Analogico:</p> <p>Digitale:</p> | <input type="checkbox"/> Gioco di carte
<input type="checkbox"/> Gioco da tavola
<input type="checkbox"/> Gioco sociale | <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo
<input type="checkbox"/> Quiz
<input type="checkbox"/> Indovinello | <input type="checkbox"/> Puzzle
<input type="checkbox"/> Escape Room
<input type="checkbox"/> Altri |
| | <input type="checkbox"/> Browser
<input type="checkbox"/> Windows
<input type="checkbox"/> MacOS
<input type="checkbox"/> Linux
<input type="checkbox"/> Windows AR
<input type="checkbox"/> MacOS AR
<input type="checkbox"/> Linux AR
<input type="checkbox"/> Windows VR
HTC Vive
<input type="checkbox"/> Windows VR
Oculus
<input type="checkbox"/> Altri | <input type="checkbox"/> PlayStation 4
<input type="checkbox"/> PlayStation 5
<input type="checkbox"/> Xbox One
<input type="checkbox"/> Xbox Series S/X
<input type="checkbox"/> Nintendo Switch
<input type="checkbox"/> Altri | <input type="checkbox"/> Android
<input type="checkbox"/> iOS
<input type="checkbox"/> Android AR
<input type="checkbox"/> iOS AR
<input type="checkbox"/> Android VR
<input type="checkbox"/> iOS VR
<input type="checkbox"/> Other |

Aggiungi una descrizione del prodotto commerciale:

.....

.....

.....

2 Quali sono i requisiti Hardware necessari al computer?

.....

.....

.....

3 È necessaria una connessione Internet? Sì No

4 È necessaria una connessione permanente a Internet? Sì No

5 Il gioco utilizza Internet in maniera? Leggera Pesante

6 Di quanto spazio sul disco fisso necessita il gioco? Poco Molto

7 In quanti giocatori si può usare un'unità di gioco?

..... Giocatori Quanti dispositivi sono necessari in una classe? Dispositivi

8 Quale interfacci in entrata (input) è utilizzata nel gioco?

Tastiera:	<input type="checkbox"/> Sì	<input type="checkbox"/> No	*Numero massimo di controllers per multiplayer locale
Mouse:	<input type="checkbox"/> Sì	<input type="checkbox"/> No	
Controller*:	<input type="checkbox"/> Sì	<input type="checkbox"/> No	
Touchpad:	<input type="checkbox"/> Sì	<input type="checkbox"/> No	
Touchscreen:	<input type="checkbox"/> Sì	<input type="checkbox"/> No	
Altro:	<input type="checkbox"/> Sì	<input type="checkbox"/> No	

9 Ho un numero sufficiente di copie per tutti i giocatori? Sì No

10 Prezzo di una copia?

..... Nel caso il gioco fosse gratuito, indicare il modello di guadagno?

11 Dove è possibile acquistare il gioco?

.....

12 Qual è la classe di età indicata per il gioco?

PEGI*: ESRB*: USK*:

Il gioco contiene contenuti sensibili o inappropriati Sì No

*Spiegazione delle classi: https://it.wikipedia.org/wiki/Sistemi_di_classificazione_dei_videogiochi

13 Quanto tempo richiede il setup del gioco?

.....

14 *Che livello di alfabetizzazione al gioco o capacità di gioco sono necessarie per giocare correttamente? È difficile utilizzare le interfacce di gioco efficacemente?*

molto facile facile medio complesso

15 *Qual è la modalità di gioco in classe?*

Si gioca da soli? Sì No
 In squadre? Sì No
 Numero di giocatori per squadra: _____
 Il "gameplay" è mostrato alla classe? Sì No
 È realizzato dal formatore? Sì No
 Viene utilizzata una fonte già esistente? Sì No

Chi fornisce il contenuto e qual è il contesto dal quale proviene l'ideatore? Nome/fonte _____

La fonte è affidabile e sicura? Sì No

Realizzazione di filmati e materiali digitali? Sì No

Uso di materiale digitale esistente riguardante il gioco? Sì No

Identificate l'hardware di cui avete bisogno per la produzione o la ricerca. _____

Identificate il software di cui avete bisogno per la produzione o la ricerca. _____

16 *Quanto tempo necessito per imparare le basi del gioco?*

Stima: _____ Minuti

17 *Quantifica il tempo di gioco complessivo necessario per completare il tuo compito nel progetto?*

..... Minuti

Il tempo di gioco deve essere nella lezione? Sì No

Può essere fatto (parzialmente) a casa? Sì No

In questo caso ci sono abbastanza dispositivi per gli studenti? Sì No

18 *Qual è il tempo minimo per una sessione di gioco?*

..... Minuti

Quante sessioni di gioco sono necessarie nel tuo progetto? Quante lezioni dedichi al progetto nel tuo calendario?

Giocate/mostrate il gioco solo in classe? Sì No

Dopo aver risposto a tutte queste domande, potrebbero emergere diverse possibilità per portare un gioco specifico o un argomento, un genere o una meccanica di gioco alla tua classe. Lo stesso gioco potrebbe essere disponibile su diverse piattaforme, o può essere presentato senza avere un certo numero di PC o una buona connessione internet.

Portare un gioco in classe e aprire il potenziale della cultura del gioco per il tuo insegnamento può funzionare in modi diversi. Passare attraverso la lista di controllo mostra cosa è fuori portata per la vostra classe specifica. Può anche rispondere ad alcune domande sulle possibilità di insegnamento basato sul gioco con alcuni giochi.

Preparazione per l'apprendimento basato sul gioco

Come posso portare un nuovo mezzo in classe e integrarlo nel mio insegnamento? La risposta è la stessa per tutti i media: iniziate a farlo voi stessi. Se ti piace portare la letteratura nel tuo corso, inizia a leggere e a studiare il mezzo. È lo stesso con il cinema ed è lo stesso con i giochi.

Per capire il potenziale e il fascino del mezzo, bisogna giocare in prima persona.

Per portare i giochi in classe, ha molto senso iniziare a giocare nel tempo libero. Puoi anche guardare altre persone giocare nei video Let's Play. Ma per capire il pieno potenziale e il fascino del mezzo, devi giocare tu stesso. Ecco perché la nostra lista *10 Steps to Bring Games into your Teaching* inizia con questo (presentato più avanti in dettaglio) e sottolinea l'ingresso in questa cosa chiamata 'cultura dei giochi'. Trova altri colleghi con cui giocare e discutere di giochi per creare una solida base per progetti di giochi nella tua istituzione. La conoscenza della cultura e dell'ecosistema fornisce ulteriori possibilità per utilizzare i giochi, portando argomenti rilevanti e iniziando a creare e contribuire a questa cultura e al campo dell'apprendimento basato sui giochi.

Questo libro e il nostro corso di apprendimento hanno lo scopo di aiutarvi lungo il percorso nel miglior modo possibile. Mira a rispondere alle domande che rimangono quando si leggono altre guide sull'apprendimento basato sui giochi. Provenendo da professionisti, segue un approccio molto pratico all'integrazione dei giochi. Il processo per implementare con successo progetti di game-based learning è lungo e faticoso. Più aiuto si può ottenere, meglio è. Questo manuale e il corso sono stati creati per guidarvi attraverso i passi per diventare un insegnante esperto in game-based learning.

Selezionare un gioco - giochi lunghi contro giochi brevi

La sezione di ricerca e discussione sull'uso dei giochi per l'apprendimento e l'insegnamento offre una panoramica della ricerca rilevante per l'apprendimento basato sui giochi. Vi si possono trovare i testi fondamentali del mondo accademico dell'apprendimento basato sui giochi. Fornirà anche altre teorie di apprendimento applicabili all'apprendimento basato sui giochi. Partendo da queste basi, presentiamo qui un approccio alla selezione di un gioco per il vostro progetto.

È importante considerare se l'apprendimento previsto nel vostro progetto avviene all'interno o all'esterno del gioco. Se è al di fuori del gioco, potreste essere più flessibili per quanto riguarda l'integrazione e gli aspetti tecnici del vostro progetto. Il modello di come usare i giochi per l'apprendimento in classe di Tom Hildgen (vedi pagina 86) mostra altre possibilità per integrare i giochi nel vostro insegnamento.

I giochi più brevi con un tempo di gioco più corto sono più facili da imparare e permettono ai giocatori di giocare abbastanza velocemente, ma i principi dell'apprendimento basato sul gioco sono sviluppati sulla base di giochi più lunghi e complessi.

Un'altra considerazione è la dimensione del gioco. Dimensione è un'espressione che suona un po' confusa e non intendiamo davvero la dimensione del programma su un disco rigido, anche se questo spesso corrisponde. Stiamo parlando della lunghezza totale del gioco, della lunghezza e del numero di sessioni di gioco del vostro progetto e della complessità della presentazione. I giochi più piccoli con un tempo di gioco più breve sono più facili da imparare e permettono ai giocatori di giocare abbastanza velocemente. Il mercato dei giochi mobili ha effettivamente questo come principio fondamentale. Non perdere tempo e fare in modo che il giocatore si goda il gioco il più velocemente possibile, il mercato free-to-play vede gli utenti installare un gioco e, se non sono presi dal gameplay, abbandonare il gioco entro pochi minuti e passare al titolo successivo. Questa è una considerazione per l'uso di giochi mobili o almeno più piccoli, ma ci sono altri aspetti come la monetizzazione o l'uso e l'abuso dei dati personali degli utenti che presentano ulteriori sfide per l'uso di giochi mobili o free-to-play.

Oltre a questo, i principi di apprendimento di James Paul Gee che si possono trovare nei buoni giochi sono sviluppati sulla base di giochi più lunghi e complessi. Se un gioco è singleplayer, breve e piccolo, potrebbe non permettere di creare un'identità attraverso il gioco, personalizzare l'esperienza di gioco, giocare in modo cooperativo o permettere la comprensione sistemica. Ma giochi più grandi come *Minecraft*, *Cities: Skylines* o *Kerbal*

Space Program sono molto più impegnativi da integrare in un progetto. Se la vostra scuola non offre le attrezzature per l'utilizzo di questi giochi, l'unico modo per avvicinarsi a loro potrebbe essere quello di mostrare il gameplay, discutere e riflettere su di esso. Se non avete ancora lavorato con i giochi, non vi consigliamo di iniziare con un gioco così grande. Potreste perdere alcuni aspetti particolarmente interessanti dell'apprendimento basato sul gioco nel progetto. Ma avete bisogno di abituarvi a questo nuovo approccio e questo viene fatto più facilmente utilizzando un gioco con meno requisiti e meno complessità nel giocarlo e prepararlo per la classe.

Integrazione in classe - Diversi approcci all'apprendimento basato sul gioco

L'apprendimento basato sul gioco non è semplicemente giocare a un gioco in classe, come abbiamo già detto nell'introduzione al capitolo 2. Significa imparare in e con/attorno ai giochi. Significa anche fornire il giusto contesto per i giochi e allineare il contenuto che si impara nel gioco con il curriculum. Significa usare i giochi per produrre e creare, per sperimentare un nuovo mondo, sistemi complessi e simulazioni di situazioni e ambienti della vita reale. Si può applicare l'apprendimento basato sul gioco anche con i giochi analogici, anche se l'aspetto della costruzione del mondo potrebbe non applicarsi spesso qui. I giochi analogici offrono un'ambientazione diversa dai giochi digitali, essendo per lo più più astratti rispetto ai giochi digitali e utilizzando meccaniche molto particolari come le carte o i dadi per far avanzare il gioco.

L'apprendimento basato sul gioco digitale offre più possibilità di lavorare con giochi analogici semplicemente per il fatto che potenzialmente tutto può essere simulato e può essere presentato un mondo più vario e più grande. Un gioco da tavolo è limitato al suo tabellone e ai suoi pezzi, un gioco per computer è limitato solo dalla capacità del sistema su cui gira. E il computer o l'intelligenza artificiale nel gioco terrà traccia di dove vi trovate, si assicurerà che seguitate le regole del gioco, offrirà la possibilità di salvare il gioco e offrirà anche possibilità di cambiare e adattare il gioco al vostro stile.

Apprendimento di successo e buoni giochi

L'apprendimento di successo con i giochi può avvenire, se si gioca il gioco giusto in classe. James Paul Gee ha scritto nella sua opera seminale *What video Games have to Teach us about Learning and Literacy* (Gee, 2003) che è possibile identificare una serie di principi di buon apprendimento nei buoni giochi. Approfondiremo i principi di Gee nella *sezione Ricerca e discussione* di questo capitolo. Ha presentato una lista più breve e accessibile di principi nel suo articolo *Good Video Games and Good Learning*. L'articolo elenca questi principi, come ad esempio Problemi ben ordinati, per dimostrare cosa si impara nei giochi e come. L'apprendimento è in generale indipendente dalla classe e può avvenire ovunque. Ma in classe, dovete assicurarvi che il gioco si sviluppi nella giusta direzione per i vostri studenti, perché l'apprendimento nei giochi non avviene automaticamente. Succede, se un gioco funziona per te e se hai un'esperienza di gioco intensa e profonda con esso. Questo non ha nulla a che fare con l'azione o il ritmo. Significa che devi lavorare con il gioco e i suoi sistemi per capire le meccaniche e i sistemi per avere successo nel gioco e raggiungere obiettivi specifici. Per assicurarvi che questo accada con il maggior numero possibile di studenti, dovete essere la guida nel viaggio attraverso il gioco. Dovreste essere il mentore del viaggio di successo nel gioco che i vostri studenti intraprendono. Dovreste conoscere bene il gioco voi stessi o almeno avere qualcuno che lo conosca bene, in modo da poter rispondere alle domande sul gioco e dimostrare un gioco competente. Ti aiuta anche a capire a che punto sono i tuoi studenti al momento e cosa deve essere considerato o fatto per raggiungere l'obiettivo che ti sei prefissato. Per alcuni giochi, potrebbe anche avere senso definire certe sfide nel vostro progetto per far provare ai vostri studenti il giusto approccio e imparare attraverso di esso. Giocare un gioco offre flessibilità e libertà, uno dei suoi principali vantaggi, ma questo può anche rivoltarsi contro di voi, se non siete in grado di portare i vostri studenti con voi in questo viaggio e guidarli verso le giuste domande, situazioni o sfide.

Si consiglia di alternare le sessioni di gioco con momenti e possibilità di riflessione.

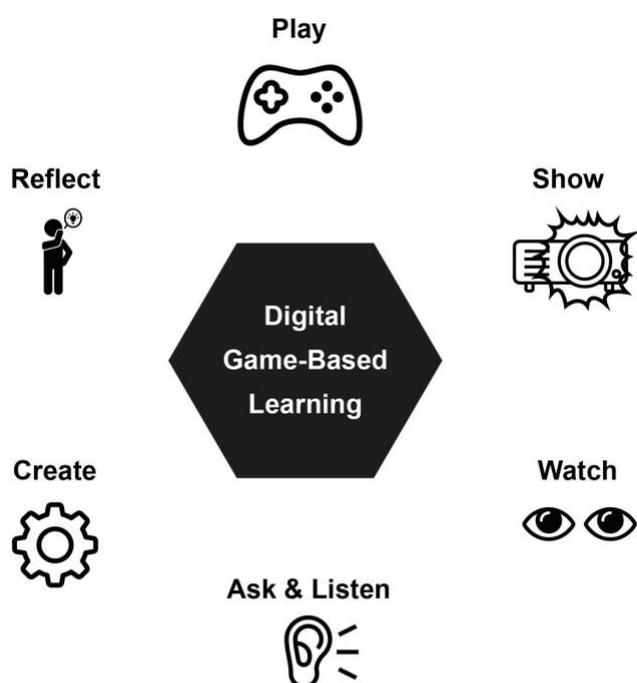
In generale, si consiglia di mescolare le sessioni di gioco con opportunità di riflessione. Aiuta gli studenti a capire meglio ciò che hanno vissuto, se c'è una conversazione su di esso. È anche possibile creare connessioni tra ciò che si è sperimentato nel gioco con la conoscenza pertinente del mondo e in particolare la conoscenza dal curriculum. Questi cicli di apprendimento basati sul gioco, di gioco e di riflessione, sembrano utili in ogni singola fase del progetto ogni volta che si gioca, perché possono anche essere usati per rispondere a domande, fornire spiegazioni, dare altri esempi, dimostrare il successo del gioco e raccogliere materiale. A seconda della lunghezza delle sessioni di gioco che avete intenzione di fare, si consiglia almeno un'interruzione di gioco per ogni lezione o una riflessione dopo. Se c'è un lato creativo nel vostro progetto, creare materiale intorno a un gioco,

adattando un mondo di gioco, creando una città o qualcosa di simile (come in *Minecraft* per esempio) queste sessioni di riflessione potrebbero non essere necessarie per tutto il tempo. Il tuo progetto non riguarda solo il gioco in sé e la connessione alla conoscenza pertinente è qualcosa che ha bisogno di tempo sufficiente e potrebbe avere un effetto positivo non solo sulla conoscenza degli studenti ma anche sul loro gioco, se il contenuto del gioco e le sue meccaniche principali sono direttamente collegate al tuo curriculum. Imparare di più sull'argomento potrebbe significare migliorare nel gioco, quindi. E se ai vostri studenti piace il gioco, sarete sorpresi di quanto siano desiderosi di acquisire queste conoscenze.

Abbiamo detto prima che l'apprendimento delle abilità e il gioco sono una grande sintonia perché i giochi sono intrinsecamente interattivi e orientati all'azione. Alcuni giochi offrono anche altre possibilità di apprendimento. Gee menziona 16 aspetti di un buon apprendimento nei giochi (vedi pagina 93). Alcuni sono sempre presenti, come l'interazione, i problemi ben ordinati o il significato situato, altri dipendono da giochi specifici, come la personalizzazione o i team interfunzionali. Probabilmente non siete in grado di applicarli tutti nel vostro progetto e questo non dovrebbe essere il vostro obiettivo. Realizzarne alcuni rende già la vostra esperienza in classe qualcosa di speciale e significativo. Oltre ai principi di apprendimento, i giochi portano più benefici alla vostra classe. Potrebbero essere parte della vita quotidiana degli studenti e scegliere il gioco giusto aumenterà drasticamente il loro livello di coinvolgimento. Mostreranno e racconteranno ciò che sanno del gioco e apriranno questa parte della loro vita. Per gli studenti, che altrimenti potrebbero non essere così accessibili, questo potrebbe essere l'argomento giusto.

Altri modi di portare l'apprendimento basato sul gioco nella tua classe

Anche se non siete in grado di usare un gioco in classe nel modo descritto sopra, potete applicare il game-based learning. Tom Hildgen ha sviluppato un modello per l'uso dell'apprendimento basato sul gioco digitale nell'educazione (per un esame più approfondito del modello vedi pagina 86). Egli menziona sei diversi approcci ai giochi in classe. Oltre a giocare, si può anche riflettere su di essi, mostrarli e guardarli, chiedere e ascoltare. Inoltre, si possono anche creare giochi ed essere creativi nei giochi. Parlare di giochi, della cultura dei giochi, o della vostra personale biografia e preferenze di gioco può essere interessante e un argomento di passione per i vostri studenti. Potrebbero raccontarvi dei loro ultimi risultati nei loro sforzi per diventare un atleta esports semi-professionista, il loro viaggio e la loro esperienza in un gioco specifico o le loro abitudini di spendere soldi per i giochi. Questi argomenti aprono grandi possibilità per discutere, valutare e imparare sul gioco. Si può anche riflettere su argomenti più specifici, alcuni dei giochi (seri) menzionati prima presentano argomenti molto rilevanti e controversi e offrono la possibilità di camminare un miglio nei panni di qualcun altro. Queste possono essere esperienze preziose e sono una grande opportunità di apprendimento.



Modell nach Hildgen in: Ein Modell für den Einsatz von digital game-based learning in Bildungseinrichtungen, 2018

I progetti creativi sul gioco sono particolarmente interessanti. Essere creativi può assumere diverse forme, dalla creazione del proprio gioco, alla costruzione di qualcosa in o per un gioco e anche la creazione di media sui giochi (wiki, guide, video, ecc.) Soprattutto se si sceglie il game design (un argomento che consigliamo solo agli insegnanti esperti in game-based learning e/o game design), è necessario molto tempo, non solo per la preparazione, ma anche per il progetto stesso. La progettazione, anche se è solo un leggero adattamento di un gioco esistente, è complessa e i vincoli di tempo non fanno che ostacolare la creatività. Il game design è ancora uno sforzo utile e combina la maggior parte dei benefici del lavoro con i giochi, ma il tempo è essenziale e i risultati dovrebbero essere presentati di conseguenza anche dopo.

Per concludere, i giochi possono entrare nella vostra classe in diverse forme. Giocare e creare giochi sono gli approcci più promettenti per l'apprendimento basato sui giochi, ma se siete limitati nel vostro approccio a un gioco non importa perché, potete anche portare giochi, cultura dei giochi e apprendimento basato sui giochi nella vostra classe. È solo importante iniziare e poi potrebbero svilupparsi ulteriori possibilità e idee.

10 passi per sviluppare il tuo insegnamento con i giochi

Diventare un formatore “game-based” è un processo lungo. Proprio come lo studio della letteratura o dei film, è necessario imparare il mezzo e conoscere le opere che si intende portare in classe. Leggere un articolo, guardare un video, eccetera possono essere un primo passo per entrare nel tema ma non è sufficiente. Specialmente pensando all’utilizzo dei giochi, che sono un mezzo interattivo e che richiedono la partecipazione attiva, è necessario sperimentarne le possibilità in prima persona, per poterli capire a fondo e lasciarsi affascinare dal loro potenziale formativo

I dieci consigli o raccomandazioni che vi proponiamo, vogliono essere un modo per aiutare i formatori ad avvicinarsi all’utilizzo del gioco nella formazione in maniera intuitiva e sviluppare le competenze necessarie per diventare dei formatori “game based”.

Sperimentando di persona i dieci consigli gli interessati potranno prendere piena consapevolezza delle potenzialità del gioco e capire cosa è necessario per gettare una solida base per l’integrazione dell’apprendimento basato sul gioco nelle attività formative quotidiane.

- 1 Giocate nel tempo libero.*
- 2 Identificate gli obiettivi di apprendimento nei giochi che fate.*
- 3 Identificate le aree d’insegnamento in cui sarebbe utile una motivazione extra attraverso i giochi.*
- 4 Trovate altri colleghi o incoraggiate anche altri colleghi a giocare.*
- 5 Formate un gruppo per discutere e testare i giochi.*
- 6 Identificate un gioco che può essere usato in classe per un argomento specifico.*
- 7 Create uno scenario di apprendimento intorno al gioco.*
- 8 Usate il gioco in classe e valutate il risultato (anche al di là delle competenze che vorreste insegnare).*
- 9 Lasciate che anche altri colleghi sperimentino il gioco e lo scenario in classe.*
- 10 Insieme ai colleghi sviluppate una libreria di giochi provati e testati e dei progetti in cui sono utilizzati.*

Anche se potreste pensare che solo i passi da 6 a 8 siano rilevanti per l'apprendimento basato sul gioco, vi raccomandiamo di completare tutti e dieci i passi. I passi da uno a tre ti preparano personalmente per quello che verrà. Tu sei l'insegnante in classe quando fai il progetto, quindi dovresti avere una solida conoscenza del gioco, dei dispositivi e del gioco che verrà usato per il progetto. Abbiamo detto prima che i giochi sono un argomento di discussione, non solo sulle ragioni per cui lavorare con i giochi nell'educazione in generale (speriamo di darvi buoni argomenti con questo manuale), ma anche sui diversi aspetti della cultura del gioco, sul confronto di titoli specifici, sulle strategie e quando si tratta di apprendimento basato sul gioco anche sul potenziale dei diversi giochi e la procedura di portarli in classe. Questo è lo scopo dei passi quattro e cinque. Forse non c'è bisogno di convincere i colleghi ad iniziare a giocare in generale, c'è una buona probabilità che ci siano almeno alcuni colleghi che già amano i giochi e hanno un forte interesse per l'argomento. Dopo aver completato il tuo progetto in classe, possono anche aiutarti a valutare il tuo progetto provandolo loro stessi o potete sostenervi a vicenda nello sviluppo di una serie di progetti di apprendimento basati sui giochi. Questo potrebbe anche aiutarvi a lavorare sull'infrastruttura della vostra scuola per essere meglio in grado in futuro di usare l'apprendimento basato sui giochi. L'investimento in tecnologia è un buon uso, se avete un team di colleghi che trasformano il loro insegnamento e lavorano con gli strumenti che la scuola ha acquisito per l'educazione digitale.

La struttura a 10 passi è anche la base del nostro corso di apprendimento su Canvas. Ci sono 10 passi con domande, informazioni, esercizi ed esempi di apprendimento basato sui giochi per guidarvi lungo questo percorso e darvi le risorse e la comprensione di come funzionano i giochi e la cultura dei giochi e come potete usarli al loro pieno potenziale per l'insegnamento. Vi diremo qualcosa di più sul corso nel capitolo 5.

Benefici al di là degli obiettivi di apprendimento

Collegare gli obiettivi di apprendimento dal vostro curriculum con i principi di apprendimento nei buoni giochi, trovando e applicando il gioco giusto nella vostra classe, è qualcosa di veramente utile e un'opportunità di apprendimento esperienziale per i vostri studenti. Oltre a questo, ci sono diversi aspetti dell'uso dei giochi in classe che vale la pena menzionare.

Una mentalità orientata alla crescita considera l'intelligenza come qualcosa che può essere sviluppato. Porta al desiderio di abbracciare le sfide, persistere di fronte alle battute d'arresto, vedere lo sforzo come la strada per raggiungere la maestria e le critiche come opportunità per imparare e il successo degli altri come fonte di ispirazione.

Anche un aspetto dell'apprendimento, la mentalità del discente, è qualcosa da considerare. Secondo Carol Dweck, una psicologa statunitense che è stata professore di psicologia alla Columbia e all'Università di Harvard, ci sono due diverse mentalità nelle persone. Una mentalità fissa è costituita dalla convinzione che l'intelligenza sia statica. Questo porta al desiderio di apparire intelligenti e alla tendenza ad evitare le sfide, ad arrendersi facilmente, a vedere lo sforzo come infruttuoso, ad ignorare i feedback negativi utili e in generale a sentirsi minacciati dal successo degli altri. Una mentalità di crescita, invece, vede l'intelligenza come qualcosa che può essere sviluppato. Porta al desiderio di abbracciare le sfide, persistere di fronte alle battute d'arresto, vedere lo sforzo come la strada per la maestria e imparare dalle critiche per essere in grado di trovare lezioni e ispirazione nel successo degli altri. Dweck afferma che "[la] passione per lo sforzo e l'attaccamento a se stessi, anche (o soprattutto) quando non sta andando bene, è il segno distintivo della mentalità di crescita. Questa è la mentalità che permette alle persone di prosperare durante alcuni dei momenti più difficili della loro vita".

Giocare un gioco è qualcosa che favorisce una mentalità di crescita nelle persone, poiché si hanno tutti gli ingredienti necessari per lo sviluppo di un tale atteggiamento. I giochi presentano sfide una dopo l'altra. Vi faranno fallire e riprovare di nuovo, vi faranno investire sforzi nella soluzione della sfida che vi viene presentata nel gioco e vi ispireranno i risultati di altri nel gioco, presentati a voi attraverso i molti canali della cultura del gioco, video, wiki, guide e simili.

Un altro aspetto importante dell'apprendimento con i giochi è la motivazione del giocatore. Abbiamo già detto che i giochi possono essere molto motivanti per i giocatori perché giocano quotidianamente, si definiscono come giocatori ed è parte integrante della loro identità. Per altri, che non si considerano giocatori, l'attività divertente di giocare insieme può trasformare un compito impegnativo in un'attività divertente e fornire una

motivazione extra per l'apprendimento.

Ci sono sei paradigmi per la motivazione del giocatore nei giochi: Azione, Sociale, Padronanza, Realizzazione, Immersione e Creatività.

Ma quando si parla di motivazione al gioco, c'è un altro aspetto rilevante che potrebbe influenzare la scelta del gioco per il vostro progetto. Nick Yee è un accademico che ha lavorato sulle motivazioni dei giocatori nei giochi. Partendo dal modello relativamente vecchio e semplice di Richard Bartle sui tipi di giocatori nei giochi, ha pubblicato diversi articoli che hanno elaborato questa idea. Qualche anno fa, ha fondato una società di consulenza chiamata *Quantic Foundry* che ha sviluppato uno strumento per verificare perché certi giocatori preferiscono diversi generi o compiti nei giochi. Hanno fatto un sondaggio di massa con più di 400.000 giocatori per sviluppare un modello che può mettere le diverse motivazioni di giocare a un gioco in un contesto reciproco. Esamineremo il modello in modo più approfondito nella *sezione Ricerca e discussione* di questo capitolo. Il modello presenta sei diversi paradigmi per raggruppare tutti i tipi di giocatori. Sono chiamati Azione, Sociale, Padronanza, Realizzazione, Immersione e Creatività e tutti i giocatori di tutti i giochi possono essere collocati da qualche parte in questo modello. Così, alcuni dei vostri studenti potrebbero preferire essere sociali nei giochi, altri preferiscono il raggiungimento o la padronanza e alcuni potrebbero semplicemente essere creativi. Questo è rilevante quando si tratta di scegliere il gioco giusto così come quando si definiscono le diverse parti che gli studenti potrebbero giocare quando si porta il progetto in classe. Immaginiamo che sia difficile trovare un gioco che soddisfi tutti i desideri di tutti gli studenti nei vostri gruppi (forse *Minecraft* potrebbe raggiungere questo obiettivo con la sua potenziale apertura), ma potreste considerare di includere gli studenti nel vostro progetto in modi diversi. Oltre o al posto del gameplay, potrebbero essere l'ideale per la parte creativa del progetto, creando nuove sfide, progettando livelli o creando prodotti multimediali da testi a filmati video. Se si catturano i giocatori con la loro preferenza personale per i giochi, si potrebbe colpire il punto dolce per loro e la loro motivazione per il progetto potrebbe aumentare enormemente, forse anche al di là dello specifico progetto di apprendimento basato sul gioco.

Cultura del “prosumer”

La cultura dei giochi supporta un approccio di questo tipo, come quello menzionato nel capitolo precedente, per essere creativi con i giochi e per rendere la produzione di testi una parte integrante del vostro progetto. I giocatori sono 'pro-sumers', il che significa che nella cultura dei giochi non stai solo consumando prodotti mediatici digitali della tua cultura pop preferita, è abbastanza normale diventare anche un produttore attivo in questa cultura. I giocatori creano testi, video, guide, Let's Plays, live streams, fan art e fiction, mods, artwork per giochi, livelli, ecc. È semplicemente quello che gli piace fare. Per molti è la ragione per cui si identificano così tanto con un gioco e la sua cultura e mostrano un impegno che va ben oltre la cultura consumistica che conosciamo e in cui viviamo.

Gli strumenti digitali e le piattaforme mediatiche rendono facile per chi ha la cultura del gioco, non solo essere consumatore, ma anche prendere parte attivamente e diventare essi stessi attori nella produzione dei giochi stessi.

C'è molta letteratura accademica per descrivere questa cultura che non è solo limitata ai giochi, ma è particolarmente forte qui. Descriveremo questo atteggiamento in modo più dettagliato nella *sezione Ricerca e Discussione* di questo capitolo. Quando parliamo delle ragioni per cui i giocatori si comportano così, stiamo guardando agli spazi di affinità e alla cultura partecipativa e ci riferiamo soprattutto ai lavori di Henry Jenkins e ancora James Paul Gee.

La cultura partecipativa è la cultura dei prosumer. Gli strumenti digitali e le piattaforme mediatiche di oggi rendono facile per i partecipanti a tale cultura digitale non solo essere consumatori, ma prendere parte attivamente al discorso intorno a un gioco e diventare essi stessi produttori. Lo si può vedere con l'enorme numero di canali YouTube e streamer Twitch. Se siete interessati a scoprire di più sui vostri studenti, vi suggeriamo un sondaggio rapido e informale con loro per vedere chi ha un canale attivo su YouTube o Twitch o ha già contribuito alla cultura dei giochi in un modo particolare. Potresti essere sorpreso di quanti ce ne siano nel tuo gruppo di studenti, specialmente se sono giovani e sono cresciuti nell'era digitale.

Gli spazi di affinità sono spazi (digitali) intorno a un prodotto culturale, nel nostro caso i giochi. Le comunità sono costruite intorno ai giochi e il fatto che tu giochi e ti piaccia il gioco ti rende idoneo ad entrare in questo gruppo di persone relativamente aperto. Sono per lo più hobbisti, ma ci sono anche alcuni professionisti nel mix, e in generale ci sono diversi status e meriti che si possono guadagnare attraverso la padronanza, altre competenze o semplicemente seguendo questa cultura a lungo. Ognuno può essere un insegnante e allo stesso tempo essere sempre potenzialmente un discente. Potete facilmente usare questo nel vostro progetto di apprendimento basato sul gioco

semplicemente chiedendo ai vostri studenti a cosa giocano, per quanto tempo, cosa hanno contribuito a questa cultura e cosa pensano di poter contribuire al vostro progetto.

Alfabetizzazione digitale e dei media

Essere un prosumer in questa cultura significa che bisogna essere in grado di sviluppare certi aspetti di alfabetizzazione digitale e mediatica per essere in grado di unirsi al discorso. Le persone nate nell'era digitale, a volte chiamate 'nativi digitali', hanno per lo più un approccio diverso alla tecnologia e ai media digitali rispetto alle persone più anziane. Per loro, sembra naturale usare i media digitali per il consumo e anche per la produzione. Non hanno automaticamente tutte le abilità per essere digitalmente alfabetizzati, ma non evitano di armeggiare con i media digitali e imparano provando (simile alla mentalità di crescita menzionata prima).

Quindi, se i vostri studenti appartengono a questo gruppo di età, troverete abbastanza facile e naturale includere la creazione di prodotti mediatici nel vostro progetto. Per le persone più anziane, potrebbe non essere così naturale andare in questa direzione, ma con i giochi e la cultura che li circonda, è possibile sviluppare l'alfabetizzazione digitale e mediatica con loro giocando e partecipando attivamente a questa cultura. Naturalmente, questo si può applicare anche ai giochi analogici, se includete nel vostro progetto i media digitali per l'informazione e la produzione di filmati o qualcosa di simile.

Alfabetizzazione al gioco

L'alfabetizzazione al gioco è una competenza come le altre. In particolare, è la conoscenza e la competenza per essere in grado di giocare e capire i giochi con le loro interfacce e agire abilmente al loro interno. Ha a che fare con la capacità di eseguirli sul vostro sistema, usando le interfacce per giocare, e riuscire nei compiti presentati dal gioco.

Si possono classificare i giochi in base alla complessità che presentano ai loro utenti e alle abilità di gioco che richiedono per essere in grado di giocarci.

C'è la conoscenza digitale necessaria per i rispettivi dispositivi e interfacce, bisogna capire la presentazione dei mezzi del gioco per interagire con esso e bisogna agire in modo proattivo nel gioco stesso. Include anche la conoscenza intorno a un gioco come l'uso delle fonti descritte sopra, contenuti video, guide e wiki.

Si possono classificare i giochi in base alla complessità che presentano ai loro utenti e alle abilità di gioco che richiedono per essere in grado di giocarci. Giochi semplici come alcuni giochi di carte, giochi per cellulari 'One Tap' o giochi per browser potrebbero richiedere solo input molto semplici e non richiedono più della comprensione delle meccaniche di gioco di base. Altri - come alcuni giochi per console o PC - richiedono un uso competente di un controller o la comprensione di interfacce e sistemi complessi. Questo è anche importante quando si ripensa alle domande su quanto tempo ci vuole per imparare un gioco, qual è il tempo di una sessione di gioco media e simili.

Creare sfide

Un buon apprendimento nei giochi avviene quando un gioco funziona per te e hai un'esperienza di gioco intensa e profonda con esso. Per garantire questo, potreste aver bisogno di guidare i vostri studenti. Hanno bisogno di giocare il gioco nel modo 'giusto'. Hanno bisogno di immergersi profondamente nel gioco e approcciare i sistemi e le meccaniche in modo completo e molto specifico. Potete provare a supportare questo aspetto creando sfide specifiche per le sessioni del vostro progetto di apprendimento basato sul gioco. Si può chiedere un punteggio da raggiungere entro un tempo prestabilito o in una partita. Si può definire un risultato da raggiungere, lasciare che gli studenti giochino con delle restrizioni, o chiedere un prodotto finale specifico dopo aver finito il progetto.

Creare delle sfide aiuta sia i novizi che i giocatori esperti a sfruttare il gioco per ottenere migliori risultati di apprendimento.

Giochi diversi offrono sfide diverse. Trovare quella giusta per il vostro progetto è più facile quando conoscete bene il gioco e sapete come combinare il contenuto e la meccanica del gioco con gli obiettivi di apprendimento e l'addestramento delle abilità a cui mirate. Creare sfide aiuta sia i novizi che i giocatori esperti a usare il gioco per i migliori risultati di apprendimento. Ma la questione della loro alfabetizzazione di gioco gioca ancora su come dovrebbero essere le vostre sfide. Forse create diverse sfide per diversi livelli di abilità di gioco, ma gli studenti che non sono così esperti nei giochi potrebbero anche svolgere un ruolo di supporto nelle squadre designate per completare le sfide. L'apprendimento collaborativo è inerente ai giochi, anche se usate titoli per un solo giocatore nel vostro progetto.

Valutazione e accertamento

Le abilità che si acquisiscono nei giochi possono essere a loro volta testate con altri giochi o in situazioni di vita reale, ma non si prestano bene ad essere testate con i tradizionali metodi scolastici.

È difficile valutare le competenze con metodi di valutazione tradizionali. I metodi di test tradizionali verificano le conoscenze acquisite per lo più attraverso verifiche scritte e non è facile verificare le competenze acquisite con il gioco attraverso questi strumenti classici. Inoltre, le competenze acquisite in un gioco, specialmente quelle più astratte come ad esempio la comunicazione o le capacità organizzative, non possono essere visualizzate in un formato di test tradizionale. Le abilità acquisite nei giochi possono essere testate con altri giochi o in situazioni di vita reale, ma non si traducono bene nei metodi di test tradizionali nelle scuole e nelle istituzioni. Potete invece valutare lo sviluppo dei vostri studenti controllando il gameplay e come si è evoluto e permettendo loro di creare materiale intorno al gioco che esemplifica il loro apprendimento nel gioco. Raccomandiamo invece di vedere il quadro generale e di seguire da vicino gli studenti nel loro sviluppo quando giocano al gioco e dopo il progetto per scoprire come si sono sviluppate le loro abilità e la loro comprensione. Usare un gioco e un progetto più volte con gruppi diversi (e forse anche da altri insegnanti in altre classi) vi aiuterà a valutare il reale valore del progetto quando si tratta di acquisizione di abilità. Usare i media digitali e anche cambiare drasticamente il modo di insegnare implementando l'apprendimento basato sui giochi (digitali) nel vostro insegnamento aumenterà anche il livello di alfabetizzazione digitale e mediatica dei vostri studenti.

Supporti per portare il Game Based Learning (GBL) in classe

Abbiamo già menzionato più volte altri manuali e guide per l'apprendimento basato sui giochi. Possono aiutarvi sulla vostra strada per diventare un insegnante di game-based learning. Ma non presentano tutto il necessario per sviluppare progetti di game-based learning per la vostra classe. Per lo più forniscono spiegazioni sul come e sul perché, danno informazioni sui possibili giochi e su come si inseriscono nei curricula. Ma non troverete qualcosa come la nostra lista di controllo o non menzionano la comunicazione nella preparazione del vostro progetto.

Ma ci sono altre fonti, specialmente per alcuni giochi (seri) che vengono usati per l'apprendimento, che danno più materiale e più informazioni, a volte anche l'accesso a una comunità di insegnanti di game-based learning (grazie *Minecraft Education Edition!*). I giochi di apprendimento di maggior successo conoscono il valore di dare materiale extra agli insegnanti per facilitarne l'uso in classe il più possibile. Buoni esempi sono innanzitutto *Minecraft (Education Edition)*, giochi come *Geoguessr* (è necessario l'account *Education Edition* per 99€ all'anno), i giochi *Dragonbox*, Ubisoft *Discovery Tour* o i giochi di Filament Games. Vi si possono trovare piani di lezione, materiale per collegare il gioco ai curricula, mondi extra (educativi) o semplicemente idee per creare progetti. La soluzione più completa qui è sicuramente *Minecraft*, dato che ha questo successo e la *Education Edition* è parte del pacchetto *Office365* ed è giocata da milioni di persone. Microsoft supporta bene i suoi utenti e la comunità è molto attiva e vivace. Ci sono anche un sacco di video e anche podcast per aiutarti nel tuo viaggio per diventare un educatore di *Minecraft*.

Apprendimento basato sul gioco in classe esempio 1: *Geoguessr*

Per esemplificare il processo e la forma di un progetto di game-based learning per l'insegnamento delle competenze di base, descriveremo due progetti nel seguito per dimostrare come un gioco può essere scelto e un progetto sviluppato.

Il nostro primo gioco è *Geoguessr*. Già menzionato diverse volte prima, è un gioco su ~~ore~~ scoprire dove ci si trova utilizzando un'applicazione di street view e una mappa. Si tratta di un gioco adatto all'uso in classe per una serie di motivi. Il progetto si svolgerà in una classe di inglese come seconda lingua. L'obiettivo è quello di migliorare in inglese e imparare e praticare il vocabolario per l'orientamento e la geografia.

Per iniziare, passiamo attraverso la lista di controllo e supponiamo di avere un gruppo di giovani adulti mescolati con alcuni adulti più anziani. Il gruppo è composto da 20 persone e si possono usare 10 computer in classe. Il gioco gira su PC in un browser ed è disponibile anche su tablet iOS. Il progetto mira a creare materiale digitale nel progetto e i computer saranno utilizzati anche per questo. Il materiale extra è progettato dagli studenti e viene chiesto loro di presentare un paese specifico (forse quello da cui provengono) per essere in grado di giocare a *Geoguessr in modo* più efficace. Questa presentazione potrebbe riguardare la lingua o l'alfabeto o informazioni specifiche sulla vegetazione o alcuni aspetti degli insediamenti in questo paese. Il materiale extra sarà una breve presentazione per ogni gruppo. Dovresti cercare di creare delle squadre che giochino insieme nel modo più eterogeneo possibile, mescolando i giocatori più esperti con i principianti. Questo livellerà la forza delle squadre e creerà un'ulteriore dinamica di apprendimento nei gruppi, aiutandosi a vicenda a diventare esperti nell'uso del gioco.

Non ci sono requisiti hardware specifici per i browser game. Funzionano su ogni sistema che può eseguire un browser. Hai bisogno di una connessione internet permanente, ma non usa pesantemente la connessione internet, quindi funziona con un wi-fi decente. Non c'è spazio richiesto sul disco rigido, i giochi per browser non hanno bisogno di essere installati sul computer. Il gioco può essere giocato anche in multiplayer, ma è previsto un solo giocatore. Noi metteremo due persone davanti al gioco, dato che abbiamo solo un computer per due persone. Questo non è problematico, invece faremo buon uso della configurazione con due persone ad una postazione. Giocare il gioco insieme fa sì che le persone parlino di cosa fare e pensino ad alta voce per trovare una possibile soluzione. Quindi, avere 10 computer funziona davvero bene con il gruppo che abbiamo. Il prezzo del gioco è davvero economico. Puoi comprare un account pro come insegnante per 2€ (tassa mensile, devi comprare l'account per un anno, solo la versione PC finora) e invitare tutti i giocatori che vuoi alla tua partita. Si può anche giocare gratuitamente, ma poi si può giocare solo una volta ogni 24 ore. Quindi, vi consigliamo di comprare un account pro per il gioco e invitare tutti i vostri studenti a giocare allo stesso vostro gioco. Ti consigliamo anche di creare un account per ogni singolo gruppo di 2, in modo che possano seguire i loro progressi nel gioco e confrontarsi al di là di una sola partita.

Il gioco si gioca con il mouse ed è davvero facile da usare, quindi non c'è bisogno di alcuna alfabetizzazione di gioco per essere in grado di partecipare. Il gioco può essere acquistato sul sito web di *Geoguessr*, la versione iOS può essere acquistata nell'App Store di Apple. Il gioco è gratis lì, ma c'è sono ulteriori acquisti in-app e il gioco presenta pubblicità

sulla schermata principale, se si utilizza la versione gratuita. Il gioco non contiene contenuti sensibili o inappropriati. Non c'è una vera e propria classificazione per età, ma l'App Store dà una classificazione per età di 4+. Quindi, *Geoguessr* è aperto a tutte le età per l'insegnamento e soprattutto per il nostro gruppo designato. Poiché il gioco non offre contenuti problematici, è relativamente economico e non c'è bisogno di comprare e installare alcun software, la comunicazione intorno alla preparazione del progetto è relativamente limitata. Probabilmente non hai bisogno di molto supporto tecnico per preparare il progetto, dato che il gioco non ha bisogno di installazione e non deve essere comprato. Oltre a questo, è relativamente chiaro e ovvio perché un tale gioco ha senso per l'apprendimento e può essere facilmente usato come strumento di apprendimento.

Non hai bisogno di tempo per impostare il gioco, basta avviare il computer e il browser o l'iPad e l'App e sei pronto a partire. Questo richiederà solo pochi minuti ogni volta che si gioca. Il gioco sarà giocato in gruppi di due e le sessioni di gioco dureranno tra i 15 e i 30 minuti. Nel complesso, il gioco sarà giocato per circa 5-6 ore in classe in 10-15 sessioni. Si può giocare quanto si vuole, una partita è relativamente breve. Per essere abbastanza bravi nel gioco da usarlo bene in classe, probabilmente non avete bisogno di troppo tempo. A seconda delle vostre conoscenze precedenti sull'orientamento, le mappe e in generale la conoscenza del mondo, diventerete abbastanza esperti nel gioco in un tempo relativamente breve.

Il gioco sarà presentato dall'insegnante come introduzione e una volta ogni tanto all'interno del progetto per discutere alcuni aspetti e dimostrare come giocare bene e questo sarà presentato sul computer portatile dell'insegnante e sul proiettore in classe. Anche gli studenti dimostreranno il loro gioco, sempre utilizzando il computer portatile dell'insegnante e il proiettore in aula. Il progetto dovrebbe durare circa 20 lezioni. Alla fine del progetto, gli studenti creano una presentazione nel loro gruppo per aiutare gli altri giocatori a capire meglio un paese specifico ed essere in definitiva più bravi nel gioco. Il progetto si svolgerà nelle classi di inglese e le presentazioni e le discussioni intorno al gioco saranno tutte in inglese. Il livello linguistico degli studenti va da A2 a B2. L'obiettivo principale del progetto è quello di presentare diversi paesi e di utilizzare la lingua in modo proficiente per parlare di luoghi e per essere in grado di capire come ci si può orientare in un luogo straniero. Ci sono sfide speciali presentate da voi alla classe. Alle squadre viene chiesto di raggiungere un punteggio specifico su una mappa specifica, questa potrebbe essere una mappa per un'intera regione o continente o può essere la mappa di un paese specifico (forse il paese in cui si vive e che i partecipanti dovrebbero conoscere meglio come effetto collaterale del progetto).

Il progetto sarà valutato in seguito tramite la classificazione delle presentazioni e il tuo collega che fa lo stesso corso con un gruppo simile farà un progetto simile in seguito usando il materiale che hai creato nel tuo corso precedente. Gli studenti vengono intervistati in seguito per descrivere cosa piace loro del progetto, cosa hanno imparato e come questo progetto potrebbe aiutarli nella loro preparazione per un lavoro.

Apprendimento basato sul gioco in classe esempio 2: *Hidden Folks*

Il secondo gioco che stiamo per presentarvi si chiama *Hidden Folks*. Si tratta di una piccola produzione indie che può essere giocata su tutti i computer (Windows, Linux, MacOS), su console (Nintendo Switch) e su dispositivi mobili (Android e iOS). Il gioco è adatto per l'uso in classe, in quanto non ha una classificazione per età, le sessioni di gioco sono brevi e il gioco è disponibile su molte piattaforme principali.

La situazione in cui usiamo il gioco potrebbe essere questa. Abbiamo un gruppo di studenti di 12 anni, la classe ha 24 studenti e si hanno tablet per tutti gli studenti, ma solo ogni seconda lezione. Gli studenti sono un gruppo misto, ma tutti hanno una certa esperienza con i giochi. Sanno come usare gli iPad, dato che li hai già usati in classe. Il progetto fa parte delle tue lezioni di inglese ed è designato a rafforzare la comprensione e l'uso attivo del vocabolario che puoi trovare in questo gioco. Ci sarà una parte di traduzione del gioco e gli studenti cercheranno collettivamente di tradurre i suggerimenti dati nei livelli. Gli studenti hanno l'inglese al secondo anno, il loro livello linguistico varia da A1 a A2. Il progetto durerà circa 10 lezioni (solo ogni seconda lezione) e le lezioni successive si baseranno sulla conoscenza del progetto. Il prodotto finale sarà una traduzione del gioco che sarà confrontata con le traduzioni nel gioco. Il prezzo per una unità è di 5,49€ nell'App Store di Apple, 4,99€ su Android, 11,99€ su Steam e 11,99€ su Nintendo Switch. Il gioco è già disponibile sui tablet e gli studenti non hanno bisogno di comprare il gioco. Invitate comunque i genitori e i colleghi che insegnano in classe a una sessione di gioco e comunicate chiaramente come e perché state usando il gioco in classe e quali risultati vi aspettate.

Il gioco funziona su tutte le console Switch e sui dispositivi mobili. Le versioni dei sistemi operativi si evolvono naturalmente, ma al momento funziona sulla maggior parte dei dispositivi mobili. Anche su PC gira sulla maggior parte dei sistemi, dato che non è esigente quando si tratta di grafica o potenza di elaborazione. Si lavora anche con gli iPad per creare la traduzione, quindi non c'è bisogno di hardware extra. Avete bisogno di internet per installare il gioco, ma a parte questo non è richiesta alcuna connessione internet. Il gioco non richiede molto spazio sui dispositivi, circa 100 Mb sui tablet e 300 MB su un PC. Il gioco è pensato per essere single player e ci saranno sessioni in cui gli studenti giocheranno da soli, ma per qualche tempo, soprattutto nelle fasi successive del progetto, gli studenti lavoreranno in gruppi di due o tre. Il gioco si gioca con il mouse su PC e con l'interfaccia touch su tablet e telefoni ed è facile da giocare, non sono necessarie conoscenze avanzate di gioco. Ogni studente può utilizzare un dispositivo, dato che ci sono tablet per tutti gli studenti. Non è necessario molto tempo per impostare il gioco, basta avviare il dispositivo e caricare il piccolo gioco o l'applicazione. Nelle prime sessioni e alla fine del progetto, il gameplay viene mostrato agli studenti utilizzando un tablet e mostrando il gameplay su un proiettore.

Il gioco può essere imparato abbastanza facilmente e in pochi minuti, dato che la meccanica di gioco principale è un adattamento di *Find Waldo*. Si capisce come funziona il gioco velocemente e oltre a leggere le descrizioni e cercare l'oggetto o la persona non c'è molto da fare. In classe, il gioco verrà giocato per circa 5 ore, utilizzando circa 30 minuti per lezione per il gioco. In generale, le sessioni di gioco possono essere relativamente brevi poiché il gioco può essere messo in pausa e continuato in qualsiasi momento. Gli studenti possono anche giocare al gioco nel loro tempo libero a casa, indipendentemente dalla progressione in classe. Usando le descrizioni degli oggetti, delle persone e dei loro luoghi nel livello (in inglese), gli studenti imparano a capire le descrizioni e a capire il significato dei paragoni, le metafore, ecc. usate nel gioco. Dopo aver capito cosa vogliono dire trovando l'oggetto o la persona, discuteranno l'uso della lingua in esempi specifici e proveranno a trovare esempi simili nella loro lingua madre. Partendo da questo, inizieranno a trovare collettivamente le traduzioni di questi esempi nella loro prima lingua e le confronteranno con la versione nella loro lingua nel gioco. Creeranno una traduzione della (maggior parte delle) frasi per il gioco e creeranno una presentazione del gioco e della loro traduzione per la fine del progetto.

Il progetto sarà valutato guardando le sessioni di gioco del gruppo ai livelli superiori e valutando la qualità dei singoli contributi del gruppo alla presentazione finale e alla traduzione. I tuoi colleghi sono interessati alla presentazione e al contenuto del tuo progetto e vorrebbero saperne di più sul gioco giocandolo dopo la fine del progetto.

Infobox:

Gee, James Paul, *What Video Games Can Teach Us About Learning and Literacy* <https://www.jamespaulgee.com/academics> Gee, James Paul, *Good Video Games and Good Learning* <https://www.jamespaulgee.com/academics>

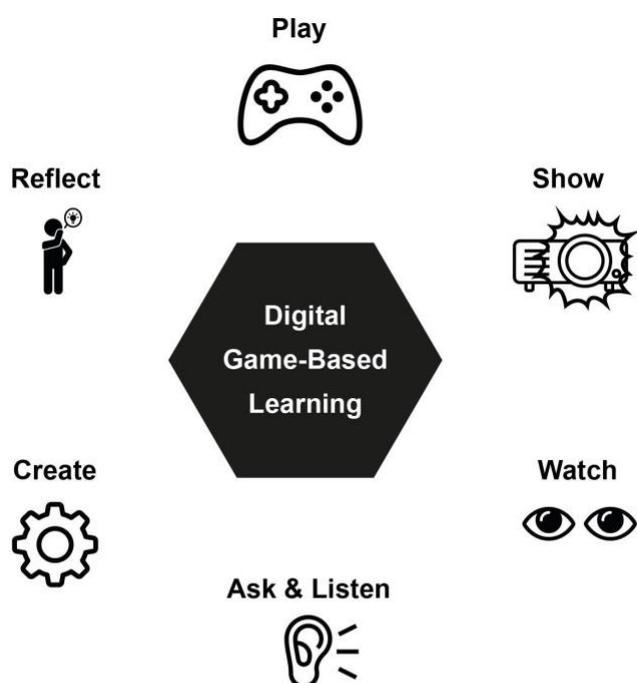
ii. Sezione di ricerca e discussione

Apprendimento basato sul gioco

Oggi c'è molta ricerca sull'uso dei giochi per l'insegnamento. L'area di ricerca è stata seguita per più di due decenni. Gli ultimi anni mostrano un'impennata nelle pubblicazioni. Oltre agli studi sull'efficacia e le possibilità dell'uso dei giochi per l'apprendimento e l'insegnamento, negli ultimi anni sono state pubblicate diverse guide e manuali per aiutare gli insegnanti e i facilitatori a portare i giochi nelle loro classi. Abbiamo fatto riferimento ad essi in precedenza e naturalmente presentano anche alcune delle seguenti informazioni che gettano le basi per lavorare con i giochi in classe. Tuttavia, vorremmo discutere alcune delle teorie fondamentali per l'apprendimento basato sui giochi in questo capitolo in modo più completo, poiché altre considerazioni potrebbero venire in mente quando si conosce un po' di più la ricerca in questo campo. Poiché il Game-Based Learning come disciplina confina con molte altre aree di ricerca come l'apprendimento e la psicologia positiva, gli studi sociali o la gestione della classe, mostreremo qui alcune relazioni che potrebbero aiutarvi nell'applicazione del game-based learning nella vostra classe.

Diversi modi di usare i giochi in una classe

Prima di immergerci più a fondo nel campo dell'apprendimento basato sui giochi digitali, daremo un'altra occhiata al modello suggerito da Tom Hildgen che mostra e spiega diversi approcci per portare i giochi digitali in classe. A causa delle attrezzature o di altre restrizioni, potreste non essere in grado di far giocare tutti ad un gioco in classe per l'apprendimento. L'argomento gioco potrebbe comunque essere interessante per voi e rilevante per i vostri studenti. Così, i giochi digitali possono essere parte del vostro insegnamento e la cultura dei giochi un argomento per la vostra classe. Pertanto, Hildgen descrive le possibilità di rendere i giochi un argomento in classe e di usarli per l'apprendimento in modi diversi.



Modell nach Hildgen in: Ein Modell für den Einsatz von digital game-based learning in Bildungseinrichtungen, 2018

L'approccio più ovvio è quello di **GIOCARE** un gioco in classe. Come farlo è l'argomento del nostro manuale. Se avete i dispositivi e sufficienti copie del gioco, potete usare il gioco in classe, applicare il ciclo di apprendimento basato sul gioco di giocare e riflettere e rendere il gioco il luogo principale di apprendimento. Naturalmente, si può e si deve espandere il contenuto del gioco e aggiungere ulteriore materiale di apprendimento all'esperienza, discutere ulteriormente il gioco e lavorare su concetti, abilità e conoscenze al di là del gioco stesso.

Puoi anche mostrare il gioco ai tuoi studenti. Se non avete l'attrezzatura in classe, forse potete portare la vostra da casa o uno studente può fornire un dispositivo su cui giocare. Naturalmente, non c'è una vera interattività basata sul gioco in classe e quindi l'apprendimento sarà sul gioco come ad esempio le strategie in un gioco, discutendo il mondo presentato, la linea della storia o forse argomenti che vanno oltre un singolo gioco come il modello di monetizzazione free-to-play. Hildgen raccomanda di conoscere bene

il gioco quando dimostrando il gioco in classe, il che dovrebbe essere in generale il caso. Ma se siete ben preparati e sapete cosa aspettarvi da una tale sessione iniziale di gioco, ci potrebbero essere anche altre possibilità come imparare insieme il gioco. Non raccomandiamo comunque di portare semplicemente un gioco in classe senza ulteriore preparazione. Come per i film e altri media usati in classe, dovrete conoscere il mezzo e cosa aspettarvi dal gioco specifico che state per presentare.

Ma ci potrebbero essere ulteriori restrizioni al gioco in classe. I giochi così come i dispositivi usati per giocare non sono normalmente (ancora) parte dell'attrezzatura di una scuola e sono costosi. Se non si possiede l'hardware si possono anche portare i giochi in classe e GUARDARE il gameplay. YouTube e Twitch possono essere fonti preziose per saperne di più sui giochi. I video Let's Play e gli stream dal vivo sono la strada da seguire. Le persone che giocano potrebbero essere molto brave nel gioco e quindi dimostrare un gioco competente, potrebbero portare conoscenze di base sull'argomento e sul mondo in cui il gioco si svolge. Un esempio fantastico è lo YouTuber chiamato *City Planner Plays* (<https://www.youtube.com/c/CityPlannerPlays>) che è un urbanista nella vita reale e gioca alla simulazione di costruzione di città *Cities: Skylines* attraverso la sua lente professionale. La conoscenza presentata qui dà ampie opportunità di conoscere e discutere argomenti di pianificazione urbana come lo sviluppo delle infrastrutture o il costo degli alloggi, il bilancio di una città e simili.

Tuttavia, è necessario essere consapevoli che questi produttori non seguono tutti gli standard di correttezza politica, standard linguistici, ecc. Quindi, si consiglia di controllare uno YouTuber, se i suoi video soddisfano questi standard, in modo da poter portare i video in classe e raccomandarli ai vostri studenti al di là della classe. Con *City Planner Plays* avete un grande esempio del valore che YouTubers e video possono portare in classe, ma ce ne sono molti altri che non ~~sono~~ ~~adatti~~ ad un ambiente di classe ed è vostra responsabilità scoprirlo.

Un'altra possibilità per rendere i giochi un argomento del vostro insegnamento è quella di CHIEDERE agli studenti circa il loro uso dei giochi E ASCOLTARLI. Potreste rendervi conto che giocano a giochi che non sono appropriati all'età, e questo è già un primo argomento di discussione. In particolare, se vi piace iniziare con i giochi nell'insegnamento, potrebbe essere un valido primo passo per portare l'argomento in classe chiedendo ai vostri studenti e scoprendo a cosa giocano e perché. Potete usare un gioco e l'esperienza degli studenti per una serie di discussioni ed esercizi nella vostra classe, dalla produzione del testo alle presentazioni e oltre. E offrire la possibilità ai vostri studenti di imparare di più su come funziona l'industria dei giochi e di cosa essere consapevoli, è qualcosa che permette loro di riflettere sul loro comportamento intorno ai giochi e quali possono essere le implicazioni del loro comportamento. Hildgen non offre troppe informazioni su ciò che l'approccio ask & listen può fornire all'insegnamento oltre a questo. Ma poiché i giochi sono un mezzo di narrazione come la letteratura o il film, le possibilità sono enormi per creare contenuti per l'insegnamento. Molti giovani che considerano il gioco il loro passatempo preferito, sono molto interessati a capire e praticare il game design. Amano creare un gioco o un prototipo per imparare come sono fatti i giochi. A scuola o in un corso probabilmente non c'è abbastanza tempo per creare giochi, poiché il game design è complesso e un processo lungo. Ma si può comunque creare qualcosa nel contesto dei giochi o di un gioco specifico e usare questo

processo per molte opportunità diverse di apprendimento.

I giochi analogici, cioè i giochi di carte e i giochi da tavolo sembrano molto più accessibili quando si tratta di creare giochi e i prototipi di carta sono fatti più facilmente perché non hanno bisogno di codifica nel processo di produzione. Si possono anche adattare giochi esistenti cambiando le regole o si possono progettare contenuti per un gioco come un livello, un dungeon o una campagna. Per i giochi digitali, a volte ci sono editor di livelli o di personaggi o si possono creare mondi, città, ecc. in giochi come *Minecraft*, *Cities: Skylines* e simili. Potete anche mostrare ai vostri studenti i principi di base del coding e gli strumenti di codifica di base per iniziare il processo di creazione di giochi digitali. Questi giochi non sono ovviamente paragonabili ai giochi commerciali, ma offrono comunque molte possibilità per imparare e praticare le abilità relative allo sviluppo dei giochi.

Tom Hildgen descrive un ultimo approccio all'apprendimento basato sui giochi che va oltre tutto quanto sopra ed è più un approccio per RIFLETTERE il vostro insegnamento e lasciare che i vostri metodi di insegnamento e il modo in cui il materiale di apprendimento è presentato agli studenti sia guidato dal modo in cui i giochi permettono ai giocatori di imparare. Come James Paul Gee ha descritto nei principi di apprendimento, è abbastanza chiaro come funziona l'apprendimento con i giochi. Potete integrare questi principi al vostro stile d'insegnamento e lasciare che i giochi siano un modello di come coinvolgere gli studenti. Espanderemo tutti gli aspetti che rendono i giochi strumenti così potenti per l'apprendimento nel seguito. I giochi possono essere modelli di ruolo per un insegnamento di successo e la creazione di motivazione per gli studenti e possono essere strumenti incredibili per l'apprendimento, se si sa come integrarli nell'insegnamento e come questo influisce e cambia le vostre lezioni così come il vostro ruolo in classe.

Altre teorie di apprendimento rilevanti in relazione all'apprendimento basato sul gioco

L'apprendimento nei e con i giochi si basa su una serie di teorie dell'apprendimento rilevanti. I giochi insegnano in modi diversi e quindi ci sono connessioni con diverse teorie dell'apprendimento. Matthew Barr descrive queste relazioni nel suo già citato libro *Graduate Skills and Game Based Learning, Using video Games for Employability in Higher Education*. Ci sono due grandi categorie di teorie dell'apprendimento, il modello istruttivista e quello costruttivista.

L'istruttivismo rappresenta un approccio più tradizionale all'apprendimento e all'insegnamento e intende l'apprendimento come l'acquisizione di conoscenze e la propagazione di una struttura di classe tradizionale con l'insegnante che sta davanti alla classe, trasmettendo la conoscenza attraverso testi scritti e discorsi per lo più.

Il costruttivismo vede lo studente come centrale nel processo di apprendimento. "Il costruttivismo si riferisce al processo attivo attraverso il quale i discenti possono essi stessi costruire nuove conoscenze, applicando le conoscenze esistenti a nuovi problemi. Cita Savery e Duffy che definiscono tre principi al centro dell'apprendimento costruttivista:

1. La comprensione è *nelle* nostre interazioni con l'ambiente
2. Il conflitto cognitivo o perplessità è lo stimolo per l'apprendimento e determina l'organizzazione e la natura di ciò che viene appreso
3. La conoscenza si evolve attraverso le negoziazioni sociali e attraverso la valutazione della fattibilità delle comprensioni individuali

I principi due e tre illustrano perfettamente come può avvenire l'apprendimento in un gioco e intorno ad esso. I giochi presentano questo conflitto cognitivo e quindi fanno sì che i giocatori si impegnino in esso e la comunità intorno a un gioco serve come luogo perfetto per le negoziazioni sociali e la valutazione delle comprensioni. Barr va anche oltre quando applica il costruttivismo all'apprendimento basato sul gioco: "nell'apprendimento del mondo che ci circonda, non potremmo [...] attingere alle esperienze acquisite attraverso i videogiochi? Le interazioni con altri giocatori, per esempio, possono servire come un'analogia per una comunicazione efficace nel mondo reale".

L'apprendimento esperienziale parte dalla premessa che una buona progettazione educativa deve considerare "il posto del discente nella società, come potrebbe contribuire ad essa, e come lui - come individuo - la sperimenta". L'esperienza di ogni discente sarà diversa, e i migliori ambienti di apprendimento (e gli insegnanti) dovrebbero essere in grado di adattarsi a queste differenze. Il ciclo di apprendimento adattivo di Kolb, che è al centro dell'apprendimento esperienziale, consiste in quattro fasi e in realtà può essere visto come un modello di cui i nostri cicli di apprendimento basati sul gioco in classe sono una riflessione. Le quattro fasi sono: sperimentazione attiva (fare), esperienza concreta (sentire), osservazione riflessiva (guardare) e concettualizzazione astratta (pensare). La fase uno è effettivamente il gioco, la fase due riguarda il seguire la guida nel gioco, avvicinarsi alle sfide e ricevere il feedback dato dal gioco, la fase tre è pensare, riflettere, osservare e discutere le esperienze fatte nel gioco (che avviene mentre si gioca e specialmente supportato nei nostri cicli di feedback quando si discute il

gameplay e si creano collegamenti con il mondo reale) e la fase quattro consiste in formulare teorie e ipotesi su come avere successo in sfide specifiche (fatte dentro e fuori dal gioco).

L'apprendimento sociale avviene nelle comunità di pratica, un concetto che è in stretta connessione con gli spazi di affinità definiti da Gee. Sono definiti come "gruppi di persone che condividono una preoccupazione o una passione per qualcosa che fanno e imparano a farlo meglio quando interagiscono regolarmente". Quindi ci deve essere "un dominio di conoscenza, una comunità di persone, e qualche nozione di pratica condivisa". Nel lavoro di Vygotsky su ciò che chiama la Zona di Sviluppo Prossimale (ZPD), egli vede l'apprendimento come un processo sociale che avviene tra gli studenti e gli adulti e i loro pari. La ZPD è definita come "la distanza tra lo sviluppo effettivo determinato dalla risoluzione indipendente dei problemi e il livello di sviluppo potenziale determinato dalla risoluzione dei problemi sotto la guida di un adulto, o in collaborazione con coetanei più capaci". Il gioco si presta bene al concetto di ZPD e lo sviluppo delle abilità e della comprensione dell'allievo avviene nel gioco così come nel discorso con la comunità di pratica intorno a un gioco specifico.

Scaffolding e Mastery Learning hanno una chiara focalizzazione su ciò che uno studente può raggiungere e quale sarebbe il modo migliore per lo studente di raggiungere la padronanza. Questo differisce molto da studente a studente, ma il concetto afferma che la stragrande maggioranza degli studenti può raggiungere la padronanza dato il giusto supporto e la quantità di tempo per fare pratica. I giochi sono piuttosto bravi ad adattarsi ai giocatori, per lo più danno abbastanza tempo e opportunità per fare pratica e forniscono un feedback diretto alle azioni del giocatore.

Teoria del flusso (flow theory)

Se avete mai dato un'occhiata all'apprendimento basato sul gioco e ai benefici che i giochi possono offrire per l'apprendimento, probabilmente avete già sentito parlare del concetto di Flusso dalla psicologia dell'esperienza ottimale che è stato sviluppato da uno scienziato ungherese chiamato Csikszentmihaly.

Si entra nel “flusso”, se si raggiunge l'esperienza ottimale trovando il mix ideale di sfida e abilità.

Il flusso descrive una dimensione dell'esperienza. Si può essere ansiosi o annoiati da qualcosa. Troppa novità in una situazione porta all'ansia, troppo poca porta alla noia. Lo stato ideale, il canale tra i due, è chiamato flusso. Quindi, si raggiunge il canale del flusso, se si raggiunge l'esperienza ottimale trovando il mix ideale di sfida e abilità. Il flusso non avviene solo per individui altamente qualificati, ma potenzialmente per tutti. Poiché i giochi sono strumenti di apprendimento che personalizzano la vostra esperienza e vi sfidano un po' di più con ogni compito presentato, sono probabilmente particolarmente adatti come attività che inducono il flusso.

Nel loro articolo *Toward an Understanding of Flow in Video Games*, Cowley, Charles, Black e Hickey danno una panoramica di come vedono la connessione tra Flow e gioco. Affermano che il modello è un'esagerazione, ma aiuta a capire come il flusso e il gioco siano collegati:

Otto elementi di flusso e corrispondenti elementi di gioco

Elementi del flusso	Elementi del gioco
Un compito impegnativo, ma fattibile.	Esperienza di gioco completa (compresa l'interazione sociale durante il gioco).
Piena immersione nel compito, nessuna intromissione di elementi esterni/preoccupazioni.	Alta motivazione a giocare, ma nessun obbligo a farlo, empatia verso il contenuto.
Sensazione di pieno controllo.	Familiarità/abilità con: il “controller”, le convenzioni di genere, le meccaniche di gioco.
Libertà completa di concentrarsi sul compito.	Telepresenza e ambiente dedicato al gioco.
Il compito ha obiettivi chiari e non ambigui.	Missioni, trama, livelli; esplicitazione dei risultati di una sessione di gioco di successo.
Riscontri immediati rispetto alle azioni.	Ricompense e penalità adeguate e tempestive: imprevisti.

Essere meno cosciente del passare del tempo.	Attenzione (focus) su un altro ambiente, temporalmente indipendente.
Il senso di identità diminuisce, ma si rafforza in seguito.	Identificazione nell'avatar del gioco; senso di realizzazione dopo il gioco - per esempio, per un punteggio alto.

"Di conseguenza, i giochi danno accesso immediato al loro potenziale intrinseco per un'esperienza ottimale, e questo potenziale è facilitato dalla natura strutturata del gioco successivo. Quindi c'è una correlazione comune tra il semplice completamento dei giochi per computer e l'entrare "nel flusso".

Principi di apprendimento di Gee

James Paul Gee è stato menzionato diverse volte in precedenza. Ha scritto alcuni dei testi fondamentali per l'area di ricerca del Game-Based Learning e specialmente il suo libro *What Video Games Can Teach Us About Learning and Literacy* (2003, 2007) e l'articolo *Good Video Games and Good Learning* (2005) presentano i principi di base dell'uso dei giochi in classe.

Gee vede i giochi come prodotti raffinati che dipendono dalla propria capacità di insegnare ai propri giocatori a giocare.

Per iniziare con quest'ultimo, l'articolo di Gee presenta 16 principi di buon apprendimento che possono essere trovati nei buoni videogiochi. Gee in realtà non propaga direttamente il portare i giochi in una classe, piuttosto vede i giochi come prodotti rifiniti che dipendono dal loro successo nell'insegnare ai suoi giocatori a giocare e quindi possono essere considerati come validi esempi per l'evoluzione dei principi di apprendimento di successo. Questi principi servono come esempio per qualsiasi apprendimento istituzionale. Se l'educazione cerca di essere coinvolgente e motivante come gli strumenti di apprendimento di maggior successo (cioè i videogiochi commerciali), gli educatori dovrebbero implementare questi principi nell'apprendimento che offrono. L'elenco è il seguente:

1. **Identità:** I giocatori costruiscono un senso di identità nel corso del videogioco, sia attraverso un input diretto o un personaggio sullo schermo che ereditano.
2. **Interazione:** La comunicazione avviene tra il giocatore e il gioco e/o tra i giocatori. C'è una relazione interattiva tra giocatore e gioco.
3. **Produzione:** I giocatori aiutano a produrre la storia attraverso qualche forma di interazione, come risolvere un puzzle o completare un livello. Ad un livello superiore, i giocatori sono in grado di creare mondi, adattarli e svilupparne nuove versioni. I giocatori aiutano a "scrivere" i mondi di gioco in cui giocano.
4. **Assunzione di rischi:** Fallire in un gioco ha poche conseguenze in confronto alla vita reale, permettendo ai giocatori di correre dei rischi. Il "fallimento" in un gioco è una buona cosa, fornisce un feedback diretto ai giocatori per permettergli di adattarsi.
5. **Personalizzazione:** I giochi di solito offrono un livello di personalizzazione in modo che gli utenti possano giocare
- e avere successo - al loro livello di competenza. Offrono diversi percorsi per

arrivare alla soluzione di un problema e i giocatori possono provare strategie e diverse identità di gioco.

6. **Agenzia:** I giocatori hanno il controllo sull'ambiente di gioco. Acquisiscono la proprietà di ciò che stanno facendo.
7. **Problemi ben ordinati:** L'ambiente di gioco contiene problemi che conducono naturalmente l'uno nell'altro, permettendo alla padronanza del giocatore di crescere ed evolvere. I giocatori sono portati a formulare ipotesi valide per i nuovi problemi in base a ciò che hanno sperimentato nel gioco in precedenza.
8. **Sfida e considerazione:** I giochi offrono un problema che sfida la presunta competenza dei giocatori. Offrono un ciclo di competenza inerente alla struttura del gioco, un approccio valido per diventare esperti in un argomento.
9. **Just in Time o On Demand:** I giocatori ricevono le informazioni quando ne hanno bisogno, non prima, in modo che non siano sopraffatti e possano farne buon uso al momento giusto.
10. **Significati situati:** I giocatori imparano nuovi vocaboli e significati in contesti situati in relazione ad azioni, immagini e dialoghi nei giochi.
11. **Piacevolmente frustrante:** I buoni giochi rimangono al limite del regime di competenza del giocatore, sono impegnativi ma fattibili. Questo è altamente motivante per i suoi giocatori.
12. **Pensiero di sistema:** I giochi fanno pensare ai giocatori in termini di relazioni, non solo di azioni individuali, aiutandoli a vedere come i pezzi si combinano o possono essere combinati insieme.
13. **Esplorare, pensare lateralmente, ripensare gli obiettivi:** I giochi costringono i giocatori ad espandere la loro conoscenza della situazione e a considerare corsi d'azione diversi da quelli lineari.
14. **Strumenti intelligenti e conoscenza distribuita:** Gli strumenti di gioco (o i personaggi) aiutano i giocatori a capire il mondo (di gioco). Capire un sistema e applicare correttamente gli strumenti pertinenti è un'abilità utile per i posti di lavoro moderni.
15. **Squadre interfunzionali:** In ambienti multiplayer, i giocatori hanno diverse abilità, costringendoli a contare l'uno sull'altro e a lavorare e pianificare in relazione alle abilità specifiche dei membri di una squadra - una soft skill necessaria per gli studenti.
16. **La performance prima della competenza:** La competenza si verifica attraverso l'azione nel gioco, invertendo il modello tipico in cui agli studenti è richiesto di imparare prima di essere autorizzati ad agire.

Per una migliore comprensione dei principi, che sono stati presi dall'articolo stesso, abbiamo aggiunto spiegazioni che illustrano il significato dei principi. Specialmente quando si tratta della preparazione per il moderno mondo del lavoro, i giochi sono promettenti perché presentano la conoscenza e l'acquisizione di abilità in un modo che assomiglia alle richieste dei moderni posti di lavoro, come collaborare a distanza in team interfunzionali o applicare strumenti intelligenti per essere in grado di lavorare in modo proattivo in sistemi complessi. Potete analizzare un gioco per identificare i principi rilevanti in esso e, specialmente con giochi lunghi e complessi, sarete in grado di identificarne la maggior parte. Alcuni di questi principi hanno conseguenze importanti per il modo in cui insegnate alle vostre classi. Ridefiniranno il modo in cui i vostri studenti e l'intera classe impareranno. Creeranno un nuovo atteggiamento verso gli errori e apprezzeranno la libertà di armeggiare, trovare nuovi modi ed essere creativi. I giochi possono creare una motivazione intrinseca attraverso la creazione di un'identità, un senso di autonomia nei giocatori e la possibilità di raggiungere la padronanza in un sistema che ti sfida in modo ottimale. Questi giochi (video) potenzialmente preparano bene i loro giocatori per il mondo del lavoro nel 21° secolo offrendo queste opportunità in uno spazio digitale.

Abbiamo detto prima che probabilmente non sarete in grado di trovare tutti questi principi in ogni gioco, ma molti di essi si applicano alla maggior parte dei giochi, specialmente quelli più fondamentali come l'identità, l'agenzia, i problemi ben ordinati, l'interazione, l'assunzione di rischi e il significato situato. I principi applicati dipendono dal gioco, dal suo genere, dai suoi sistemi e dalla sua complessità. Ma essere in grado di portare alcuni di questi principi nella vostra classe di apprendimento basato sul gioco vale lo sforzo. Applicando anche altre teorie dell'apprendimento e riuscendo a creare un cerchio magico (con un gioco), un'atmosfera di giocosità e creatività e cambiando la mentalità degli studenti, l'apprendimento basato sul gioco promette un grande cambiamento per l'apprendimento in generale e l'acquisizione di competenze (di base) in particolare.

Gli esseri umani pensano meglio quando ragionano sulla base di modelli che hanno acquisito attraverso le loro esperienze reali nel mondo.

Nel suo libro *What Video Games Can Teach Us About Learning and Literacy* (2003, 2007) Gee espande la lista dei principi di apprendimento incorporati nei buoni videogiochi. I 36 principi sono stati sviluppati anche in connessione con, come lui chiama, "tre importanti aree della ricerca attuale", cioè, "Situated Cognition", sostenendo che l'apprendimento è sempre incorporato in un mondo specifico, materialmente, socialmente e culturalmente, "New Literacy Studies", assumendo la premessa che leggere e scrivere sono sempre anche considerati "come pratiche sociali e culturali con implicazioni economiche, storiche e politiche", e "Connectionism" affermando che "gli

esseri umani spesso non pensano al meglio quando cercano di ragionare attraverso la logica e principi generali astratti staccati dall'esperienza. Piuttosto, pensano meglio quando ragionano sulla base di modelli che hanno raccolto attraverso le loro esperienze reali nel mondo". La combinazione di questi approcci con i principi dell'apprendimento mostra che l'apprendimento al di fuori delle istituzioni avviene in modo diverso e i giochi danno un buon esempio di come l'apprendimento nelle istituzioni dovrebbe essere progettato per creare un apprendimento profondo e di successo e il raggiungimento delle abilità.

Di seguito elenchiamo tutti i 36 principi con le spiegazioni, citando direttamente dal libro di Gee:

1) Principio di apprendimento attivo e critico

Tutti gli aspetti dell'ambiente di apprendimento (compresi i modi in cui il dominio semiotico è progettato e presentato) sono impostati per incoraggiare un apprendimento attivo e critico, non passivo.

2) Principio di progettazione

Imparare e arrivare ad apprezzare il design e i principi del design è fondamentale per l'esperienza di apprendimento.

3) Principio semiotico

Imparare e arrivare ad apprezzare le interrelazioni all'interno e tra più sistemi di segni (immagini, parole, azioni, simboli, artefatti, ecc.) come un sistema complesso è fondamentale per l'esperienza di apprendimento.

4) Principio dei domini semiotici

L'apprendimento implica la padronanza, ad un certo livello, dei domini semiotici, e la capacità di partecipare, ad un certo livello, al gruppo o ai gruppi di affinità ad essi collegati.

5) Pensiero metalivello sul principio del dominio semiotico

L'apprendimento implica un pensiero attivo e critico sulle relazioni del dominio semiotico che viene appreso con altri domini semiotici.

6) "Principio della "moratoria psicosociale

Gli allievi possono correre dei rischi in uno spazio in cui le conseguenze del mondo reale sono ridotte.

7) Principio di apprendimento impegnato

Gli studenti partecipano a un impegno esteso (molto sforzo e pratica) come estensione delle loro identità del mondo reale in relazione a un'identità virtuale alla quale sentono un certo impegno e un mondo virtuale che trovano irresistibile.

8) Principio di identità

L'apprendimento implica assumere e giocare con le identità in modo tale che lo studente abbia scelte reali (nello sviluppo dell'identità virtuale) e ampie opportunità di meditare sulla relazione tra le nuove identità e quelle vecchie. C'è un gioco tripartito di identità mentre gli studenti mettono in relazione e riflettono sulle loro molteplici identità del mondo reale, un'identità virtuale e un'identità proiettiva.

9) Principio di autoconoscenza

Il mondo virtuale è costruito in modo tale che gli studenti imparano non solo sul dominio ma anche su se stessi e sulle loro capacità attuali e potenziali.

10) Amplificazione del principio di ingresso

Per un piccolo input, gli studenti ottengono un sacco di output.

11) Principio di realizzazione

Per gli allievi di tutti i livelli di abilità ci sono ricompense intrinseche fin dall'inizio, personalizzate in base al livello di ogni allievo, allo sforzo e alla crescente padronanza e che segnalano i continui risultati dell'allievo.

12) Principio di pratica

Gli studenti fanno molta, molta pratica in un contesto dove la pratica non è noiosa (cioè in un mondo virtuale che è avvincente per gli studenti alle loro condizioni e dove gli studenti sperimentano un successo continuo). Passano molto tempo sul compito.

13. Principio dell'apprendimento continuo

La distinzione tra allievo e maestro è vaga, poiché gli allievi, grazie al funzionamento del principio del "regime di competenza" elencato in seguito, devono, a livelli sempre più alti, annullare la loro padronanza routinizzata per adattarsi a condizioni nuove o modificate. Ci sono cicli di nuovo apprendimento, automatizzazione, annullamento dell'automatizzazione e nuova automatizzazione riorganizzata.

14) "Principio "Regime di competenza

L'allievo ha un'ampia opportunità di operare all'interno, ma al limite esterno delle sue risorse, in modo che in quei punti le cose siano sentite come impegnative, ma non come "non fattibili".

15) Principio di sondaggio

L'apprendimento è un ciclo di sondare il mondo (fare qualcosa); riflettere in e su questa azione e, su questa base, formare un'ipotesi; riprovare il mondo per testare questa ipotesi; e poi accettare o ripensare l'ipotesi.

16) Principio dei percorsi multipli

Ci sono più modi per fare progressi o andare avanti. Questo permette agli studenti di fare

delle scelte, contare sui propri punti di forza e stili di apprendimento e di risoluzione dei problemi, esplorando anche gli stili alternativi.

17) Principio del significato situato

I significati dei segni (parole, azioni, oggetti, artefatti, simboli, testi, ecc.) sono situati nell'esperienza incarnata. I significati non sono generali o decontestualizzati. Qualsiasi generalità i significati arrivino ad avere è scoperta dal basso verso l'alto attraverso le esperienze incarnate.

18) Principio del testo

I testi non sono compresi puramente verbalmente (cioè, solo in termini di definizioni delle parole nel testo e delle loro relazioni interne al testo) ma sono compresi in termini di esperienze incarnate. Gli studenti si muovono avanti e indietro tra i testi e le esperienze incarnate. Una comprensione più puramente verbale (lettura di testi a parte l'azione incarnata) arriva solo quando gli studenti hanno avuto abbastanza esperienza incarnata nel dominio e ampie esperienze con testi simili.

19) Principio intertestuale

Lo studente comprende i testi come una famiglia ("genere") di testi correlati e comprende qualsiasi testo in relazione agli altri della famiglia, ma solo dopo aver raggiunto una comprensione incarnata di alcuni testi. Comprendere un gruppo di testi come una famiglia (genere) di testi è una gran parte di ciò che aiuta lo studente a dare un senso a tali testi.

20) Principio multimodale

Il significato e la conoscenza si costruiscono attraverso varie modalità (immagini, testi, simboli, interazioni, disegno astratto, suono, ecc).

21) "Principio di "intelligenza materiale

Il pensiero, la risoluzione dei problemi e la conoscenza sono "immagazzinati" negli strumenti, nelle tecnologie, negli oggetti materiali e nell'ambiente. Questo libera gli studenti ad impegnare la loro mente con altre cose mentre combinano i risultati del loro pensiero con la conoscenza immagazzinata in questi strumenti, tecnologie, oggetti materiali e ambiente per ottenere effetti ancora più potenti.

22) Principio della conoscenza intuitiva

La conoscenza intuitiva o tacita costruita nella pratica e nell'esperienza ripetuta, spesso in associazione con un gruppo di affinità, conta molto e viene onorata. Non solo la conoscenza verbale e cosciente viene premiata.

23) Principio del sottoinsieme

L'apprendimento, anche al suo inizio, avviene in un sottoinsieme (semplificato) del dominio reale.

24) Principio incrementale

Le situazioni di apprendimento sono ordinate nelle prime fasi in modo che i casi precedenti portino a generalizzazioni che sono fruttuose per i casi successivi. Quando gli allievi affrontano casi più complessi in seguito, lo spazio delle ipotesi (il numero e il tipo di ipotesi che l'allievo può fare) è limitato (guidato) dal tipo di modelli o generalizzazioni fruttuose che l'allievo ha trovato in precedenza.

25) Principio del campione concentrato

L'allievo vede, soprattutto all'inizio, molte più istanze di segni e azioni fondamentali di quante ne vedrebbe in un campione meno controllato. I segni e le azioni fondamentali sono concentrati nelle fasi iniziali in modo che gli allievi li pratichino spesso e li imparino bene.

26) Principio delle competenze di base dal basso verso l'alto

Le abilità di base non vengono apprese in modo isolato o fuori dal contesto; piuttosto, ciò che conta come **abilità di base** viene scoperto dal basso verso l'alto impegnandosi in un numero sempre maggiore di giochi/domini o **giochi/domini** simili. Le abilità di base sono elementi di genere di un dato tipo di gioco/dominio.

27) Informazioni esplicite su richiesta e principio Just-in-Time

L'allievo riceve informazioni esplicite sia su richiesta che just in time, quando l'allievo ne ha bisogno o proprio nel momento in cui l'informazione può essere meglio compresa e utilizzata nella pratica.

28) Principio della scoperta

La narrazione esplicita è mantenuta ad un minimo ben ponderato, lasciando ampie opportunità all'allievo di sperimentare e fare scoperte.

29) Principio di trasferimento

Agli studenti viene data un'ampia opportunità di fare pratica, e un supporto per trasferire ciò che hanno imparato in precedenza ai problemi successivi, compresi i problemi che richiedono l'adattamento e la trasformazione dell'apprendimento precedente.

30) Modelli culturali sul principio del mondo

L'apprendimento è impostato in modo tale che gli studenti arrivino a pensare consapevolmente e in modo riflessivo su alcuni dei loro modelli culturali riguardanti il mondo, senza denigrare le loro identità, abilità o affiliations sociali, e li giustappongano a nuovi modelli che possono essere in conflitto o altrimenti in relazione con loro in vari modi.

31) Modelli culturali sul principio di apprendimento

L'apprendimento è impostato in modo tale che i discenti arrivino a pensare

consapevolmente e in modo riflessivo ai loro modelli culturali di apprendimento e a se stessi come discenti, senza denigrare le loro identità, abilità o affiliations sociali, e li giustappongano a nuovi modelli di apprendimento e a se stessi come discenti.

32) Modelli culturali sui domini semiotici Principio

L'apprendimento è impostato in modo tale che gli studenti arrivino a pensare consapevolmente e in modo riflessivo ai loro modelli culturali su un particolare dominio semiotico che stanno imparando, senza denigrare le loro identità, abilità o affiliations sociali, e li giustappongano a nuovi modelli su questo dominio.

33) Principio distribuito

Il significato/conoscenza è distribuito tra il discente, gli oggetti, gli strumenti, i simboli, le tecnologie e l'ambiente.

34) Principio della dispersione

Il significato/conoscenza è disperso nel senso che il discente lo condivide con altri al di fuori del dominio/gioco, alcuni dei quali il discente può raramente o mai vedere faccia a faccia.

35) Principio del gruppo Affinity

Gli studenti costituiscono un "gruppo di affinità", cioè un gruppo che è legato principalmente attraverso sforzi, obiettivi e pratiche condivise e non razza, genere, nazione, etnia o cultura condivisa.

36) Principio dell'insider

Il discente è un "insider", "insegnante" e "produttore" (non solo un "consumatore") in grado di personalizzare l'esperienza di apprendimento e il dominio/gioco dall'inizio e per tutta l'esperienza.

L'apprendimento nei giochi è attivo e richiede impegno, continua oltre il gioco e/o al di fuori dell'aula e avviene su percorsi multipli, essendo sempre incrementale e situato in un contesto.

La portata di questi 36 principi va ben oltre i 16 principi di apprendimento dell'articolo. Si espandono specialmente sul tema dei gruppi di affinità e della cultura partecipativa. I giochi offrono la possibilità di unirsi al discorso intorno ad un gioco e diventare un membro produttore o di apprendimento in questo gruppo. Abbiamo anche parlato di questo prima nella nostra *sezione Giochi e Insegnamento* e ci espanderemo sull'idea di spazi di affinità e cultura partecipativa più avanti.

Un'altra attenzione è sull'atteggiamento degli studenti. L'apprendimento nei giochi è attivo e richiede impegno, è continuo al di là del gioco o al di là di un'aula e avviene su percorsi

multipli, essendo sempre incrementale e situato in un contesto. È lo stesso con il testo, l'informazione non è presentata in modo astratto come nei libri di testo, ma è situata, connessa alle esperienze e intertestuale. Questo porta ad una comprensione del significato, non solo ad una memorizzazione di parole.

Come abbiamo detto prima, questi principi possono anche servire come un grande approccio al buon design dell'apprendimento al di là dei giochi. Ma i giochi potrebbero essere il modo più semplice per portare questi principi nella vostra classe. Stavamo parlando prima dei cambiamenti nell'impostazione della classe, nei ruoli degli insegnanti e degli studenti e soprattutto nell'atteggiamento degli studenti e nel loro approccio ai contenuti di apprendimento. Molti degli aspetti che sono stati presentati prima come essere un prosumer, essere un insegnante e un discente allo stesso tempo in un gruppo di affinità intorno a un gioco, possono essere trovati anche nei principi di Gee. Essendo un linguista e uno specialista dell'analisi del discorso, Gee ha sempre collegato le sue scoperte ad aree di ricerca oltre le teorie dell'apprendimento. L'apprendimento e l'insegnamento sono processi sociali che sono definiti attraverso aspetti culturali, società, status, esperienze precedenti, ecc. Perciò, vogliamo almeno menzionare i principali concetti e teorie che devono essere considerati quando si evolve l'insegnamento applicando l'apprendimento basato sui giochi. I designer di giochi sanno che il design, l'esperienza dell'utente, i modi per creare impegno e la creazione e lo sviluppo di identità sono essenziali per il successo dei loro prodotti. Per l'educazione, sono anche attraenti e portare i giochi nell'apprendimento offre una strada valida per arricchire la vostra classe e le esperienze di apprendimento che offrite.

Complessità nei giochi e nella cultura che li circonda e il loro potenziale di apprendimento

Espandendo i principi di Gee, vorremmo menzionare un altro aspetto rilevante nella vostra decisione su quale gioco portare in classe. Abbiamo parlato di giochi di breve e lunga durata a pagina 65 affermando che potrebbe essere meglio iniziare usando giochi più piccoli in classe. Anche se i giochi di forma lunga potrebbero essere più difficili da integrare e il tempo potrebbe essere limitato per il vostro progetto, i giochi di forma lunga hanno ancora dei vantaggi speciali che sono interessanti da considerare per i progetti di apprendimento basato sul gioco.

Un gioco e uno qualsiasi degli interessi da lui mossi interagiscono per creare apprendimento e cambiamento nel tempo.

I giochi commerciali complessi che sono popolari e hanno una quantità considerevole di giocatori offrono l'opportunità di prendere parte a quello che Gee chiama il "Paradigma Gioco/Affinità" o GAP. "Ciò significa che se vogliamo sapere che tipo di apprendimento avviene dentro e intorno a un gioco, dobbiamo guardare non solo il gioco, ma sia il gioco che tutti i siti di interesse che lo accompagnano. Un gioco e tutti i siti di interesse associati interagiscono tra loro per creare apprendimento e cambiamento nel tempo. Quindi l'unità di apprendimento qui è "gioco + sito guidato dagli interessi". "I buoni esempi di GAP creano, in alcuni casi, una forte concorrenza per le istituzioni formali di apprendimento e anche per gli esperti accreditati che provengono da esse e le abitano. In alcuni casi, le istanze di GAP stanno offrendo ai giovani competenze del 21° secolo del tipo che a volte non sono nemmeno offerte nelle nostre scuole".

Questi paradigmi di affinità si trovano nella cultura intorno a giochi speciali. Si sviluppano specialmente intorno a giochi che offrono sistemi complessi e strategie profonde ed evolutive per avere successo nel gioco o in altre imprese complesse come il design o l'architettura. La maggior parte di questi giochi, come alcuni giochi menzionati prima (*Cities: Skylines*, *Kerbal Space Program*, *Civilization* e simili), sono complessi e di lunga durata. Quindi, offrono contenuti preziosi e l'opportunità di sviluppare abilità preziose partecipando attivamente a quel paradigma dentro e fuori il gioco. Gee descrive la storia di una nonna che diventa un'esperta di design per *The Sims*: "Tabby Lou è appassionata di fare un vasino viola per sua nipote [per *The Sims*]. Trova un sito che le interessa (che alla fine arriva ad amare) e i suoi strumenti per realizzare quella passione. Il sito è organizzato in modo tale che lei si appassiona alle altre persone sul sito e alla loro passione comune (progettare per *The Sims*). Eccitata da queste persone, desiderosa di salire sul sito e di servire gli altri che ne fanno parte, persiste attraverso migliaia di ore di pratica con strumenti digitali complessi".

I buoni videogiochi creano ambienti altamente complessi che generano nuovi mondi per i giocatori, mondi immersivi che intrigano, coinvolgono e permettono un apprendimento sofisticato.

"La sensazione che i videogiocatori siano autorizzati a risolvere problemi complessi permette loro di sperimentare la sensazione di una comprensione approfondita, di imparare a correre rischi e risolvere problemi impegnativi. Essenzialmente, i buoni videogiochi creano ambienti altamente complessi che creano nuovi mondi per i videogiocatori, mondi immersivi che intrigano, coinvolgono e permettono un apprendimento sofisticato. I buoni videogiochi attirano i giocatori in esperienze di apprendimento molto impegnative e li motivano a continuare, spesso per lunghi periodi di tempo. I buoni videogiochi creano anche problemi interessanti e importanti che i giocatori devono risolvere per continuare il loro coinvolgimento nei mondi in cui amano vivere virtualmente".

Sanford e Hopper hanno esaminato la connessione tra i videogiochi e la teoria della complessità, sottolineando il potenziale di apprendimento attraverso il gioco. Attraverso i videogiochi vedono "l'apprendimento come un processo complesso ed emergente, una continua relazione fluida tra la conoscenza personale e la conoscenza collettiva mentre lo studente/giocatore osserva e agisce nel mondo osservato". L'apprendimento complesso avviene in sistemi adattivi e auto-organizzati che offrono esperienze al discente, in modo che la comprensione e l'apprendimento avvengano trasformando il discente. I videogiochi offrono esattamente questo, sistemi adattivi, auto-organizzanti e simulazioni con cui giocare e dare un senso. I giochi "incoraggiano i giocatori a concentrarsi su connessioni e relazioni [...] piuttosto che su abilità e fatti decontestualizzati, incoraggiando così l'apprendimento significativo e la comprensione che permette agli studenti di adattare le loro percezioni e le azioni risultanti nel mondo dei videogiochi. L'apprendimento è inteso come un processo emergente, una continua rinegoziazione del confine percepito tra la conoscenza personale, la conoscenza collettiva e l'ambiente mentre una persona osserva, agisce e si impegna nel mondo percepito". Quindi il successo del mezzo, quindi l'impegno dei (giovani) studenti con questi strumenti di problem-solving chiamati giochi e quindi la raccomandazione di portarli nelle aule, per tutte le fasce d'età e i livelli di abilità, compreso l'insegnamento delle competenze di base.

Si potrebbe pensare che i giochi complessi e l'apprendimento di sistemi complessi non si adattino all'educazione in generale e all'educazione di base in particolare, ma noi tendiamo a non essere d'accordo. Ci sono diverse ragioni per suggerire il contrario. Prima di tutto, molti studenti/giocatori potrebbero già impegnarsi con questi giochi in ogni caso. Oltre a questo, è possibile anche allenare le competenze di base rilevanti all'interno di giochi complessi e se i vostri studenti mostrano un alto livello di identificazione con un gioco o un argomento, il gioco complesso potrebbe essere la strada da percorrere. E infine, vorremmo concludere queste considerazioni con la visione di James Paul Gee sull'apprendimento in un mondo VUCA, un mondo volatile, incerto, complesso e ambiguo.

Secondo Gee, l'apprendimento in questo mondo dovrebbe concentrarsi su "Problem Solving, System Thinking, Intelligenza Collettiva e Partecipazione". I giochi e le culture che li circondano possono fornire esattamente questo, come abbiamo descritto sopra. Questo ha a che fare con le ragioni della motivazione intrinseca e dell'impegno esteso di cui parleremo nel seguito.

Cultura partecipativa e spazi di affinità

In un rapporto per la John D. and Catherine T. MacArthur Foundation chiamato *Confronting the Challenges of Participatory Culture*, come parte della serie Media Education for the 21st Century, l'autore Henry Jenkins definisce chiaramente cosa può essere inteso come cultura partecipativa.

Jenkins descrive una cultura partecipativa come una:

1. Con barriere relativamente basse all'espressione artistica e all'impegno civico
2. Con un forte sostegno alla creazione e alla condivisione delle proprie creazioni con gli altri
3. Con qualche tipo di mentoring informale in cui ciò che è conosciuto dai più esperti viene trasmesso ai novizi
4. Dove i membri credono che i loro contributi siano importanti
5. Dove i membri sentono un certo grado di connessione sociale l'uno con l'altro (almeno si preoccupano di ciò che gli altri pensano di ciò che hanno creato).

I paradigmi di affinità o gli spazi di affinità che abbiamo menzionato prima sono rappresentazioni tipiche della cultura partecipativa. La cultura partecipativa esiste all'interno del gioco nel suo complesso così come per giochi speciali (anche al di là dei giochi digitali), specialmente giochi lunghi e complessi che sono popolari e hanno una grande comunità. Per Jenkins, lo sviluppo della cultura digitale partecipativa è una sfida sia per gli utenti che per gli educatori, ma fornisce anche un grande potenziale per l'apprendimento permanente e lo sviluppo del giusto set di abilità per il mondo digitale del 21° secolo.

Egli solleva anche preoccupazioni specifiche che devono essere considerate quando si integrano questi concetti nel proprio lavoro pedagogico: il divario di partecipazione, il problema della trasparenza e la sfida etica. C'è "un accesso ineguale alle opportunità, esperienze, abilità e conoscenze che prepareranno i giovani alla piena partecipazione nel mondo di domani". Il problema della trasparenza significa che le "sfide che i giovani affrontano nell'imparare a riconoscere i modi in cui i media modellano le percezioni del mondo". E la sfida dell'etica è la "rottura delle forme tradizionali di formazione professionale e di socializzazione che potrebbero preparare i giovani per i loro ruoli sempre più pubblici come creatori di media e partecipanti alla comunità". Queste considerazioni sono ovviamente rilevanti anche per l'insegnamento delle competenze di base e possono essere affrontate portando i giochi come una forma di cultura partecipativa e di mezzo digitale nella vostra classe. Quando si porta in classe un gioco free-to-play molto popolare come *Fortnite*, per esempio, tutte le preoccupazioni di cui sopra saranno in gioco con i suoi giocatori e si può aiutare a sviluppare il giusto atteggiamento verso questi giochi con il gruppo di giocatori nella vostra classe.

Quando si tratta di apprendimento (informale) in questa cultura il concetto di Gee di paradigmi di affinità e spazi di affinità potrebbe essere rilevante, se si è in grado di lavorare con giochi commerciali popolari e complessi. Sopra abbiamo già descritto come può funzionare la partecipazione a questi gruppi di affinità. Non è facile portare i benefici e l'interazione di questi gruppi nella tua classe, ma gli spazi di affinità hanno ancora un

alto significato per l'apprendimento basato sul gioco nella tua classe. Gee scrive:

"Oggi giorno, gli "spazi di affinità" sono una forma importante di affiliazione sociale, luoghi in cui avviene un apprendimento efficace. Sono una forma con cui i giovani di oggi hanno particolare familiarità. Questi giovani sono in grado di confrontare e contrapporre come funziona l'apprendimento in questi spazi e come funziona nelle scuole, non sempre a favore delle scuole".

In un altro articolo, Gee descrive le caratteristiche per nutrire gli spazi di affinità, come li chiama lui, che si possono trovare nelle comunità di gioco che condividono un atteggiamento positivo e di rispetto.

Caratteristiche di Affinity Spaces

1. Un impegno comune per il quale almeno molte persone nello spazio hanno una passione - non la razza, la classe, il genere o la disabilità - è primario.
2. Gli spazi di affinità non sono segregati per età.
3. I neofiti, i maestri e tutti gli altri condividono uno spazio comune.
4. Tutti possono, se vogliono, produrre e non solo consumare.
5. Il contenuto viene trasformato dall'interazione.
6. Si incoraggia lo sviluppo di conoscenze sia specialistiche che generali e si mettono in comune le conoscenze specialistiche.
7. Sono incoraggiate sia le conoscenze individuali che quelle distribuite.
8. L'uso della conoscenza dispersa è facilitato.
9. La conoscenza tacita è usata e onorata; la conoscenza esplicita è incoraggiata.
10. Ci sono diverse forme e percorsi di partecipazione.
11. Ci sono molti percorsi diversi per raggiungere lo status.
12. La leadership è porosa e i leader sono risorse.
13. I ruoli sono reciproci.
14. Si incoraggia una visione dell'apprendimento che è individualmente proattiva, ma

non esclude l'aiuto.

15. Le persone ricevono incoraggiamento da un pubblico e feedback dai loro pari, anche se ognuno gioca entrambi i ruoli in momenti diversi.

Gli spazi di nutrimento dell'affinità sono un concetto eccitante per gli educatori che hanno uno sguardo alla cultura partecipativa digitale e alla cultura dei giochi. Ma ci sono grandi differenze tra questi gruppi e la scuola e queste differenze rendono difficile portare la cultura nutritiva intorno ai giochi nella vostra classe.

"Le persone scelgono di essere in uno spazio di affinità, mentre ci si aspetta che le scuole forzino (o "motivino") gli studenti a fare cose che potrebbero non voler fare. In uno spazio di affinità, molte persone condividono una passione. Le scuole (presumibilmente) non possono riguardare le passioni, poiché tutti devono fare, imparare e sapere le stesse cose, vale a dire "ciò che ogni persona istruita dovrebbe sapere".

Tuttavia, questi spazi possono essere di grande rilevanza per l'apprendimento, specialmente se riconoscete la (possibile) partecipazione dei vostri studenti a questa cultura. Potrebbe essere il caso che siano già membri attivi in tali gruppi e l'unica cosa necessaria per connettersi a questo mondo di apprendimento condiviso e appassionato è sostenerlo e promuoverlo attivamente.

Ma probabilmente molti dei vostri studenti in un programma di abilità di base non partecipano attivamente a tali gruppi e non possono immaginare come fare o semplicemente non hanno i mezzi per essere pronti a unirsi a una tale comunità di studenti. Questo potrebbe essere perché non hanno l'attrezzatura per partecipare attivamente e giocare a questi giochi. O potrebbe essere che semplicemente non capiscono i benefici di un tale approccio perché l'unico apprendimento che conoscono finora è stato la scuola tradizionale e questo potrebbe averli delusi prima.

"Gli esseri umani non imparano nulla in profondità con la forza. Gli esseri umani non imparano nulla in profondità senza passione e persistenza. Questo è il motivo per cui, per la maggior parte delle persone, ciò che imparano a scuola è di breve durata, a meno che non lo pratichino nel lavoro o in altri contesti extra scolastici."

Gee chiama questi spazi di affinità nutrienti comunità della conoscenza. "Tali spazi costruiscono, trasmettono, sostengono e trasformano la conoscenza. Ma questa conoscenza è sempre al servizio di qualcosa oltre se stessa. Questo non significa che tale conoscenza debba essere pratica nel senso di servire i bisogni della società nel suo complesso. Ma deve essere al servizio del fare, cioè al servizio della soluzione dei problemi". Quindi, in generale, l'insegnamento dovrebbe sempre mirare a contestualizzare la conoscenza e questo sembra particolarmente rilevante per

l'insegnamento delle competenze di base. Invece dell'astrazione e della decontestualizzazione, la conoscenza e anche i contenuti e le abilità impegnative possono essere appresi a fondo e alti livelli di competenza possono essere raggiunti praticamente da ogni allievo, se la conoscenza serve a qualche scopo significativo per l'allievo. Questo nega la memorizzazione meccanica dei fatti, i test standardizzati e una formula o uno standard curricolare di ciò che ci si aspetta da ogni singolo studente per indicare che ha raggiunto ciò che è necessario per passare il corso.

Invece, la valutazione e quindi l'insegnamento e l'apprendimento devono cambiare drasticamente. La valutazione è una parte particolarmente importante e centrale di questo cambiamento. Secondo Dan Schwartz, uno scienziato dell'apprendimento che cita Gee, "guardare le scelte che le persone fanno in un corso di azioni dedicate a risolvere problemi in una certa area è una valutazione molto migliore sia di ciò che fanno sia di quanto siano ben preparati per l'apprendimento futuro nella stessa area. Egli suggerisce che dovremmo insegnare e valutare le scelte, non la conoscenza, come contenuto".

La valutazione delle scelte è un argomento molto interessante nell'educazione, ma va oltre il nostro scopo qui. Tuttavia, sarà necessario cambiare profondamente la valutazione, se vogliamo essere in grado di integrare pienamente il potenziale dell'apprendimento (informale) nella cultura partecipativa e negli spazi di affinità.

Teoria dell'autodeterminazione e motivazione intrinseca

La motivazione (intrinseca) sembra essere una specie di pallottola d'argento per l'educazione. Se si è abbastanza motivati, si può effettivamente ottenere quasi tutto, come sembra. Ma, in contrasto con la motivazione estrinseca basata su sistemi di ricompensa (i voti sono un sistema di ricompensa), la motivazione intrinseca negli studenti è davvero difficile da raggiungere. Le persone sono intrinsecamente motivate, se si riconoscono diversi aspetti nella loro personalità che sono essenziali per la motivazione intrinseca. La motivazione estrinseca, la motivazione attraverso fattori esterni come la ricompensa o la pressione, porta a risultati più deboli e meno persistenti della motivazione intrinseca. Oltre a questo, la motivazione intrinseca porta anche al benessere personale e quindi può migliorare drasticamente il processo di apprendimento e di lavoro.

Forse nessun singolo fenomeno riflette il potenziale positivo della natura umana quanto la motivazione intrinseca, la tendenza intrinseca a cercare novità e sfide, ad estendere ed esercitare le proprie capacità, ad esplorare e ad imparare.

Nel loro articolo *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*, Ryan e Deci descrivono che è il modo naturale di comportarsi degli esseri umani subito dopo la nascita, cosa è necessario per raggiungere la motivazione intrinseca nelle persone e quali sono i benefici della motivazione intrinseca. "Forse nessun singolo fenomeno riflette il potenziale positivo della natura umana quanto la motivazione intrinseca, la tendenza intrinseca a cercare novità e sfide, ad estendere ed esercitare le proprie capacità, ad esplorare e ad imparare. Gli sviluppisti riconoscono che dal momento della nascita, i bambini, nei loro stati più sani, sono attivi, curiosi e giocosi, anche in assenza di ricompense specifiche".

Ma la motivazione intrinseca dipende molto da un ambiente di supporto, quindi la teoria di Ryan e Deci descrive i fattori che aiutano e ostacolano lo sviluppo della motivazione intrinseca nelle persone. Naturalmente, questo ha un'alta rilevanza per gli educatori e se voi, come insegnanti, siete in grado di facilitare la motivazione intrinseca negli studenti, allora i risultati ottenuti differiscono enormemente rispetto all'educazione tradizionale e a un sistema di motivatori estrinseci.

Nel loro articolo mostrano che molti dei fattori menzionati nel lavoro di Gee che forniscono opportunità per un buon apprendimento sono fondamentali per la motivazione intrinseca e i giochi sono particolarmente bravi a fornire questi fattori. Sfide ottimali e feedback positivo istantaneo sostengono la sensazione di competenza in uno studente. Oltre a questo, "la scelta, il riconoscimento dei sentimenti e le opportunità di auto-direzione sono stati trovati per migliorare la motivazione intrinseca perché permettono alle persone una maggiore sensazione di autonomia". Il terzo fattore per aumentare la motivazione intrinseca è la relazionalità, il senso di sicurezza e la possibilità di relazionarsi con persone che offrono questa sicurezza e possono servire da modello di ruolo.

Quindi, una sensazione di competenza, autonomia e padronanza è al centro della motivazione intrinseca. Se potete fornire questo ai vostri studenti, e i giochi sono un ottimo modo per farlo, l'apprendimento in classe può raggiungere un livello eccezionalmente alto.

Una sensazione di competenza, autonomia e padronanza è al centro della motivazione intrinseca.

In un altro articolo, *A Motivational Model of Video Game Engagement*, Przybylski, Rigby, Ryan hanno testato i tre elementi principali per la motivazione intrinseca, la competenza, l'autonomia e la relazionalità in relazione al gioco digitale. Hanno trovato che questi fattori della teoria dell'autodeterminazione sono ben applicabili al gioco. Possono essere forti motivatori per continuare a giocare e immergersi nel gameplay. Il loro "approccio suggerisce che sia il fascino che gli effetti di benessere dei videogiochi si basano sul loro potenziale di soddisfare i bisogni psicologici di base di competenza, autonomia e relazione".

La motivazione per giocare può essere molto diversa per i giocatori. Possono soddisfare una serie di bisogni diversi giocando ai loro giochi preferiti. Questi giochi dovrebbero offrire gli ingredienti per la teoria dell'autodeterminazione, ma ci sono anche altre ragioni in gioco.

Modello di motivazione (potenziale e raccomandazioni)

La motivazione è la chiave quando si portano gli studenti ad imparare concetti difficili e ad immergersi profondamente in un argomento, non importa quale. La motivazione è anche la chiave quando si portano i giocatori a giocare. Sopra, abbiamo affermato che i giochi sono in realtà uno strumento fantastico per creare motivazione intrinseca con i giocatori e quindi hanno un grande potenziale quando vengono utilizzati come strumenti di apprendimento. Ma, non è così semplice e non si può seguire una formula semplice come giocare in generale è motivante per tutti, quindi qualsiasi gioco in classe aumenta il livello di motivazione per tutti gli studenti.

I giochi possono creare motivazione intrinseca per i vostri studenti, ma negli studi sui giochi il modello di motivazione per i giocatori è stato un argomento di discussione per un bel po'. Partendo dall'assunto di Richard Bartle dal suo famoso articolo *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*, si supponeva che ci fossero quattro diversi tipi di giocatori nei giochi (online): i cosiddetti killers, achievers, socialisers e explorers, classificati secondo il loro orientamento su due diversi paradigmi, agire nel gioco vs. interagire con altri nel gioco e player-orientation vs. world-orientation. Ogni giocatore potrebbe essere collocato all'interno di questi paradigmi e quindi essere identificato come uno di questi quattro tipi. L'ipotesi generale aveva senso, ma non era supportata da una quantità sufficiente di dati sui giocatori.

I giocatori possono essere classificati in tre diversi paradigmi, con diverse motivazioni generali e 12 motivazioni sottostanti che spingono i giocatori a impegnarsi in un gioco. I paradigmi sono Azione vs. Sociale, Padronanza vs. Realizzazione, e Immersione vs. Creatività.

Pertanto, anni dopo Nick Yee e colleghi hanno ampliato l'idea e creato strumenti per misurare le motivazioni dei giocatori con sondaggi online. I risultati hanno indicato che i giocatori possono essere classificati in tre diversi paradigmi, con diverse motivazioni all'estremità estrema e 12 motivazioni sottostanti che spingono i giocatori a impegnarsi in un gioco. I paradigmi sono Azione vs. Sociale, Padronanza vs. Realizzazione, e Immersione vs. Creatività (vedi il modello qui sotto). Le 12 motivazioni possono essere raggruppate sotto ciascuno dei paradigmi: distruzione ed eccitazione come parte dell'Azione, competizione e comunità sotto il Sociale, sfida e strategia come parte della Padronanza, completamento e potere sotto il Raggiungimento, fantasia e storia come parte dell'Immersione, e infine design e scoperta sotto la Creatività. Queste categorie non si escludono a vicenda, ma includono tutte le possibili motivazioni che spingono le persone a giocare.

Portare i giochi in classe e quindi trasformare i vostri studenti in giocatori significa che i giocatori saranno motivati in un modo o nell'altro attraverso aspetti di questi paradigmi.

E le ragioni per essere motivati potrebbero essere molto diverse, una persona è motivata dagli aspetti sociali nel gioco, un'altra dalla possibilità di essere creativa e una terza per l'immersione che il gioco offre.

Quando parliamo di motivazione qui, però, stiamo parlando di motivazione a lungo termine e della capacità di giocare a un gioco e di affrontare una serie di problemi in modo approfondito e con persistenza. I vostri studenti potrebbero essere motivati a partecipare al vostro apprendimento basato sul gioco solo per la novità del mezzo, per il divertimento nel giocare o forse perché può essere giocato in modo collaborativo. Tuttavia, queste motivazioni documentate da Yee possono essere interessanti e fruttuose per te come insegnante di game based learning. Alcuni giochi si adattano perfettamente ai giocatori interessati ad alcune di queste motivazioni. Un gioco come *Minecraft* può offrire impegno attraverso tutti i diversi paradigmi, ma forse solo se si coprono diverse modalità di gioco. E potrebbe anche offrire alcuni degli aspetti del modello di motivazione del giocatore al di fuori del gioco. Soprattutto le azioni sociali e creative possono avvenire ai margini del gioco e del tuo progetto intorno ad esso o anche completamente al di fuori di esso.

GAMER MOTIVATION MODEL



 Action "Boom!"	 Social "Let's Play Together"	 Mastery "Let Me Think"	 Achievement "I Want More"	 Immersion "Once Upon a Time"	 Creativity "What If?"
Destruction Guns. Explosives. Chaos. Mayhem.	Competition Duels. Matches. High on Ranking.	Challenge Practice. High Difficulty. Challenges.	Completion Get All Collectibles. Complete All Missions.	Fantasy Being someone else, somewhere else.	Design Expression. Customization.
Excitement Fast-Paced. Action. Surprises. Thrills.	Community Being on Team. Chatting. Interacting.	Strategy Thinking Ahead. Making Decisions.	Power Powerful Character. Powerful Equipment.	Story Elaborate plots. Interesting characters.	Discovery Explore. Tinker. Experiment.

Infobox:
Bridge, dominio pubblico, 1925. Gioco di carte, giocatori 4, durata della sessione 60 minuti. Età consigliata: 12 anni
<https://bicyclecards.com/how-to-play/bridge/>

Magic the Gathering, Wizards of the Coast, 1993. Gioco di carte, giocatori 2, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata 13, <https://magic.wizards.com/en>

Yu-Gi-Oh! Trading Card Game, Konami Digital Entertainment B.V., 1999. Gioco di carte, giocatori 2, durata della sessione 20 minuti. Età rating/Raccomandato età 8, <https://www.yugioh-card.com/en/>

Diplomacy, Avalon Hill Games Inc. , 1959. Gioco da tavolo, giocatori 2-7, durata della sessione 360 minuti. Età consigliata 12+, <https://www.playdiplomacy.com/>

Catan, Kosmos, 1996. Gioco da tavolo e di carte, giocatori da 3 a 6, durata della sessione 45-120 minuti. Età consigliata: 10 anni, <https://www.catan.com/digital-games>

Carcassonne <https://www.asmodee-digital.com/it/carcassonne/>
Nomi in codice <https://codenamesgame.com/>

Rischio <https://www.hasbrorisk.com/en/download>

Ticket to Ride <https://www.daysofwonder.com/online/en/t2r/>

f. Usare giochi analogici e digitali in classe

i. Sezione giochi e insegnamento

Differenze e punti in comune nell'uso di giochi analogici e digitali

L'apprendimento basato sul gioco non è lo stesso per i giochi analogici e digitali. Abbiamo menzionato alcuni aspetti prima, ma pensiamo che sia necessario raccogliere tutte le informazioni rilevanti in questo capitolo separato per darvi una panoramica. L'apprendimento basato sul gioco, come lo descriviamo qui, è stato sviluppato principalmente sulla base dei giochi digitali. Ma comunque, molti dei principi dell'apprendimento basato sui giochi si applicano anche ai giochi analogici. Si può anche imparare dentro e intorno ai giochi analogici.

Un gioco digitale offre migliori opportunità per documentare le sessioni di gioco nel loro insieme e utilizzare i dati tracciati dal gioco come fonte di valutazione.

Ci sono alcune grandi differenze quando li si porta in classe, specialmente quando si tratta della configurazione. I giochi analogici per lo più non hanno bisogno di dispositivi per essere giocati. Ma considera i giochi da tavolo o di carte, per esempio. Non solo è necessario impostarli prima di giocare, ma è anche necessario che tutti sappiano come giocare al gioco prima di usarlo per scopi di apprendimento basati sul gioco. I giochi di carte sono spesso più semplici quando si tratta della loro impostazione e delle loro regole (probabilmente con l'eccezione dei giochi giocati in modo competitivo come il *bridge*, o i giochi di carte collezionabili o i giochi di carte collezionabili come *Magic the Gathering* o *Yu-Gi-Oh*), ma spesso non offrono la stessa quantità di profondità dei giochi da tavolo. In generale, se una sessione di gioco dura più di una lezione, avete anche bisogno di un posto per conservare il tabellone o le carte giocate e tutto il resto necessario per il gioco (o piuttosto i giochi, dato che probabilmente avete bisogno di diversi set per far giocare tutti nella vostra classe). Potrebbe anche non essere così facile riprendere il gioco da dove lo avete lasciato, perché a differenza di un gioco digitale qualcuno deve tenere traccia dell'ultima sessione. E i giochi digitali non solo tengono traccia di dove hai lasciato,

ma ti aiutano anche a quantificare ciò che è stato fatto nel gioco tenendo il punteggio e dando i risultati e impostando missioni speciali. Un altro aspetto importante a volte dimenticato, è il fatto che il computer svolge anche il ruolo di maestro di gioco e arbitro in alcune situazioni, fatto da una persona nei giochi analogici se necessario e può portare a una lunga discussione, se c'è disaccordo su queste regole. Un gioco digitale offre anche migliori opportunità per documentare le sessioni di gioco nel loro complesso e utilizzare i dati tracciati dal gioco come un'altra fonte per la valutazione. Questo deve essere fatto separatamente per un gioco analogico facendo registrazioni della sessione su video, per esempio. Quindi, se si decide di fare un gioco da tavolo o di carte in classe ed è un gioco più complesso e le sessioni di gioco si estendono su più lezioni, è necessario prepararsi di conseguenza. Magari fate delle foto e usate del materiale extra per documentare lo stato del gioco, il punteggio e la classifica per essere ben preparati per la parte successiva della sessione.

Inoltre, qualcos'altro è venuto in mente solo per il fatto che l'apprendimento a distanza è diventato prominente durante il periodo del progetto. È la semplice constatazione che i giochi analogici non funzionano bene nell'apprendimento a distanza. I giochi digitali si inseriscono abbastanza bene nell'apprendimento misto e in un modello di classe attrezzata. Possono essere facilmente giocati al di fuori della classe e per questo possono rappresentare il modo giusto per integrare il gioco nel vostro insegnamento senza utilizzare il tempo prezioso della classe per questo. Consentire un tale approccio con i giochi analogici sarebbe difficile da immaginare. Naturalmente, molti giochi da tavolo e di carte di successo come *Diplomacy*, *Catan*, *Carcassonne*, *Codenames*, *Risk*, o *Ticket to Ride*, sono stati anche tradotti nello spazio digitale e le loro versioni digitali sono ben fatte e facilmente disponibili, quindi se volete portare un (classico) gioco da tavolo nella vostra classe, ma dovete lavorare a distanza con i vostri studenti, la versione digitale di un gioco da tavolo o di carte potrebbe essere la strada da seguire.

Caratteristiche dell'apprendimento basato sul gioco analogico

I giochi analogici sono un campo molto ampio. Spaziano da semplici giochi sociali giocati senza alcuna attrezzatura, giochi di ruolo e indovinelli a complessi giochi di strategia da tavolo e giochi di carte da collezione con centinaia di carte e infinite possibilità di combinazioni. Presentano una vasta gamma di interazioni sociali e di giochi da molto semplici a molto complessi.

Poiché i giochi analogici sono spesso più astratti di quelli digitali nei loro sistemi e nella loro presentazione, richiedono anche una connessione più elaborata al curriculum formativo rispetto, per esempio, alle simulazioni digitali.

Hanno in comune il fatto che si gioca (per lo più) senza alcun supporto di supporti digitali. Se ci sono tessere di gioco e tabelloni, carte o dadi, sono per lo più forniti con la confezione del gioco quando lo si acquista. È necessario imparare il gioco leggendo il manuale e giocando una prima volta per capirne le meccaniche e i sistemi. I giochi sono per lo più pensati per essere giocati in una sola sessione, anche se alcuni giochi sono così lunghi che si aspettano che ci torniate e che siano conservati nel frattempo in un posto sicuro per tornarci la volta successiva. Per lo più richiedono un numero specifico di giocatori, ma questo può variare ampiamente a seconda del gioco. Anche i giochi digitali hanno un numero fisso di giocatori, ma per alcuni giochi analogici questo è ancora più limitante. La maggior parte dei giochi può essere giocata da due a quattro giocatori, alcuni altri richiedono da tre a sei giocatori. Alcuni giochi richiedono anche un numero di giocatori più alto, come *The Werewolves of Miller's Hollow* che può essere giocato da otto a 18 giocatori. Dovete verificarlo e tenerlo a mente quando portate qualsiasi gioco alla vostra classe. Con i giochi digitali ci sembra più facile aggiungere 'giocatori' ad un gioco lasciando che due giocatori giochino insieme ad un gioco a giocatore singolo, poiché non c'è niente da nascondere agli altri o forse più da discutere mentre si gioca a seconda del gioco.

Poiché i giochi analogici sono spesso più astratti dei giochi digitali nei loro sistemi e nella loro presentazione, richiedono anche una connessione più elaborata al curriculum rispetto, per esempio, alle simulazioni digitali. La connessione tra le conoscenze e le abilità rilevanti per la vostra classe e il contenuto e la meccanica del gioco analogico potrebbe essere più difficile da stabilire che in una simulazione digitale di sistemi e professioni della vita reale. Tuttavia, abilità più generali come la comunicazione, la capacità di negoziare o la collaborazione sono anche parte integrante del gioco analogico e possono essere portate in classe usando giochi analogici.

Specialmente se il vostro gruppo target non ha l'affinità alla cultura dei giochi digitali, i giochi analogici sono un ottimo strumento per portare l'apprendimento basato sul gioco in questa classe. Se i vostri studenti non sono abituati ai giochi digitali o agli strumenti digitali in generale, allora l'ostacolo per portarli potrebbe essere troppo grande per abilitare l'apprendimento basato sul gioco digitale in questa classe. Se non avete le attrezzature tecniche nel vostro ambiente di insegnamento, allora ovviamente i giochi analogici sono l'unica opportunità per applicare l'apprendimento basato sul gioco nella vostra classe.

Giochi Escape Room

Le escape room rappresentano un caso molto interessante e particolare per l'apprendimento basato sul gioco (analogico) in classe. Escape Rooms, Breakouts, Escape Games o Exit Games hanno iniziato come un genere di gioco digitale. Poi, sono stati portati in luoghi fisici e le avventure di escape room in luoghi dedicati sono diventate un passatempo popolare. Grazie a questo successo, sono stati adattati all'uso in classe alcuni anni fa.

Un gioco di fuga segue un'impostazione molto particolare. I giocatori entrano in una stanza e il loro compito è quello di fuggire dalla stanza in un tempo prestabilito. Per farlo, devono risolvere enigmi e indovinelli. I giochi di evasione in ambito educativo non usano stanze preparate in modo specifico per rinchiudere i giocatori e lasciarli tentare la fuga, piuttosto usano una valigetta da scassinare o un equivalente digitale della stessa. La valigetta è chiusa con diverse serrature che hanno bisogno di una combinazione di numeri o di una chiave per essere sbloccate. I giochi educativi di fuga sono sviluppati anche nello spazio digitale oggi utilizzando vari strumenti da *Google Forms* e *Microsoft Powerpoint a Genial.ly*, *LearningApps*, *Actionbound*, *H5P* e altri. Essi simulano l'ambiente con diverse serrature per le quali trovare i codici e le chiavi.

È possibile utilizzare le Escape Room per la valutazione così come per l'introduzione a un argomento specifico.

Un'impostazione comune per una stanza di fuga ha le seguenti regole di base. Il tempo per entrare nella stanza e sbloccare tutte le serrature è per lo più da 40 a 70 minuti. C'è un maestro di gioco che guida attraverso il gioco, aiuta se necessario e può dare consigli. Il gioco consiste in diversi enigmi, tutti legati alle serrature della valigetta o ad altri strumenti di cui i giocatori potrebbero aver bisogno per risolvere gli enigmi, come una luce nera, una lente, ecc. Un gruppo di giocatori è normalmente composto da quattro a dieci giocatori e gli enigmi sono tutti presentati fin dall'inizio o devono essere sbloccati prima risolvendo altri enigmi. Naturalmente, si possono trovare anche variazioni di questa impostazione, alcuni giochi di fuga che richiedono un tempo più o meno lungo e altri che sono aperti a meno o a molti più giocatori.

Il potenziale dei giochi di escape room per l'insegnamento e l'apprendimento è immenso, soprattutto perché non è solo un grande strumento per la formazione delle competenze del 21° secolo, ma offre anche la possibilità di portare il gioco o piuttosto il design dei puzzle in una classe. È possibile utilizzare i giochi educativi escape room per la valutazione e l'introduzione a un argomento specifico. Essi applicano modi e mezzi per criptare e decrittare le informazioni, comprendendo la dimensione e il linguaggio di un puzzle e utilizzando le informazioni a portata di mano per affrontare un problema specifico. Gli studenti lavorano in squadre, comunicano informazioni, formano ipotesi e testano le loro idee contro una serie di problemi. I giochi di escape room possono riguardare quasi tutto, possono essere usati per ogni materia e sono interessanti per quasi tutti i gruppi di età.

Possono includere strumenti e informazioni digitali così come tutti i tipi di indovinelli e puzzle. Giocare a un gioco di escape room non porta automaticamente all'apprendimento del contenuto che viene presentato come partecipante. La cosa più importante che si può imparare in un gioco di questo tipo è l'uso di una meccanica di gioco in modo proficiente e gli strumenti a disposizione per risolvere un problema specifico. Essere il game master in un gioco di escape room e guidare le squadre alla vittoria e attraverso le sfide, dà agli insegnanti preziose intuizioni sui processi di pensiero dei loro studenti e la loro capacità di collaborare, oltre a dimostrare flessibilità, grinta e perseveranza sotto pressione. I set di escape room per l'istruzione come *Breakout EDU* e *Best Case Escape Room Experience* offrono anche carte di riflessione per discutere le prestazioni della squadra all'interno del gioco di escape room e carte di suggerimenti che possono essere utilizzati come una valuta di informazioni. È possibile scambiare una delle carte indizio per un pezzo speciale di informazione quando la squadra è bloccata.

Abbiamo detto prima che i giochi di escape room per le scuole sono diventati uno strumento popolare tra gli insegnanti. Questo è naturalmente uno sviluppo da sostenere, ma allo stesso tempo è anche una sfida in sé, poiché gli insegnanti sono raramente addestrati a progettare buoni giochi di escape room. Questo porta a puzzle che assomigliano a semplici fogli di lavoro e semplici metodi di crittografia, cruciverba e quiz sono a volte gli unici elementi di gioco in questi giochi di escape room progettati dagli insegnanti. Pertanto, si consiglia vivamente la formazione escape room per gli insegnanti per capire il potenziale e la ricchezza di possibilità quando si utilizzano i giochi escape room come metodo per l'insegnamento e l'apprendimento. Il Games Institute Austria e altri fornitori formano gli insegnanti in tutta Europa e offrono corsi per le persone interessate a comprendere il metodo e a progettare giochi di escape room per essere in grado di utilizzare questo metodo in modo proficiente nel vostro insegnamento.

Realizzare delle Escape Room direttamente con la classe può essere molto utile, in quanto offre la possibilità di acquisire una comprensione più profonda dell'argomento in trattato.

Ma le escape room non possono essere usate solo per testare gli studenti nelle loro conoscenze e nel loro uso di un set di abilità del 21° secolo. Sono particolarmente fruttuose quando si ha la possibilità di portare il design delle escape room in classe. Uno dei nostri partner nel progetto ha sviluppato un progetto scolastico sulla co-creazione di un gioco di escape room con l'insegnante e anche con gli studenti. Gli studenti hanno usato la loro conoscenza degli argomenti STEAM e hanno co-creato un gioco di escape room ricercando e sviluppando in modo collaborativo enigmi e puzzle per il gioco. Portare il design dell'escape room in una classe può essere molto prezioso, in quanto offre la possibilità di acquisire una comprensione più profonda dell'argomento in questione. Progettare enigmi e indovinelli non è facile. È necessario conoscere molto bene l'argomento in questione ed essere in grado di tradurre questa conoscenza in enigmi e

indovinelli richiede un approccio al materiale in questione che ponga le giuste domande. Per fare un esempio, daremo un'occhiata alla progettazione di un quiz a scelta multipla per un gioco di escape room. Non avete solo bisogno di sapere quali sono le buone domande e quali sarebbero le risposte giuste, ma anche di inventare buone risposte sbagliate. Hanno bisogno di essere non corrette, ma anche di essere vicine alla risposta giusta per prendere la decisione, quale risposta scegliere, non ovvie e qualcosa che dovete considerare. Allo stesso tempo, le risposte sbagliate devono essere davvero sbagliate e non ambigue per essere sicuri di avere un diritto e uno sbaglio chiari nel vostro quiz. Questo significa che gli studenti hanno bisogno di immergersi più a fondo in un argomento, controllare la loro comprensione e testare i quiz e le domande che hanno sviluppato.

Oltre a questo, avrete anche uno sguardo allo storytelling per il gioco, svilupperete prototipi che sono reiterati attraverso test e analisi e applicherete molti dei principi di apprendimento e delle teorie che abbiamo menzionato prima. Portare i giochi di escape room nella vostra classe è prezioso e migliora l'esperienza per la maggior parte dei vostri studenti, se non tutti. Essi prenderanno parte ad un modo di insegnamento orientato all'azione, useranno lo scaffolding e il mastery learning, saranno intrinsecamente motivati e il loro apprendimento sarà sociale ed esperienziale.

Esempi di grandi giochi analogici per l'apprendimento basato sul gioco

Agricola, Lookout Games, 2007. Gioco da tavolo, giocatori da 1 a 5, durata della sessione 30-150 minuti. Età consigliata: 12 anni

Anno Domini, ABACUSSPIELE, 1996. Gioco di carte, vari set, giocatori da 2 a 8, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata: 10 anni

Bridge, dominio pubblico, 1925. Gioco di carte, giocatori 4, durata della sessione 60 minuti. Età consigliata: 12 anni

Carcassonne, Z-Man Games, 2000. Gioco da tavolo, giocatori 2-5, durata della sessione 30-45 minuti. Età consigliata: 7 anni

Catan, Kosmos, 1996. Gioco da tavolo e di carte, giocatori da 3 a 6, durata della sessione 45-120 minuti. Età consigliata: 10 anni

Scacchi, dominio pubblico, 1475. Gioco da tavolo, giocatori 2, durata della sessione 20-90 minuti. Età consigliata: 6 anni

Codenames, Czech Games Edition, 2015. Gioco da tavolo, giocatori da 4 a 8, durata della sessione 15-30 minuti. Età consigliata: 10 anni

Concetto, Repos Production, 2013. Gioco da tavolo, giocatori 2-12, durata della sessione 40 minuti. Età consigliata: 10 anni

Diplomacy, Avalon Hill Games Inc, 1959. Gioco da tavolo, giocatori 2-7, durata della sessione 360 minuti. Classificazione per età/età consigliata 12+

Dixit

,Asmodee,2008.Cardgame,players3-6,sessionlength30mins.Valutazione dell'età/età consigliata 8

Evoluzione, North Star Games, 2014. Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 60 minuti. Età consigliata 12 anni

Istanbul, Pegasus Spiele, 2014. Gioco da tavolo, giocatori 2-5, durata della sessione 40-60 minuti. Età consigliata: 10 anni

Love Letter, Z-Man Games, 2012. Gioco di carte, giocatori 2-4, durata della sessione 20 minuti. Età consigliata: 10 anni

Magic Fold, Happy Baobab, 2018. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 20-30 minuti. Età consigliata: 7 anni

Monopoly, Parker Brothers, 1933. Gioco da tavolo, giocatori 2-8, durata della sessione 90+ min. Età consigliata: 8 anni

Pandemic, Z-Man Games, 2008. Gioco da tavolo, giocatori 2-4 (cooperativa), durata della sessione 45 minuti. Età consigliata: 8 anni

Rischio, Hasbro, 1957.

Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 60+ minuti. Età consigliata: 10 anni

Scarabeo, Mattel, 1938. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione circa 50 minuti. Età consigliata: 10 anni

Taboo

, Hasbro, 1989. Boardgame, players 2+, session length 5-15 mins. Età consigliata: 13 anni

Ticket to Ride, Days of Wonder, 2004. Gioco da tavolo, giocatori 2-5, durata della sessione 30-60 minuti. Età consigliata: 8 anni

Trivial Pursuit, Hasbro, 1981. Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 30-90 minuti. Età consigliata: 12 anni

Ubongo, Kosmos, 2003. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 20-30 minuti. Età consigliata: 8 anni

Uluru

Kosmos, 2012. gioco da tavolo, giocatori 1-5, durata della sessione 30 minuti

. Età consigliata: 8 anni

Villaggio, Pegasus Spiele, 2011. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 75 minuti. Età consigliata 12 anni

The Werewolves of Miller's Hollow, Asmodee, 1986. Gioco di carte, giocatori 8-18, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata: 8 anni

Wizard

, Amigo, 1984. Cardgame, players 3-6, session length 45 mins. Età consigliata: 10 anni

Giochi digitali tradotti in giochi da tavolo:

Minecraft: Builders and Biomes, Ravensburger, 2019. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 30-60 minuti. Età consigliata: 10 anni

Cities: Skylines - The Board Game, Kosmos, 2019. Gioco da tavolo, giocatori 1-4, durata della sessione 70 minuti. Età consigliata: 10 anni

Sid Meier's Civilization: A New Dawn, Fantasy Flight Games, 2017. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 60-120 min. Età consigliata: 14 anni

Stardew Valley: The Board Game, Concerned Ape, 2021. Gioco da tavolo, giocatori 1-4, durata della sessione 45-200 minuti. Età consigliata: 13 anni

Questa mia guerra: The Board Game, Awaken Realms, 2017. Gioco da tavolo, giocatori 1-6,

durata della sessione 45-120 minuti. Età consigliata: 18 anni

ii. Sezione ricerca e discussione

Limitazioni

La ricerca sull'uso di giochi analogici per l'apprendimento basato sul gioco è ancora scarsa. Ci sono diverse possibili ragioni per questo. In primo luogo, molti principi che descrivono l'apprendimento nei giochi digitali si applicano anche a molti giochi analogici. L'interattività e l'assunzione di rischi si trovano in molti giochi da tavolo o di carte e altri principi come il Systems Thinking o la sfida e il consolidamento funzionano anche con alcuni giochi analogici. Tuttavia, la presentazione è diversa da quella dei giochi digitali, poiché gli strumenti usati per giocare, come i dadi, le carte o i meeples, creano un livello di astrazione più alto che nei giochi digitali, a causa del fatto che il sistema di gioco analogico deve considerare modi diversi di presentare le meccaniche e gli elementi di gioco, poiché i mezzi sono più limitati rispetto ai giochi digitali.

Molti giochi analogici (da tavolo e di carte) e soprattutto i giochi sociali hanno una capacità informativa limitata rispetto ai giochi digitali. Questo non vale per tutti i giochi analogici, alcuni hanno una grande profondità di presentazione come i giochi di guerra strategici o i giochi di carte collezionabili, o hanno un certo metagioco intorno a loro che permette ai giocatori di sviluppare strategie e trovare nuove soluzioni a un problema. Giochi come questi, per esempio *Poker*, *Bridge* o *Magic the Gathering*, sono potenzialmente infiniti. Si può facilmente finire un gioco, ma il vero potenziale viene rilasciato quando si gioca più e più volte.

Oltre a questo, il campo dei giochi analogici è probabilmente ancora meno definito dei giochi digitali. Ai margini, si trovano attività come giochi di ruolo, rievocazioni, o attività sociali molto aperte (cfr. l'attività *ACTESOL*, fatta al CityLit di Londra, descrizione nel capitolo 3). Se si restringe il campo ai soli giochi "reali", allora l'apprendimento basato sul gioco è più facilmente applicabile. Ma a volte i mezzi sono molto limitati e potrebbe avere senso portare i 'giochi' e il gioco in classe, anche se non rientrano bene nelle categorie stabilite.

I giochi giocati in classe al BFI, Vienna, per esempio, erano entrambi giochi 'fatti a mano' (cfr. capitolo 3, *Connect Four* e *The Reactor Game*). Non hanno bisogno di molte spese per l'attrezzatura, funzionano bene con i gruppi e sono naturalmente relativamente semplici da integrare nel curriculum esistente. Quindi, i giochi analogici sono ancora meno definibili dei giochi digitali. Non c'è un vero limite agli strumenti e ai giochi quando si tratta di diversità di esperienze. Ma comunque, l'apprendimento basato sul gioco con questi strumenti e giochi può essere prezioso per la vostra classe. Se scegliete giochi ben noti e commerciali, probabilmente sarete anche in grado di integrarli nel vostro insegnamento e di usare il gioco con cicli di riflessione dell'apprendimento basato sul gioco, ma a causa dei mezzi di presentazione e delle limitazioni nel convertire i sistemi in giochi analogici, potrebbero essere più impegnativi per voi come insegnanti per essere implementati correttamente nel vostro insegnamento.

Giochi "seri" analogici e conversioni di giochi da tavolo di giochi digitali

Ci sono anche giochi "seri" analogici ormai e alcuni di essi sono davvero interessanti per l'insegnamento. Alcuni titoli sono *Evolution*, *Climate*, *Oceans*, *Cytosis*, *Peptide* e *Photosynthesis*, o *Coding Turtles*, *Compounded* e *Subatomic: An Atom Building Game*. Naturalmente, ci sono molti altri giochi da tavolo e di carte con valore educativo, soprattutto a livello prescolare, primario e secondario. Questi sono a volte legati ad approcci di pedagogia alternativa e giocano un ruolo importante nell'educazione precoce, anche se spesso non sono esplicitamente usati per l'apprendimento basato sul gioco. Sono piuttosto una ricompensa o un passatempo in classe e l'apprendimento avviene solo accidentalmente. Naturalmente possono anche essere applicati per l'apprendimento basato sul gioco, ma con i giochi analogici è necessario essere ancora più consapevoli della presentazione, poiché questi spesso si rivolgono a un pubblico giovane e quindi possono mancare di profondità o non sono adatti a gruppi target più grandi.

Uno sviluppo interessante va menzionato anche secondo noi. Come potete vedere nei capitoli precedenti, i giochi vengono convertiti da analogici a digitali e viceversa. Inoltre, alcuni giochi analogici fanno uso di applicazioni digitali extra per tenere traccia dei progressi o aggiungere più elementi al gioco. Ma è possibile trovare la maggior parte dei ben noti classici dei giochi analogici anche in grandi versioni digitali, a volte anche aggiungendo il gameplay nella versione digitale. E queste versioni digitali potrebbero essere una grande sostituzione per la versione analogica, soprattutto quando si tratta di apprendimento a distanza o di un modello di classe attrezzata. Alcuni giochi hanno l'aspetto di un gioco da tavolo o di carte, ma sono rilasciati solo in forma digitale (*Dicey Dungeons* per esempio), e alcuni titoli digitali di successo come *Civilization*, *Cities: Skylines*, *Portal* o *Stardew Valley* sono anche convertiti in un gioco da tavolo o di carte, spesso differendo molto nel gameplay del gioco digitale originale.

Roundup

Ma usare i giochi analogici in classe sembra più facile di quanto non sia, se si vuole usarli correttamente e non solo come un'attività divertente oltre all'insegnamento. È necessario assicurarsi che siano adeguatamente integrati nelle lezioni e nei curricula, anche. E questo a volte potrebbe essere ancora più impegnativo che con un gioco digitale. È necessario considerare più che trovare il gioco giusto e creare materiale intorno ad esso per creare una connessione con gli obiettivi di apprendimento per i corsi specifici. C'è un gioco per tutti, anche quando si tratta di usarli per l'apprendimento, ma spesso circostanze come l'attrezzatura, l'esperienza dell'insegnante o la conoscenza e le abilità degli studenti limitano la scelta dei giochi da usare in classe, soprattutto quando si tratta di giochi analogici. Potrebbe esserci un ottimo gioco per imparare e praticare i calcoli finanziari e come impostare e mantenere un bilancio, ma se si tratta di un elaborato gioco da tavolo della durata di un'ora e ogni studente ha bisogno (di comprare) una copia con cui lavorare, allora si hanno alte barriere per utilizzarlo in classe. Così, a volte è più fattibile utilizzare un gioco che non ha bisogno di molte impostazioni, requisiti tecnici o un investimento finanziario e di tempo più elevato per essere usato per l'insegnamento, anche se ce n'è uno che soddisferebbe perfettamente le vostre esigenze per gli obiettivi di apprendimento. La scelta giusta potrebbe piuttosto essere un gioco di carte che non si adatta perfettamente, ma che tutti possono giocare senza alcuna spesa extra o attrezzatura e che non ha bisogno di molta preparazione prima di giocare.

3. Learning design basati su casi di studio del progetto

a. Panoramica

Giochi testati nel progetto:

Ogni partner ha dovuto creare due progetti di apprendimento all'interno del progetto. A causa delle restrizioni e delle preferenze, la lista dei progetti di apprendimento è molto varia. Si possono trovare i classici giochi per computer nella lista, così come strumenti di apprendimento gamified, giochi di carta, strumenti di gioco di ruolo ed esercizi di base nel design del gioco.

Le pagine seguenti presenteranno i progetti di apprendimento fatti dai partner. Anche se abbiamo dato delle linee guida da seguire, ci si può facilmente rendere conto che i progetti differiscono per lunghezza, profondità e approccio. Poiché volevamo mostrare quanto complesso e diverso possa essere l'argomento dell'apprendimento basato sul gioco, non abbiamo unificato i progetti, ma li abbiamo mantenuti così come sono stati fatti dai partner. Questo dimostra anche quanto sia stata diversa la comprensione del lavoro con i giochi e la creazione di progetti di apprendimento solo nel nostro progetto.

I partner hanno creato i seguenti disegni:

VUC: Continua a parlare e nessuno esplode

VR Active Floor

BFI:Connectfour

Il gioco del reattore

Platon: Continua a parlare e nessuno esplode

PC Escape Room

CityLit: ACT ESOL

Gioco di pensiero laterale

Fönix:Kahoot!

Il Frostrune

Progetti di Game Based Learning - struttura della presentazione:

Abbiamo cercato di trovare una struttura di design di apprendimento specifica per l'apprendimento basato sul gioco che considera anche i fatti e i requisiti dei giochi stessi. Alcuni partner hanno elaborato alcune parti (o anche l'intero design) più di altri. Qual è il minimo da richiedere e qual è il massimo contenuto per un tale progetto è ancora da decidere, probabilmente dipende anche dal punto di vista degli insegnanti stessi. I nostri progetti di apprendimento contengono i seguenti aspetti:

- *Dati del gioco*
- *Descrizione del gioco*
- *Gruppo target e impostazione*
- *Lista di controllo*
- *Schema del progetto*
- *Come incorporare*
- *Uso in classe*
- *Esperienza degli studenti*
- *Testimonianze e citazioni*

b. Continua a parlare e nessuno esplode - VUC

Fatti e descrizione del gioco:

Descrizione:

Sei da solo in una stanza con una bomba. I tuoi amici, gli "Esperti", hanno il manuale necessario per disinnescarla. Ma c'è un problema: Gli Esperti non possono vedere la bomba, quindi tutti dovranno parlarne - velocemente!

Metti alla prova le tue capacità di risoluzione dei puzzle e di comunicazione mentre tu e i tuoi amici correte a disinnescare le bombe cercando di comunicare velocemente prima che scada il tempo! Che si tratti di disinnescare una bomba o di decifrare informazioni dal manuale, ognuno ha un ruolo cruciale da svolgere.

Caratteristiche

- **Un party game cooperativo per due o più giocatori** - Mentre di solito si gioca di persona insieme, si può giocare in remoto usando il vostro servizio di chat vocale di terze parti preferito.
- **Affronta rompicapi impegnativi** - Metti alla prova i limiti delle tue capacità di comunicazione... e delle tue amicizie?
- **Una bomba diversa ogni volta** - I puzzle generati proceduralmente mantengono l'azione fresca.
- **Una sola copia del gioco è necessaria per giocare in locale** - Fai partecipare gli amici come Esperti stampando o visualizzando il manuale gratuito di disinnescamento della bomba: www.bombmanual.com
- **Missione e modalità di gioco libero** - Le missioni aumentano di difficoltà man mano che vengono introdotti nuovi moduli. Sblocca la modalità di gioco libero per stabilire il ritmo con le tue bombe personalizzate.
- **Supporto mod Steam Workshop (solo Steam)** - Prova nuovi moduli, missioni e altro ancora creati dalla comunità dallo Steam Workshop! (Solo PC/Mac/Linux)
- **Supporto VR** - Entra in un'esperienza immersiva senza eguali, isolato dai tuoi esperti. Scambia tra un round e l'altro e condividi l'esperienza con i tuoi amici!

Piattaforme

MobileiOS [Android](#)

PCMac [OS X. Windows. Linux](#)

ConsoleXbox [One PS4](#)
[Interruttore](#)

VRPS [VR](#)
[HTC Vive](#)
[Oculus Rift](#)
[Google Daydream](#)
[GearVR](#)
[Oculus Go](#)
[Oculus Quest](#)

GenereLocal Co-op, Party, Puzzle



Piattaforme

Windows, macOS, Linux, Oculus Rift/Quest/Quest2, iOS, Android

Sviluppatore:

[Giochi della casa d'acciaio](#)

Con sede a Ottawa, Ontario, Canada

Fonte: <https://keeptalkinggame.com/>

Gruppo di destinazione e impostazione:

Ho giocato a KTANE nelle mie classi di inglese, 9th e 10th grado.

Impostazione:

Un'aula ordinaria, per esempio di 50 m2 con tavoli e sedie flessibili e mobili disposti in gruppi di 4 con 4 studenti in ogni gruppo. Gli studenti hanno giocato a Keep Talking and Nobody Explodes 3 volte con una durata di 90 minuti ogni volta.

Lista di controllo:

12 What is the age rating for the game?

This game was rated PEGI-3 and is suitable for all ages.

Skill Rating: This game is enjoyed by 10+ year-olds as it's a good match for their ability and maturity.

Source: <https://www.taminggaming.com/game/Keep+Talking+and+Nobody+Explodes>

13 How much time does the setup take?

20 min depending on how many groups are playing

14 How much gaming literacy or gaming skill do you need to play the game properly? Is it difficult to effectively use the interface to play the game?

- very easy to use
 easy
 medium
 complex

15 What is the presentation of the game in class?

- | | | |
|---------------------------------|---|--|
| Does everyone play alone? | <input type="checkbox"/> Yes | <input checked="" type="checkbox"/> No |
| In teams? | <input checked="" type="checkbox"/> Yes | <input type="checkbox"/> No |
| Number of players per team: | <input type="checkbox"/> Yes | <input checked="" type="checkbox"/> No |
| Is gameplay shown to the class? | <input checked="" type="checkbox"/> Yes | <input type="checkbox"/> No |
| Done by the teacher? | <input type="checkbox"/> Yes | <input checked="" type="checkbox"/> No |
| Using an existing source? | <input checked="" type="checkbox"/> Yes | <input type="checkbox"/> No |

Who provides the content and what is the context surrounding this creator?

Name/source <https://keeptalkinggame.com>
 Reliable, safe source? Yes No

Creation of digital footage and material?

Yes No

Use of existing digital material around and for the game?

Yes No

Identify the hardware you need for production or research.

Identify the software you need for production or research.

16 *How much time do I need to learn the basics of the game?*

120 Minutes

17 *What is the overall playtime needed to fulfil your task?*

180-225 Minutes

Does the playtime need to be in the lesson? Yes No
Can it be done (partly) at home? Yes No
Are there enough devices for this case for the students? Yes No

18 *What is the minimum time for one play session?*

20-30 Minutes

How many play sessions are needed in your project? 4-6
How many lessons do you dedicate to the project in your timetable/schedule? 4-6
Do you only play/show the game in class? Yes No

Game Based Learning Checklist Keep Talking and Nobody Explodes

Game

1 What are the platforms the game was released on:

- Analog:
- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Card game | <input type="checkbox"/> Role playing | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> Board game | <input type="checkbox"/> Quiz | <input type="checkbox"/> Escape Room |
| <input type="checkbox"/> Social game | <input type="checkbox"/> Riddle | <input type="checkbox"/> Other |

Creation of digital footage and material? Yes No

Use of existing digital material around and for the game? Yes No

Identify the hardware you need for production or research. Yes No

Identify the software you need for production or research. Yes No

- Digital:
- | | | |
|--|---|---|
| <input type="checkbox"/> Browser | <input checked="" type="checkbox"/> PlayStation 4 | <input checked="" type="checkbox"/> Android |
| <input checked="" type="checkbox"/> Windows | <input type="checkbox"/> PlayStation 5 | <input checked="" type="checkbox"/> iOS |
| <input checked="" type="checkbox"/> MacOS | <input checked="" type="checkbox"/> Xbox One | <input type="checkbox"/> Android AR |
| <input checked="" type="checkbox"/> Linux | <input type="checkbox"/> Xbox Series S/X | <input type="checkbox"/> iOS AR |
| <input type="checkbox"/> Windows AR | <input checked="" type="checkbox"/> Nintendo Switch | <input type="checkbox"/> Android VR |
| <input type="checkbox"/> MacOS AR | <input type="checkbox"/> Other | <input type="checkbox"/> iOS VR |
| <input type="checkbox"/> Linux AR | | |
| <input type="checkbox"/> Windows VR HTC Vive | | |
| <input type="checkbox"/> Windows VR Oculus | | |
| <input type="checkbox"/> Other | | |

X

Add description from store page: Source: <https://www.bombmanual.com/how-to-play-pc.html>

Requirements
 Windows 7 or higher for PC. Mac OS X 10.9 or higher for Mac. SteamOS/Ubuntu 16.04 or later for Linux.
 A mouse, trackpad, or gamepad can be used to play.
 Two or more players.
 Play locally with friends in the same room or play remotely using your favorite voice chat service.
 Any number of players can participate as Experts: it's up to the Experts to work efficiently as a team!
 A copy of the Bomb Defusal Manual in paper or digital form.

2 What are the hardware requirements for the computer?

Source: <https://www.bombmanual.com/how-to-play-pc.html>

Defuser Controls: Mouse, gamepad

3 *Is an internet connection needed?* Yes No

4 *Is an internet connection required permanently?* Yes No

5 *Is the game light or heavy on internet use?* Light Heavy

6 *How much space does the game need on a drive?* Light Heavy

7 *How many players can use one unit of the game?*

2 to ? Players How many devices are needed in class? ^{One per group} _____ Devices

8 *What is the interface used for the game?*

Keyboard: Yes No
 Mouse: Yes No
 Controller: Yes No
 Touch: Yes No
 Other: Yes No

9 *Do I have enough units for all players?* Yes No

10 *What is the price for one unit?*

14.99 USD If the game is for free, _____
 what is the monetization
 model in the game? _____

11 *Where can I buy the game?*

https://keeptalkinggame.com/#aboutgame

Is there any sensitive or inappropriate content in the game? Yes No

Schema del progetto:

L'idea e lo scopo di portare il KTANE in classe era perché l'apprendimento dovrebbe essere divertente. Inoltre, ho sperimentato i vantaggi dell'insegnamento basato sul gioco nelle mie classi per quanto riguarda la motivazione degli studenti a frequentare la scuola, e come potrebbe migliorare i loro risultati di apprendimento e aiutarli ad avere successo nella loro istruzione. Riconoscendo i benefici dell'insegnamento e dell'apprendimento basato sui giochi, ho creduto che il KTANE avrebbe contribuito a costruire la fiducia in classe migliorando la motivazione degli studenti, la socializzazione, la solidarietà, la collaborazione e quindi il loro successo nell'apprendimento, a causa degli scenari di apprendimento nascosti che si verificano giocando. Gli studenti imparano senza realmente saperlo, in quanto devono usare la loro competenza in una materia o la loro abilità nella lingua straniera per essere in grado di risolvere un problema o un compito, ecc, e senza rendersene conto, praticano un'area del curriculum e alcune delle competenze menzionate.

Obiettivi di apprendimento

- Comunicare e collaborare in inglese
- Migliorare la conoscenza della lingua inglese degli studenti, il loro vocabolario e la loro competenza.

Introduzione:

Avendo deciso che gli studenti avrebbero dovuto giocare a KTANE, ho dovuto pensare a come implementarlo con successo. In primo luogo, ho dovuto imparare a giocare io stesso, quindi il primo passo è stato quello di parlare con una collega, che aveva già giocato in classe, e che poteva presentarmi il gioco, gli occhiali VR e il manuale. Abbiamo giocato al gioco un paio di volte, mentre la mia collega mi raccontava tutte le sue esperienze insieme ad alcuni consigli e trucchi.

In secondo luogo, era molto importante per me dare agli studenti l'introduzione corretta, in modo che si sentissero sicuri di giocare il gioco e non si tirassero indietro, se ad esempio pensavano che fosse troppo difficile.

Come incorporare:

Portando la KTANE nella vostra classe, come insegnante, forse dovrete pensare in modo diverso a come definire un insegnamento di successo, ad esempio, per quanto riguarda la perdita di controllo - quando si passa il controllo agli studenti, mentre stanno giocando e voi come insegnante potete ancora essere sicuri che stanno imparando qualcosa - perché lo fanno! Giocando, gli studenti praticano una serie di abilità, ad esempio, collaborano come una squadra, sono sociali e attivi, pianificano una strategia per essere in grado di giocare il gioco nel modo migliore e vincere - qui per essere in grado di disinnescare la bomba.

Da usare in classe:

Introduzione:

- Prima ho descritto il gioco.
- Obiettivo: disinnescare una bomba disinnescando tutti i suoi moduli prima che il timer del conto alla rovescia sia scaduto.
- Poi ho mostrato loro il manuale.
- Ho spiegato che avrebbero dovuto lavorare in gruppi di 4 - e comunicando e collaborando avrebbero dovuto guidare la persona con gli occhiali VR, in modo che lui o lei fosse capace di disinnescare la bomba.
- Poi ho mostrato agli studenti un po' del video su YouTube, in modo che potessero vedere com'era la bomba e alcuni dei moduli.
- Abbiamo concordato che le prime sessioni dovrebbero essere in danese fino a quando non si sentono sicuri di giocare e poi possono passare all'inglese.

1. Livello: Prima sessione:

- In gruppi di 4 gli studenti hanno scelto la persona che doveva indossare gli occhiali VR.
- Ho mostrato alla "giocatrice" come usare il telecomando e l'ho guidata attraverso il manuale fino al primo compito, chiamato "La prima bomba".
- Gli altri studenti hanno dato un'occhiata al manuale e hanno scelto un modulo ciascuno su cui concentrarsi durante il processo.
- Ci siamo buttati nel gioco e mi sono unito al gruppo e se necessario ho spiegato loro cosa fare e come usare il manuale per disarmare i moduli.
- Dopo 3 sessioni si sentivano sicuri del gioco e sapevano come giocare. Erano pronti a giocare da soli e ho lasciato il gruppo.
- Hanno giocato il gioco 3 volte prima di passare all'inglese.

2. Livello: Seconda sessione:

- In gruppi di 4 gli studenti devono saltare al livello successivo e disinnescare la bomba chiamata "Qualcosa di vecchio e qualcosa di nuovo".
- Come compito preliminare, ognuno dei membri del gruppo dovrebbe descrivere le tastiere nel modulo "Sull'argomento delle tastiere".
- L'obiettivo con questo compito era quello di trovare un linguaggio comune nel gruppo, dal momento che ogni persona descrive e confronta le tastiere individualmente e per essere in grado di trovare la tastiera corretta nel manuale, i membri del gruppo dovevano capire la descrizione e i simboli con cui il giocatore confrontava le tastiere.

Valutazione:

In plenum, abbiamo valutato le esperienze degli studenti e i loro risultati di apprendimento giocando al gioco.

Esperienza degli studenti, testimonianze e citazioni:

- *Keep Talking and Nobody Explodes* è molto divertente e un gioco brillante che piace molto agli studenti.
- Gli studenti si sono sentiti motivati a giocare ed erano molto positivi su di esso.
- Alcuni di loro hanno avuto molti ostacoli nel parlare in inglese, ma si sono sentiti sicuri nel comunicare durante il gioco.
- Molti di loro si sono resi conto che non era così difficile giocare in inglese grazie al manuale scritto in inglese.
- Dopo aver giocato la prima sessione, gli studenti hanno trovato molto utile lavorare con il modulo intitolato "On the Subject of Keypads" descrivendo le tastiere individualmente nei gruppi per trovare un linguaggio comune che migliorasse il processo quando si cercava di disarmare il modulo.
- Feedback positivo dagli studenti - che non erano giocatori. Uno ha detto "che è stato un modo diverso e divertente di imparare l'inglese".
- Gli studenti si sono divertiti a giocare a KTANE e hanno chiesto di poterlo fare di nuovo il prossimo semestre.
- Alcuni studenti non erano molto entusiasti di indossare gli occhiali VR ma preferivano i ruoli di esperti.

Studenti:

- "È stato un modo diverso e divertente di imparare l'inglese".
- "A causa dell'aiuto necessario da parte degli esperti per poter disinnescare la bomba, VR ha reso più facile avventurarsi nel parlare inglese".

c. Active Floor - VUC

Fatti e descrizione del gioco:

Descrizione:

Apprendimento interattivo, movimento e divertimento!

ActiveFloor è un pavimento interattivo in cui i bambini navigano e svolgono varie attività e giochi di apprendimento utilizzando i loro piedi.

Un pavimento interattivo per ogni bambino (e adulto) che ama giocare

Con un pavimento interattivo si dà ai bambini di tutte le età la possibilità di imparare e svilupparsi - sia intellettualmente che fisicamente e socialmente - nel modo che è più naturale per loro: usando tutto il corpo.

In questo momento, è possibile trovare ActiveFloor in scuole, asili, biblioteche, ospedali e in varie aree di gioco in tutto il mondo.

Active Floor consiste in tre elementi principali:

1. Una scatola di installazione montata sul soffitto con un proiettore e un computer.
2. Una telecamera che traccia il movimento.
3. Un pavimento in vinile bianco che costituisce la base della vostra area di gioco interattiva.

"Insegnanti e studenti, bambini ed educatori di tutto il mondo amano Active Floor".

Per molti anni, agli studenti è stato chiesto di stare fermi quando si è insegnato loro a leggere, scrivere e fare matematica - ma oggi sappiamo che portare il movimento nel corso della giornata può favorire l'apprendimento degli studenti, la motivazione e il loro benessere a scuola.

Con un pavimento interattivo di ActiveFloor, gli studenti hanno un approccio uguale all'apprendimento uditivo, visivo e cinetico. ActiveFloor crea una maggiore interattività e rende possibile rafforzare la collaborazione e la comunicazione in classe.

I giochi di apprendimento con contenuti per la matematica, le arti linguistiche e le scienze ti forniscono, come insegnante, un sacco di opportunità per integrare il movimento e il "divertimento" nell'insegnamento degli studenti - e puoi anche creare il tuo contenuto di gioco personale. Quando lavori con

movimento e gamificazione, si cattura l'attenzione degli studenti in un modo completamente nuovo mentre si portano gli obiettivi di apprendimento delle singole materie.

Modelli di giochi di apprendimento interattivi:

ActiveFloor ha sviluppato un gran numero di giochi di apprendimento che sono pronti per l'uso, ma gli insegnanti e gli studenti possono facilmente creare i propri contenuti di apprendimento, caricando i propri contenuti attraverso il nostro sito web, e creando così i propri giochi. Insegnate **matematica**, **inglese** o **scienze**? Puoi decidere il contenuto e il grado di difficoltà che fa per te.

Fonte: <https://activefloor.com>

Gruppo di destinazione e impostazione:

Ho giocato ActiveFloor nella materia dell'insegnamento della lingua inglese.

Gruppo target:

9th e 10th grado.

Impostazione:

L'aula con il proiettore ActiveFloor installato. 4 squadre di massimo 4 partecipanti per squadra.

Lista di controllo:

Game Based Learning Checklist

Active Floor
Game

1 What are the platforms the game was released on:

- Analog:**
- | | | |
|--------------------------------------|---------------------------------------|--------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Card game | <input type="checkbox"/> Role playing | <input type="checkbox"/> Puzzle |
| <input type="checkbox"/> Board game | <input type="checkbox"/> Quiz | <input type="checkbox"/> Escape Room |
| <input type="checkbox"/> Social game | <input type="checkbox"/> Riddle | <input type="checkbox"/> Other |
- Creation of digital footage and material? Yes No
- Use of existing digital material around and for the game? Yes No
- Identify the hardware you need for production or research. Yes No
- Identify the software you need for production or research. Yes No
- Digital:**
- | | | |
|---|--|-------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Browser | <input type="checkbox"/> PlayStation 4 | <input type="checkbox"/> Android |
| <input checked="" type="checkbox"/> Windows | <input type="checkbox"/> PlayStation 5 | <input type="checkbox"/> iOS |
| <input type="checkbox"/> MacOS | <input type="checkbox"/> Xbox One | <input type="checkbox"/> Android AR |
| <input type="checkbox"/> Linux | <input type="checkbox"/> Xbox Series S/X | <input type="checkbox"/> iOS AR |
| <input type="checkbox"/> Windows AR | <input type="checkbox"/> Nintendo Switch | <input type="checkbox"/> Android VR |
| <input type="checkbox"/> MacOS AR | <input type="checkbox"/> Other | <input type="checkbox"/> iOS VR |
| <input type="checkbox"/> Linux AR | | |
| <input type="checkbox"/> Windows VR
HTC Vive | | |
| <input type="checkbox"/> Windows VR
Oculus | | |
| <input checked="" type="checkbox"/> Other | | |

Add description from store page: <https://activefloor.com/en/interactive-floor/>

ActiveFloor's interactive floor consists of three main elements:

1. A ceiling-mounted installation box with a projector and a computer.
 2. A camera that tracks movement.
 3. A white vinyl floor that makes up the foundation of your interactive playing area.
- Place the interactive floor in a room or hallway occupied by the children, and derive full advantage of the floor.

2 What are the hardware requirements for the computer?

Vinyl floor (3x4 metres).
Wireless keyboard.
Hosting with usage report every quarter.

16:10 projector kit.
Tracking camera.
Installation box & installation materials.

PC windows 8/10.
Standard speakers.
Hotline service agreement with on-site service.

3 *Is an internet connection needed?* Yes No

4 *Is an internet connection required permanently?* Yes No

5 *Is the game light or heavy on internet use?* Light Heavy

6 *How much space does the game need on a drive?* Light Heavy

7 *How many players can use one unit of the game?*

1-? Players How many devices are needed in class? 1 Devices

8 *What is the interface used for the game?*

Keyboard: Yes No
 Mouse: Yes No
 Controller: Yes No
 Touch: Yes No
 Other: Yes No

9 *Do I have enough units for all players?* Yes No

10 *What is the price for one unit?*

 If the game is for free,
 what is the monetization
 model in the game?

The price of interactive floor is divided into to – the hardware price and the software price. When buying an ActiveFloor, you will make a one-time payment and get ownership of the equipment. After this, you may choose to purchase a subscription to a technical support and software package, lasting 36, 24 or 12 months – it will always be possible for you to extend the period. A support and software package will ensure that your ActiveFloor is going to work at optimal performance, and that you have free technical support 24/7.

11 *Where can I buy the game?*

<https://activefloor.com/en/the-price-of-interactive-floor/>

Is there any sensitive or inappropriate content in the game? Yes No

12 What is the age rating for the game?

?

13 How much time does the setup take?

10 minutes

14 How much gaming literacy or gaming skill do you need to play the game properly? Is it difficult to effectively use the interface to play the game?

very easy to use easy medium complex

15 What is the presentation of the game in class?

Does everyone play alone?	<input type="checkbox"/> Yes	<input checked="" type="checkbox"/> No
In teams?	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> No
Number of players per team:	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> No
Is gameplay shown to the class?	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> No
Done by the teacher?	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> No
Using an existing source?	<input checked="" type="checkbox"/> Yes	<input type="checkbox"/> No

Who provides the content and what is the context surrounding this creator?

Name/source <https://activefloor.com/en/interactive-learning/>
Reliable, safe source? Yes No

Creation of digital footage and material?

Yes No

Use of existing digital material around and for the game?

Yes No

Identify the hardware you need for production or research.

Identify the software you need for production or research.

16 *How much time do I need to learn the basics of the game?*

30 Minutes

17 *What is the overall playtime needed to fulfil your task?*

45 Minutes

Does the playtime need to be in the lesson? Yes No
Can it be done (partly) at home? Yes No
Are there enough devices for this case for the students? Yes No

18 *What is the minimum time for one play session?*

15-20 Minutes

How many play sessions are needed in your project? 4
How many lessons do you dedicate to the project in your timetable/schedule? As many as possible
Do you only play/show the game in class? Yes No

Schema del progetto:

L'idea e lo scopo di incorporare ActiveFloor in classe era perché l'apprendimento dovrebbe essere divertente. Inoltre, ho sperimentato i vantaggi dell'insegnamento basato sul gioco nelle mie classi per quanto riguarda la motivazione degli studenti a frequentare la scuola, e come potrebbe migliorare i loro risultati di apprendimento e aiutarli ad avere successo nella loro istruzione. Riconoscendo i benefici dell'insegnamento e dell'apprendimento basato sui giochi, ho creduto che ActiveFloor avrebbe contribuito a costruire la fiducia in classe migliorando la motivazione, la socializzazione, la solidarietà, la collaborazione e quindi il successo nell'apprendimento degli studenti, grazie agli scenari di apprendimento nascosti che si verificano giocando. Gli studenti imparano senza realmente saperlo, poiché devono usare la loro competenza in una materia o la loro abilità in una lingua straniera per essere in grado di risolvere un problema o un compito, ecc, e senza rendersene conto, praticano un'area del curriculum e alcune delle competenze menzionate. Infine, ridono e si divertono insieme.

Come parte del curriculum, nella mia classe di insegnamento della lingua inglese di 9th grado, il Canada era uno degli argomenti con i seguenti obiettivi generali di apprendimento:

1. Per conoscere il Canada, il paese, la gente e la cultura canadese
2. Essere in grado di usare nuove parole
3. Essere in grado di fare un riassunto di un testo
4. Capire il contenuto principale del testo
5. Essere in grado di fare e rispondere alle domande
6. Essere in grado di confrontare la cultura canadese con quella danese

Ho deciso di incorporare un ActiveFloor INTERACTIVE MEMORY GAME al progetto di apprendimento per aiutare gli studenti a raggiungere i seguenti obiettivi di apprendimento:

1. Ampliare il loro vocabolario - Dovevano imparare nuove parole e dopo, a coppie, essere in grado di fare un riassunto del testo letto: "Canada - Grande e Diverso" usando solo 10 immagini diverse nel libro come parole chiave.
2. Pronuncia: Dovevano leggere e pronunciare le nuove parole.

ATTIVITÀ: GIOCO DI MEMORIA INTERATTIVO:

Gli studenti dovrebbero fare un gioco di memoria interattivo composto da 10 trucchi o 20 carte - con 10 nuove parole dal testo letto e una spiegazione in inglese delle parole. Quando girano le carte, dovrebbero pronunciare le parole.

Introducendo e presentando l'argomento Canada in classe, ho descritto che avrebbero dovuto giocare al gioco di memoria interattivo ActiveFloor, imparando nuove parole. Molti degli studenti avevano già familiarità con ActiveFloor e conoscevano alcuni dei giochi e dei modelli disponibili sulla piattaforma perché li avevano giocati in precedenza in classe, e non vedevano l'ora di giocare al nuovo gioco. Gli studenti sono stati divisi in 4 squadre di max. 4 partecipanti per squadra e hanno giocato al gioco di memoria 3 volte per circa 45 minuti.

Come incorporare:

Portando ActiveFloor nella vostra classe, come insegnante, forse dovrete pensare in modo diverso a come definire un insegnamento di successo, ad esempio, per quanto riguarda la perdita di controllo - quando si passa il controllo agli studenti, mentre stanno giocando e voi come insegnante potete ancora essere sicuri che stanno imparando qualcosa - perché lo fanno! Giocando, gli studenti praticano una serie di abilità, ad esempio, collaborano come una squadra, sono sociali e attivi, pianificano una strategia per essere in grado di giocare nel modo migliore e vincere.

Da usare in classe:

Argomento Canada:

Introduzione: Attività di zoom delle parole:

Come introduzione all'argomento Canada, abbiamo fatto uno zoom di parole. Gli studenti dovevano scrivere tutte le parole che conoscevano con la lettera C e poi, nel lavoro a coppie, dirsele a vicenda. In plenum, tutti gli studenti hanno menzionato una delle loro parole e poi in gruppi di 4, dovrebbero fare frasi con le parole e leggerle ad alta voce l'un l'altro.

Introduzione: Attività di pre-lettura:

Come attività di pre-lettura, in un plenum su una parete Padlet, in gruppi di 4, dovrebbero rispondere a 4 domande di apertura al tema Canada e dopo, leggere le loro risposte ad alta voce a tutta la classe.

Il compito successivo è stato quello di leggere un testo informativo sul Canada - chiamato "Canada - GRANDE E DIVERSO".

In plenum, abbiamo letto e ascoltato il testo. Dopo, in gruppi di 4, gli studenti dovevano tradurre oralmente il testo in danese. Abbiamo fatto anche questo in plenum e una delle aree grammaticali era quella di concentrarsi sull'uso dell'ordine normale e inverso delle parole quando si traduce il testo in danese.

ActiveFloor: GIOCO DI MEMORIA INTERATTIVO:

4 SQUADRE DI MAX. 4 PARTECIPANTI PER SQUADRA.

ATTIVITÀ: GIOCO DI MEMORIA INTERATTIVO:

In squadre, dovrebbero fare un gioco di memoria interattivo composto da 10 trucchi o 20 carte

– con 10 nuove parole del testo letto e una spiegazione in inglese delle parole.

Quando girano le carte, devono pronunciare le parole.

In seguito, a coppie dovrebbero fare un riassunto del testo: "Canada - Grande e Diverso" usando solo 10 diverse immagini del libro come parole chiave, esercitando il loro vocabolario e le nuove parole imparate dal gioco di memoria interattivo Active Floor.

Valutazione:

Gli studenti dovevano riflettere sul processo:

- Come è stato giocare al gioco di memoria interattivo per imparare nuove parole e ampliare il loro vocabolario?
- Com'è stato fare un riassunto del testo solo guardando le immagini del libro usando le nuove parole?

Esperienza degli studenti, testimonianze e citazioni:

Perché questa è una strategia di apprendimento ottimale?

- Devono collaborare come una squadra.
- Devono essere sociali.
- Devono essere attivi - saltando in giro.
- Devono concentrarsi in un altro modo rispetto a quello che fanno normalmente, usando sia i loro piedi che il loro cervello per essere in grado di girare le carte e ottenere trucchi.
- Devono pianificare una strategia per giocare al meglio e vincere.
- Ridono e si divertono insieme.
- È molto motivante per gli studenti - molti di loro vogliono essere competitivi e vincere - e per essere capaci di farlo - devono praticare tutte le abilità menzionate e ampliare il loro vocabolario imparando le parole e ricordandole.

d. Connect Four - il gioco degli articoli

Fatti del gioco

Il gioco "Connect Four - the article game" è un gioco sviluppato in proprio per persone con il tedesco come seconda lingua o con difficoltà di apprendimento.

Il gioco - una breve descrizione

Il gioco educativo è stato sviluppato secondo il gioco "Connect four" in versione lavagna interattiva.

Obiettivo:

Memorizzare e usare gli articoli in modo corretto. Gioco per due squadre. Il primo gruppo che ha una serie di forme completate nel modo corretto (verticale, orizzontale o diagonale) è il vincitore.

Attività:

La classe è divisa in diverse squadre (2 - 4 gruppi con 4 persone). Due squadre giocano sempre una contro l'altra. Gli altri compagni di classe ascoltano il gioco e controllano le risposte e le discussioni.

Durata:

Una sessione di gioco dura circa 10 minuti (senza feedback e ripetendo la grammatica). La durata complessiva dell'introduzione, feedback e grammatica inclusi richiede circa 30 - 35 minuti.

Cosa si può imparare giocando?

- rafforzamento della conoscenza degli articoli e del loro giusto uso nella lingua tedesca
- comunicazione nel gruppo
- processo decisionale

Soggetti:

Il gioco può essere usato in tedesco come classe di seconda lingua e può essere facilmente adottato in altre classi di lingua straniera così come in matematica (ad esempio moltiplicazioni, addizione, sottrazione, divisione).

Requisiti (vedi anche la lista di controllo qui sotto):

Digitale - requisiti:	Lavagna interattiva	
	Connessione Internet	
	Matite per lavagna interattiva	
	PC o portatile	
	App per iOS e/o Android	
	Software per lavagna bianca	
	Conto corrente	
	Una unità per gioco	
	Autoprogrammazione possibile	
Analogico - requisiti:	Carta e matita (per le note)	
	Cronometro	

Descrizione del gioco

I nomi sono raccolti dalla classe e scritti nella matrice nella colonna orizzontale 1.st

Sostantivo	Nominativo	Genitivo	Dativo	Accusativo
die Frau (donna)				
der Mann (uomo)				
das Kind (bambino)				
das Spiel (gioco)				
die Gruppe (gruppo)				

- Dopo il processo di raccolta dei nomi, ogni gruppo si alterna e imposta un articolo più il
- Terminazione corretta del sostantivo in una colonna. L'inizio è la prima riga, ma la colonna (con i casi) può essere selezionata.
- Le colonne verticali sono riempite con l'articolo giusto nel suo caso specifico (in tedesco tre articoli e 4 casi).
- Il primo gruppo che ha 4 risposte giuste in fila (verticale, orizzontale o diagonale) è il vincitore del gioco.

Verticale - risposte corrette:

Sostantivo	Nominativo	Genitivo	Dativo	accusativo
die Frau (donna)	die Frau	der Frau	der Frau	die Frau
der Mann (uomo)				
das Kind (bambino)				
das Spiel (gioco)				
die Gruppe (gruppo)				

Orizzontale - risposte corrette:

Sostantivo	Nominativo	Genitivo	Dativo	accusativo
die Frau (donna)	die Frau			
der Mann (uomo)	der Mann			
das Kind (bambino)	il tipo			
das Spiel (gioco)	il gioco			
die Gruppe (gruppo)				

Diagonale - risposte corrette:

Sostantivo	Nominativo	Genitivo	Dativo	accusativo
die Frau (donna)	die Frau			
der Mann (uomo)		des Mannes		
das Kind (bambino)			dem Kind	
das Spiel (gioco)				il gioco
die Gruppe (gruppo)				

Durata: Circa 10 minuti (più il tempo di riflessione)

Materiale: Lavagna interattiva, PC, internet, iOS e/o Android-App per usare la lavagna, software, account office (la maggior parte del tempo), matite per la lavagna, carta e matite, cronometro

Gruppo target e impostazione

- Persone con il tedesco come seconda lingua
- Persone con difficoltà di apprendimento

Il **gruppo target al BFI Vienna** per il gioco "Connect four - the article game" era:

Giovani adulti e adulti del laboratorio di apprendimento (15 - 21 anni) con un diploma di scuola dell'obbligo positivo e un bisogno di qualificazione selettiva nei campi della matematica, tedesco, inglese e/o ICT. La maggior parte delle persone aveva solo la scuola dell'obbligo e nessuna ulteriore formazione (VET).

Circa due terzi del gruppo target avevano il tedesco come seconda lingua. Tutti loro sono registrati come disoccupati presso il servizio del mercato del lavoro e inviati al BFI di Vienna per sviluppare ulteriormente le loro competenze di cui sopra, nonché la conoscenza generale con l'obiettivo di renderli idonei all'ingresso nel mercato del lavoro.

Impostazione

- In aula
- Alla fine di una lezione
- Due squadre di 4 persone giocano una contro l'altra

Lista di controllo

Lista di controllo		
Digitale - requisiti:	Lavagna interattiva	
	Connessione Internet	
	Matite per lavagna interattiva	
	PC o portatile	
	App per iOS e/o Android	
	Software per lavagna bianca	
	Conto corrente	
	Una unità per gioco	
	Autoprogrammazione possibile	
Analogico - requisiti:	Carta e matita (per le note)	
	Cronometro	
Presentazione in classe:	In squadre di quattro persone	
	Gioco mostrato dall'insegnante	
	I contenuti (sostantivi) sono forniti dai giocatori / studenti	

Durata:	Spiegazione del gioco 10 minuti	
	Tempo di gioco complessivo 10 minuti	
	Feedback e ripasso della grammatica 15 minuti	

Schema del progetto

Il gioco è stato usato nelle classi di tedesco alla fine della lezione.

Gli articoli tedeschi (masculin, feminin, neutrum) nei suoi quattro casi (nominativo, genitivo, dativo, accusativo) sono una sfida per chi ha il tedesco come seconda lingua, in generale per i non madrelingua. Esercitarsi e ripeterli è molto importante per memorizzare il genere dell'articolo e permettere agli studenti di costruire frasi grammaticalmente corrette.

Come incorporare

1. Introduzione alla lezione

Per introdurre il gioco è importante:

- spiegare il gioco, l'obiettivo del gioco e le regole
- spiegare la matrice (colonna orizzontale e verticale e righe)
- dire il limite di tempo (20 secondi per articolo)
- **Mettere** gli studenti in squadre/gruppi - circa 4 per gruppo. Due squadre giocano una contro l'altra.
- Spiegazione dei compiti a coloro che stanno guardando il gioco (prendere nota delle risposte e della discussione per il feedback).

2. Cominciamo il gioco

- Raccogliete circa 10 sostantivi dalla classe.
- Le squadre/gruppi si formano.
- Il primo gruppo inizia con l'impostazione del primo articolo nella prima riga.
- Hanno **20 secondi** per registrare l'articolo. Possono discuterne in squadra. C'è solo una possibilità di registrazione. Gli articoli errati scompaiono. Gli articoli corretti si registrano.
- L'altra squadra che gioca imposta il suo articolo. E così via.

Il **gioco finisce** quando il primo gruppo ha impostato quattro articoli corretti in fila (verticale, orizzontale o diagonale).

3. Reflection

- Ai compagni di classe che hanno guardato e preso appunti vengono chiesti i risultati.
- Gli articoli e le regole grammaticali possono essere ripetuti di nuovo.
- I principali errori possono essere identificati.

Uso in classe

Perché abbiamo scelto il gioco?

Questo gioco è stato scelto perché è un gioco breve (circa 10 minuti per giro) per approfondire la comprensione e la conoscenza degli articoli tedeschi in un'atmosfera rilassata. Gli articoli tedeschi (feminin, masculin, neutrum) nei suoi casi (nominativo, genitivo, dativo, accusativo) sono una sfida per chi ha il tedesco come seconda lingua, in generale per i non madrelingua. Per esercitarsi e ripetere gli articoli è importante memorizzarli. Questo permette agli studenti di costruire frasi grammaticalmente corrette.

In generale, agli studenti piace giocare, perché è divertente ed è un cambiamento rispetto alle noiose lezioni di grammatica. Gli studenti si rendono conto che imparano giocando e che iniziano a parlare senza avere paura di dire qualcosa di sbagliato.

Anche la discussione dopo il gioco è molto più facile perché il gioco crea un'atmosfera buona e rilassata. È molto buono per identificare e correggere gli errori principali. Poiché il gioco è legato al divertimento, gli studenti memorizzano più facilmente l'articolo corretto.

Adattamento: Il gioco può essere facilmente adattato ad altri compiti grammaticali di base e anche a funzioni matematiche per allenare il calcolo mentale.

Testimonianze e citazioni

L'esperienza del formatore:

È un ottimo gioco da fare alla fine di una lezione. È divertente, gli studenti iniziano a muoversi, parlano tra loro e sono in grado di approfondire le loro conoscenze e diventare più competenti nell'uso di articoli e sostantivi.

- Gli studenti hanno rafforzato la loro conoscenza degli articoli e il loro giusto uso nella lingua tedesca.
- Hanno iniziato a parlare in un'atmosfera molto rilassata senza avere paura di usare la grammatica nel modo sbagliato.
- Hanno imparato nuovi sostantivi.
- Gli studenti lavorano in squadra.

Esperienza degli studenti

Gli studenti si sono divertiti a giocare. Hanno detto che non si sono resi conto che stavano imparando mentre giocavano, perché era così veloce. Inoltre hanno osservato che parlavano molto di più che in un ambiente normale a causa della concentrazione sul gioco.

e. Reactor game – gioco del reattore

Fatti del gioco

Il gioco - una breve descrizione

Il gioco Reactor è un **gioco strategico** analogico giocato in gruppi di 8 - 15 persone. Una squadra gioca, l'altra controlla il gioco e dà un feedback dopo.

L'**obiettivo** del gioco è quello di far uscire la tazza d'acqua dal campo di gioco senza danni utilizzando solo i dispositivi del parco giochi.

Attività:

Il gruppo del corso è diviso in due gruppi (8 - 15 persone). Un gruppo gioca e l'altro guarda e controlla il gioco.

Durata:

Una sessione di gioco dura circa **30 minuti** (sessione esclusiva di feedback e introduzione). La sessione di gioco complessiva, l'introduzione inclusiva, la lezione sul feedback e la sessione di feedback dei giochi richiedono circa 120 - 140 minuti.

Cosa si può imparare giocando?

Gli obiettivi di apprendimento in particolare sono:

- Capacità di lavorare in gruppo
- Capacità di comunicazione - possibilmente capacità di risoluzione dei conflitti
- Capacità di collaborazione
- Capacità di risolvere i problemi
- Prontezza di esecuzione
- Capacità decisionale
- Azione orientata ai risultati
- Iniziativa
- Pensiero analitico e strategico
- Apertura al cambiamento
- Capacità organizzative
- Immaginazione
- "Fuori dagli schemi" - pensare

Soggetti:

Come gioco strategico nel processo di ricerca di gruppo e durante i workshop di orientamento professionale / fit per il mercato del lavoro per riflettere su vari argomenti / abilità / competenze necessarie in un posto di lavoro.

Requisiti (vedi anche la lista di controllo qui sotto):

Gioco analogico - dispositivi per il parco giochi:	Grande aula	
	1 secchio grande	
	1 secchio	
	1 piccolo secchio / tazza con acqua	
	3 sedie	
	Bastone del telescopio per i selfies	
	Bastoni vari (bastoni lunghi, morbidi, duri, ecc.)	
	Scoop	
	Corda	
	Cavo - 5 metri	
	Cubo di schiuma grande	
	Nastro	
	Feedback - fogli di monitoraggio	
	Matite	
	Smartphone	
	Fogli di monitoraggio (uno per persona)	

Descrizione del gioco

Il gioco del reattore è un gioco strategico per un intero gruppo di corso (8 - 15 persone). Nel gioco viene simulata un'emergenza reattore, in cui un reattore difettoso deve essere recuperato rapidamente e nel rispetto delle precauzioni di sicurezza (ma senza limiti di tempo). In un campo di gioco segnato di 4 x 4 m, c'è un barile esattamente al centro. In questo secchio c'è un altro secchio e nel secchio ancora una tazza d'acqua (= reattore). **L'obiettivo** dei giocatori è quello di portare questo secchio d'acqua fuori dal campo di gioco senza danni.

Le regole del gioco sono:

È vietato entrare, invadere o piegarsi oltre il bordo del campo di gioco, così come altri aiuti che non sono disponibili. È permesso l'uso del proprio smartphone. Il ticchettio di un contatore Geiger fa da sfondo acustico al gioco.

Gruppo target e impostazione

Gruppo target

Tutti i giovani adulti e gli adulti

Impostazione

- Gruppi a coppie e piccoli gruppi nella lezione di feedback
- L'aula deve essere abbastanza grande da permettere agli studenti di camminare
- Gruppi da 8 a 15 persone

Aula di preparazione al gioco:

L'allenatore ha bisogno di definire una stanza con abbastanza spazio per il gioco. Al centro della stanza viene allestito il campo da gioco. Sedie e tavoli sono posizionati ai margini dell'aula, in modo tale che il gruppo di monitoraggio sia in grado di seguire il gioco e vedere i giocatori e che i giocatori abbiano abbastanza spazio per camminare intorno al campo. Nel campo da gioco, l'insegnante/formatore imposta il gioco.



Lista di controllo

Lista di controllo		
Gioco analogico - dispositivi per il parco giochi:	Aula grande	
	1 secchio grande	
	1 secchio	
	1 piccolo secchio / tazza con acqua	
	3 sedie	
	Bastone del telescopio per i selfies	

	Bastoni vari (bastoni lunghi, morbidi, duri, ecc.)	
	Scoop	
	Corda	
	Cavo - 5 metri	
	Cubo di schiuma grande	
	Nastro	
	Feedback - fogli di monitoraggio	
	Matite	
	Smartphone	
	Fogli di monitoraggio (uno per persona)	
Set up - durata:	25 minuti	
Presentazione del gioco in classe:	Introduzione dell'insegnante (15 minuti)	
	Lezione sul feedback prima dello spettacolo (50 minuti)	
	8 - 15 persone formano due squadre (1 squadra sul campo da gioco / 1 squadra di monitoraggio)	
Durata - sessione di gioco:	30 minuti/sessione	
	Feedback 20 minuti	

Schema del progetto

L'interattività nel risolvere un problema reale rafforza il gruppo in quanto tale e allena le abilità sociali. I partecipanti allenano la loro capacità di lavorare in gruppo sviluppando le opinioni e i pensieri degli altri, nonché essendo in grado di impegnarsi in processi di gruppo. Fatti e idee devono essere chiaramente definiti e descritti nel gruppo.

Applicando le loro abilità di problem-solving, identificano il problema a portata di mano, progettano e sviluppano strutture di comunicazione ed elaborano insieme le regole per l'approccio al compito in questione.

Come incorporare

1. Prima della lezione: Workshop sul feedback

È importante iniziare con un'introduzione completa al gioco. Poiché questo gioco si concentra sulle soft skills e sulle competenze sociali, sembra essere necessario avere un breve workshop sul feedback e le sue regole. Questo può essere fatto anche nelle lezioni di comunicazione o di lingua.

In questa fase introduttiva, è importante che gli studenti si preparino come persone che controllano il gioco. Da un lato, dovrebbero familiarizzare con il foglio di osservazione, dall'altro, gli studenti devono imparare a comunicare il loro monitoraggio al gruppo che sta giocando. Questo significa formare frasi riguardanti le regole di feedback:

- Descrivere ed evitare di valutare: descrivere la propria percezione e reazione.
- Usare formulazioni chiare e precise: Il feedback deve essere comprensibile.
- Descrizioni senza condanne morali per evitare rifiuti sul feedback.

Questo può essere praticato prima in coppia e poi in piccoli gruppi. Durante questo esercizio l'insegnante/formatore deve circolare tra le coppie/gruppi e lavorare intensamente per alcuni minuti sulla giusta formulazione. Esempi e riflessioni sulle formulazioni possono essere fatte in gruppo dopo la parte pratica.

GIOCO DEL REATTORE - SCHEDA DI MONITORAGGIO

Tipo	Commenti gruppo generale	Commenti individuali
Capacità organizzative		
Comunicazione		
Pensiero analitico		

<p>Costruzione di gruppi</p>		
<p>Iniziativa</p>		
<p>Risoluzione dei problemi</p>		
<p>Decisione</p>		

Soluzione del conflitto		
Altri commenti		

2. Introduzione alla lezione

- Spiegazione del gioco, dell'obiettivo e delle regole
- Mettere gli studenti in gruppi / 4 - 8 persone per gruppo (giocatori / monitoraggio delle persone)
- Spiegazione del foglio di osservazione e delle regole

È vantaggioso che due o tre allenatori accompagnino il gioco.

3. Cominciamo il gioco

- I gruppi si formano. Il gruppo di controllo prende posto e i giocatori iniziano il gioco.
- Gli insegnanti hanno un ruolo di controllo.

CONSIGLIO! Se questo gioco è usato nelle lezioni di lingua, allora un insegnante deve concentrarsi sulle competenze linguistiche e prendere appunti per essere in grado di lavorare su questo nelle successive lezioni di lingua.

- Non c'è limite di tempo.

4. Riflessione sul gioco:

Quando i giocatori sono riusciti a salvare il secchiello con l'acqua e/o hanno fallito e/o hanno interrotto la sfida, inizia la riflessione sul gioco.

Prima si chiede ai giocatori

- Come si sentivano
- Cosa pensano di aver imparato
- Quali erano le sfide nel gruppo, ecc.

Poi il gruppo di monitoraggio deve dare un feedback al gruppo:

- Cosa hanno visto riguardo al processo di formazione dei gruppi
- Comunicazione nel gruppo
- Forza del gruppo/individui
- Chi sono stati gli iniziatori
- Processi di soluzione dei conflitti
- Come è stato il processo decisionale
- Come sono stati risolti i problemi nel gruppo
- Pensiero analitico
- Capacità organizzative

Feedback dei formatori

Dopo di che i formatori riassumono le riflessioni e ognuno dei giocatori ha la possibilità di fare domande, per elaborare ulteriormente le riflessioni / feedback.

CONSIGLIO! Se fai il gioco con studenti che sono formati come insegnanti, varie occupazioni nel campo sociale, ecc. puoi anche prendere un video quando giochi e guardarlo per un ulteriore feedback in classe.

Uso in classe

Motivo per cui abbiamo scelto il gioco

Uno degli obiettivi del laboratorio di apprendimento BFI è quello di preparare gli studenti (età 15 - 21 anni) per il mercato del lavoro / una formazione di apprendistato nel sistema duale, così come dare loro una visione del mondo del lavoro. Il gioco del reattore rende tangibili i processi di gruppo / il lavoro in gruppo. Nel processo di riflessione del gioco, è possibile discutere/riflettere sulle capacità comunicative e organizzative, sulla capacità di risolvere i problemi, sulla collaborazione, ecc. Poiché queste sono abilità e competenze chiave per il lavoro, usiamo il gioco per creare collegamenti tra l'esperienza che gli studenti hanno avuto nel gioco e il mondo del lavoro.

Abbiamo implementato il gioco nel contesto della formazione alla comunicazione.

Testimonianze e citazioni

L'esperienza dei formatori:

È stato molto facile motivare il gruppo a giocare a questo gioco strategico. Osservare il gioco e ogni partecipante del gruppo, ha dato loro la possibilità di lavorare ulteriormente su queste competenze nel gruppo. Inoltre, hanno avuto la possibilità di vedere i punti di forza dei loro studenti, le competenze sociali, le capacità di comunicazione, ecc.

Il gioco rafforza le seguenti abilità e competenze:

- Gli studenti hanno ottenuto la capacità di lavorare in gruppo.
- Hanno imparato a comunicare e a risolvere i conflitti.
- Dovevano promuovere la loro capacità di cooperare.
- Gli studenti hanno dovuto lavorare sulla loro capacità di risolvere problemi e hanno dovuto prendere decisioni.
- Alcuni studenti hanno dovuto prendere l'iniziativa.
- Il pensiero analitico e strategico e il pensiero fuori dagli schemi erano molto importanti.
- Alcuni hanno usato le loro capacità organizzative.

Esperienza degli studenti

In generale, gli studenti hanno amato il gioco. Hanno iniziato a muoversi, hanno iniziato a comunicare senza paura e sono stati in grado di incontrarsi e percepirsi in modi diversi rispetto alle lezioni regolari. Agli studenti è piaciuta la nuova sfida e si sono divertiti molto. Durante il processo di feedback, si sono resi conto di quanto sia stato completo il gioco e di ciò che hanno imparato riguardo alla comunicazione, all'affrontare

nuove sfide, all'organizzazione

abilità, ecc. Gli studenti sono stati davvero stupiti da ciò che hanno tirato fuori per se stessi, ad esempio come si lavora insieme in un gruppo, qual è il mio ruolo, sono in grado di trovare nuove idee, sono l'iniziatore o piuttosto la persona che organizza il gruppo, ecc.

Dichiarazioni degli studenti:

Studente 1: *"Mi è piaciuto il gioco. È stato bello lavorare insieme ai miei colleghi. Ognuno di noi aveva idee diverse".*

Studente 2: *"Mi piacerebbe giocare di nuovo al gioco, perché sono sicuro che possiamo farcela la prossima volta".*

Studente 3: *"Abbiamo lavorato come una squadra e questo è stato molto buono".*

Studente 4: *"Alla fine, non è stato un problema che non siamo riusciti a salvare il secchio".*

f. Continua a parlare e nessuno esplode PC

Fatti e descrizione del gioco

Il gioco si chiama "Keep Talking and Nobody Explodes" (versione PC). Potete trovarlo su HUMBLE STORE o su STEAM. Il gioco consiste nel disinnescare una bomba. I tuoi amici, gli "esperti", hanno il manuale necessario per disinnescarla. Ma c'è un problema: gli esperti non possono vedere la bomba, quindi tutti dovranno parlarne - velocemente! Metti alla prova le tue capacità di risoluzione dei puzzle e di comunicazione mentre tu e i tuoi amici gareggiate per disinnescare velocemente le bombe prima che scada il tempo!

Il gioco può essere giocato da persone dai 12 ai 99 anni.

Gruppo target e impostazione

Il gioco si è svolto nell'aula di informatica della scuola. C'erano 20 studenti divisi in 5 gruppi. Ogni gruppo aveva 1 difensore e 3 esperti. Solo il difensore poteva vedere lo schermo del PC e gli esperti avevano in mano una versione stampata del manuale. Il difensore doveva descrivere la bomba agli esperti in inglese (che non era la loro lingua madre) e gli esperti dovevano dare le istruzioni anche in inglese.

Lista di controllo

in un altro documento pdf "Lista di controllo GBT KTANE PC"

Schema del progetto

Il gioco è stato usato nella classe di inglese. Gli studenti dovevano comunicare in inglese, ed è stato davvero bello farlo mentre giocavano. Per la nostra prima sessione con il gioco, abbiamo avuto una sessione introduttiva. Prima abbiamo guardato il trailer del gioco su YouTube (in inglese). Poi abbiamo parlato dell'obiettivo del gioco che è quello di disinnescare una bomba disinnescando tutti i suoi moduli prima della fine del tempo e abbiamo passato un po' di tempo a leggere il manuale per spiegare alcune parole difficili. Dopo questa sessione introduttiva ne abbiamo avute altre 3 (40 minuti ciascuna) dove gli studenti hanno giocato al gioco.

Come incorporare

Giocare il gioco in inglese era una motivazione per loro a comunicare in inglese. Nel nostro caso, è stato l'adattamento perfetto per la classe inglese (la lingua madre degli studenti è il greco). I gruppi di 4 hanno lavorato perfettamente e nell'ultima sessione di 40 minuti ogni studente ha avuto la possibilità di giocare come Esperto e come Diffusore per almeno 2 volte.

Uso in classe

La nostra prima sessione è stata introduttiva (come descritto prima). Ne abbiamo avute altre 3:

Prima sessione di gioco:

- In gruppi di 4 gli studenti hanno scelto la persona che dovrebbe essere il "difensore".
- Un insegnante ha aiutato "The defuser" a usare i comandi del gioco e l'altro insegnante ha aiutato gli "aiutanti" con il manuale.
- Dopo le 3 volte che sono stati aiutati, si sono sentiti sicuri di giocare da soli.
- Hanno giocato il gioco 2 volte senza aiuto.
- Come compito a casa, gli studenti dovevano imparare alcune delle parole difficili che avevamo discusso nella lezione introduttiva.

Seconda sessione di gioco:

- Gli studenti (nelle stesse squadre) hanno giocato di nuovo il gioco. Ci siamo resi conto che il gioco stava diventando molto più difficile, troppo velocemente.
- Dopo aver giocato per un po' di tempo, avevano trovato i loro modi di comunicare e riuscivano a capirsi molto più facilmente di quando avevano iniziato.

Terza sessione di gioco:

- Le stesse squadre hanno giocato il gioco ma questa volta i giocatori hanno ruotato i loro ruoli in modo che ognuno potesse giocare sia l'"aiutante" che il "difensore".

Esperienza degli studenti, testimonianze e citazioni

Quando abbiamo chiesto all'insegnante che ha usato il gioco in classe circa la sua esperienza, ha detto che: "Agli studenti è piaciuto giocare. Hanno pensato che fosse divertente giocare e imparare allo stesso tempo. D'altra parte, non hanno gradito il fatto che il gioco è diventato molto più difficile nei primi livelli e dopo aver giocato per la terza sessione si sono un po' annoiati".

Abbiamo anche avuto una discussione con gli studenti che hanno giocato al gioco durante la lezione di inglese. Ecco alcune testimonianze:

Studente 1: "Mi è piaciuto fare questo gioco. Pensavo che sarebbe stato difficile parlare con gli altri studenti in inglese, ma ci siamo riusciti. Volevo disinnescare la bomba".

Studente 2: "È stato bello poter fare un gioco durante la lezione. All'inizio era strano, ma è diventato molto più divertente mentre giocavamo".

Studente 3: "Ho imparato le parole che il nostro insegnante ci ha detto perché volevo usarle per il gioco. Penso che sia stata la prima volta che ho imparato tutte le parole che avevo per i compiti".

Studente 4: "Sarebbe bello se usassimo i giochi anche in altre classi".

g. Co-creazione di una Escape Room

Fatti e descrizione del gioco

Non è veramente un gioco; è una co-creazione di un gioco. È una co-creazione di una stanza di fuga. È la ricerca, il pensiero creativo, l'implementazione di tutte le cose che gli studenti hanno imparato sullo STEAM. Può richiedere qualche giorno o qualche mese. Dipende da quanto gli studenti lavorano e da cosa vogliono creare.

Gruppo target e impostazione

Gli studenti che hanno co-creato l'escape room erano adulti della Platon School di Katerini Grecia. Il numero di loro che hanno preso questo programma è di 32, 18 dei quali sono donne e 14 uomini. Hanno usato una normale classe della scuola che è stata trasformata in una Escape Room. Era un progetto per la classe STEAM che è durato 2 mesi (2 ore a settimana)

Lista di controllo: La lista di controllo non si applica a questo perché non è un gioco.

Schema del progetto

Per prima cosa, abbiamo fatto alcune discussioni per creare l'ambientazione. Gli studenti hanno fatto alcune ricerche su altre escape room. Poi hanno dovuto pensare ad alcuni punti salienti e creare la storia. Dopo questo, gli studenti sono stati divisi in gruppi di 4, hanno dovuto creare alcuni indovinelli STEAM e poi hanno dovuto lavorare insieme per creare la versione finale della escape room.

Come incorporare

La co-creazione dell'escape room può essere applicata a quasi tutte le classi. Dipende dagli enigmi che verranno creati. Possono avere a che fare con la fisica, la matematica, la chimica, la storia, la lingua o anche la lingua straniera. L'unica cosa necessaria è una stanza e molta immaginazione.

Uso in classe

Il metodo utilizzato per questo programma è stato il metodo di indagine e abbiamo cercato di insegnare agli studenti alcune tecniche di risoluzione dei problemi. Il progetto è stato strutturato in due fasi principali. La prima fase riguardava la creazione dell'ambientazione. Durante questa fase l'intera classe ha lavorato insieme. Durante questa fase, gli studenti discutevano e condividevano idee. Hanno anche dovuto fare ricerche su internet per una settimana. Tutti gli studenti dovevano proporre almeno un enigma e spiegare come l'avrebbero realizzato. Alla fine si sono ritrovati con una lunga lista di circa 40 indovinelli e puzzle. E' seguita una lunga discussione fino a quando gli studenti hanno raggiunto un consenso su una lista di 10 indovinelli, tenendo conto che dovevano essere fattibili, economici e non dovevano essere pericolosi o spaventosi. La seconda fase era incentrata sulla creazione della storia del gioco. In questa fase gli studenti sono stati divisi in gruppi di tre o quattro. In questo modo avrebbero dovuto collaborare in piccoli gruppi. L'apprendimento collaborativo è caratterizzato da processi

relativamente non strutturati attraverso i quali i partecipanti negoziano gli obiettivi, definiscono i problemi, sviluppare procedure e produrre conoscenza socialmente costruita in piccoli gruppi. Hanno dovuto progettare gli indovinelli e fare una lista con tutti i componenti necessari. La divisione degli studenti in gruppi è stata fatta sulla base di diversi gradi in STEM, diversi atteggiamenti verso STEM, e l'equilibrio di genere. Dopo che ogni gruppo ha completato il suo compito, hanno presentato l'indovinello agli altri gruppi e una nuova discussione è iniziata su come tutti questi indovinelli dovrebbero essere collegati al fine di rendere il gioco più interessante da giocare ma non troppo difficile in modo che sia possibile per gli altri "fuggire dalla stanza".

Esperienza degli studenti, testimonianze e citazioni

L'insegnante che ha lavorato nella co-creazione della escape room con gli studenti ha descritto questa esperienza come qualcosa di completamente nuovo per lui. Ha detto che è stato molto difficile per lui lasciare che gli studenti "imparassero da soli" senza "insegnare". Alla fine si è reso conto che ne è valsa la pena perché ha visto il cambiamento nella motivazione degli studenti e il diverso approccio che hanno avuto su STEAM dopo questo programma. Per quanto riguarda gli studenti, hanno detto che gli è piaciuto questo modo diverso di imparare, gli è piaciuto che hanno usato la loro mente e le loro mani per creare qualcosa e che gli è piaciuto lavorare in gruppo e scambiare idee con l'insegnante ma anche con gli altri studenti.

h. ACT ESOL

Fatti del gioco

Negli ultimi due anni, City Lit ESOL ha sperimentato e giocato con ACT ESOL, un approccio introdotto al più ampio mondo ESOL nel Regno Unito dal Serpentine Galleries Edgware Road Project, in cui insegnanti ESOL partecipativi e Implicated Theatre hanno lavorato con studenti di lingua inglese per sviluppare un orientamento ESOL più politico che combina l'apprendimento della lingua con un focus sulla resistenza. Ispirato dal lavoro di Augusto Boal e dal Teatro e dalla Pedagogia dell'Oppresso di Paulo Freire, il progetto ha integrato il teatro come azione di trasformazione contro l'oppressione e l'ingiustizia e "l'educazione al problema" che parte dalle esperienze di oppressione vissute dai partecipanti, esplora soluzioni e agisce per cambiare la situazione. Ha anche sperimentato una varietà di giochi teatrali ed esercizi con e senza parola.

I dettagli del progetto possono essere trovati qui:
<https://www.serpentinegalleries.org/whats-on/act-esol/>

Descrizione del gioco

All'interno di questo progetto Erasmus, City Lit ha attinto principalmente all'approccio Forum Theatre di ACT ESOL ma ha anche sperimentato alcuni giochi teatrali. Nel Forum Theatre, sviluppato da Boal, i partecipanti mettono in scena una situazione che uno di loro ha vissuto come oppressiva o ingiusta ma che è stata risolta in modo insoddisfacente o non è stata risolta affatto. Lo scopo della ri-creazione è di mostrare il problema ma non la soluzione. Essenziale per il processo è che la persona "Oppressa" vuole il cambiamento ma non sa come ottenerlo. L'antagonista, l'Oppressore, può essere un capo, un membro del pubblico, anche un amico - ma è qualcuno che ha reso qualcosa di difficile e non costruttivo per l'oppresso. La scena può coinvolgere un certo numero di attori, ma gli spettatori non sono passivi - anche loro sono attori. Entrano nella performance in certi momenti per esplorare e creare finali alternativi alla storia. Infine, c'è il Joker, il facilitatore o mediatore che conduce l'intero processo e mira a incoraggiare il gioco, a provocare, a pensare fuori dagli schemi e a creare una cornice sicura per l'esplorazione complessa.

Il nostro approccio al City Lit è stato quello di essere meno esplicitamente politico: lavorare con gli studenti, in questo caso, adulti che imparano l'inglese come nuova lingua, su situazioni che loro stessi avevano sperimentato come difficili, ma concentrarsi più apertamente sulla trasformazione di queste situazioni linguisticamente e praticamente in modo che gli studenti potessero imparare dalle ripetizioni della scena e sviluppare le loro competenze per le ripetizioni di situazioni simili. Le scene che gli studenti hanno rievocato includevano problemi al lavoro con i capi, situazioni sgarbate mentre facevano shopping, e incomprensioni tra un cliente e un barista.

Gli studenti hanno inizialmente lavorato in gruppi e hanno deciso quale "conflitto" per gruppo avrebbero rimesso in scena di fronte a tutta la classe. Poi tutti hanno provato. Dopo la prima performance e un periodo di riflessione collettiva, gli studenti hanno riprodotto la scena e questa volta

I membri del pubblico (altri studenti) si sono uniti o hanno preso il posto degli attori originali per cercare di trovare una migliore risoluzione al problema.

All'interno di questo spettacolo e della trasformazione di un evento reale in una forma estetica, gli studenti hanno lavorato su tutti gli aspetti del loro inglese mantenendo un'attenzione pragmatica. Si sono anche divertiti!

Gruppo target e impostazione

Abbiamo usato questo approccio con una varietà di studenti adulti, ma soprattutto con persone che erano lavoratori migranti o rifugiati che imparavano l'inglese al livello 1 (A2-B2). Gli studenti di solito lavoravano in caffè, negozi, alberghi e a volte office. Alcuni studiavano per gli esami in corsi di 17 settimane imparando l'inglese per 5 ore a settimana. Altri seguivano corsi più brevi e specializzati senza esami, come pronuncia e ESOL e Customer Care.

Lista di controllo

Uno dei vantaggi di ACT ESOL è che richiede poche risorse materiali. Tuttavia, il tutor dovrebbe controllare quanto segue:

- c'è spazio sufficiente in classe/ambiente di apprendimento per i giochi e il gioco
- gli oggetti come borse o vestiti vengono rimossi e lo spazio è sicuro
- ci sono alcuni oggetti che possono essere usati come oggetti di scena come sedie, libri ecc.
- c'è qualcosa da scrivere durante i periodi di riflessione in particolare
- gli studenti scelgono situazioni che contengono un conflitto o un antagonismo sufficiente per guidare la tensione e creare il movimento di andata e ritorno richiesto dal gioco
- gli studenti hanno uno spazio appropriato, pubblicamente o privatamente, per discutere di questioni che potrebbero essere emerse attraverso la rievocazione.

Schema del progetto

Abbiamo scelto questo approccio ACT ESOL perché eravamo interessati a concentrarci sull'esperienza di gioco come esperienza di apprendimento. L'"esperienza di gioco" era anche un'esperienza di apprendimento? Come è stata creata un'esperienza di gioco? L'approccio ACT ESOL ha influenzato tale esperienza? Quindi, eravamo interessati non tanto a creare atteggiamenti ludici da parte dell'allievo-giocatore verso il suo apprendimento, quanto a creare scenari che richiedessero il gioco. In questo senso, abbiamo seguito le famose riflessioni sul gioco di HG Gadamer in *Verità e Metodo*, che sostiene il primato del gioco sulla coscienza dei giocatori - che è il 'gioco' e il suo movimento a determinare il gioco, non l'atteggiamento o la decisione dei giocatori. Il gioco si verifica quando i giocatori sono coinvolti e soggetti ad un movimento o ad una tensione che va e viene, sia che si tratti di un individuo che segue il movimento di un pallone calciato avanti e indietro contro un muro, sia che si tratti di una gara tra due squadre impegnate in una partita sportiva molto combattuta. Tale movimento coinvolge e assorbe i partecipanti in modo che il loro

Il processo decisionale e gli atti diventano compiti - sia immanenti che imminenti - del gioco. Così, anche se il gioco stesso può essere tassativo e faticoso, i giocatori sperimentano la sua facilità, come senza sforzo e senza il peso dell'iniziazione individuale - ciò che a volte è chiamato 'flusso'. Tale assorbimento, persino rilassamento, nel gioco non significa assenza di rischio. Il gioco richiede il rischio di un continuo fallimento così come la possibilità di evitare o invertire questa perdita. In effetti, forse più equilibrata è la posta in gioco - tra perdita e guadagno, fallimento e successo - più gli individui si trasformano in giocatori del gioco. Tali poste in gioco sono caratteristiche del gioco stesso, distinte nel tempo e nello spazio dal resto del mondo. Qualunque sia l'effetto sul mondo esterno, il successo o il fallimento è misurato solo in termini del gioco stesso. Regole specifiche modellano e definiscono il movimento all'interno di uno spazio separato - che sia un campo, un campo, un tavolo, o in questo caso uno spazio per recitare - durante un periodo di tempo con un inizio e una fine distinti.

Per tutto il progetto, abbiamo seguito un modello simile, anche se non tutte le istanze erano uguali:

- gioco teatrale iniziale per rilassare e orientare gli studenti
- allestimento di uno spazio per il teatro Forum
- gli studenti lavorano in gruppi di 3-4 con ogni studente che presenta un "problema"
- la scelta di una scena per gruppo da provare e mettere in scena
- mettere in scena la scena di fronte al resto degli studenti
- riflessione di tutta la classe sulla scena per verificare la comprensione degli studenti di ciò che è successo e le diverse interpretazioni di esso
- una seconda rievocazione della scena con membri del pubblico che ora entrano in scena per aiutare a risolvere la situazione
- ulteriore riflessione in tutta la classe sulla situazione e concentrazione sulla lingua o su altri punti di apprendimento
- lavoro successivo come scrivere una sceneggiatura, lavorare su un punto di grammatica, ecc.

Come incorporare

Non ci sono regole su quando o quanto spesso usare ACT ESOL. Gli studenti hanno riconosciuto la natura insolita della classe non appena abbiamo spostato i tavoli e le sedie su un lato della stanza per creare lo spazio di performance del Teatro Forum. Di solito abbiamo iniziato con un gioco basato sul teatro per suscitare fiducia tra i compagni di classe. Una lista completa di giochi introduttivi, con spiegazioni pedagogiche e linguistiche, può essere trovata nell'opuscolo delle Serpentine Galleries, ACT ESOL, Language, Resistance, Theatre (www.serpentinegalleries.org/learn), ma giochi particolarmente popolari al City Lit sono stati 'Follow the Sound', 'Occupy the Space' e 'Mirror'.

L'approccio ha funzionato bene attraverso diversi livelli di studenti. Può essere usato in diversi momenti di un corso e può essere adattato a molti contesti di apprendimento diversi. Può essere usato in programmi ESOL generali più lunghi o in corsi più brevi orientati al lavoro. Si presta a circostanze particolari come un corso ESOL orientato al lavoro o agli affari o anche alla pratica dell'esame. In un corso ESOL di 7 settimane, 2 ore alla settimana, abbiamo usato il metodo in due sessioni con gli studenti.

I giochi teatrali possono essere usati abbastanza regolarmente come attività di riscaldamento o di riempimento, specialmente all'inizio di un corso o con un nuovo ingresso di studenti in una classe esistente, così come un mezzo per preparare gli studenti alla parte ACT ESOL della classe. ACT ESOL può anche essere usato come strumento di costruzione della fiducia con studenti reticenti o con un gruppo che non sembra molto coeso. E' divertente e fa bene al legame con la classe.

ACT ESOL può essere usato dagli studenti per sviluppare non solo caratteristiche linguistiche ma anche comportamenti pragmatici culturali. L'approccio incorpora gli studenti in un contesto che hanno già sperimentato come impegnativo. Questo elemento situazionale dà loro la possibilità di rivisitare una situazione difficile in modo limitato e di cambiare il risultato. Promuove la comunicazione mirata e fornisce ai partecipanti una maggiore competenza per affrontare simili difficoltà future. Come risultato guadagnano confidenza, fluenza e capacità riflessiva così come l'attenzione su caratteristiche linguistiche specifiche come il registro, il tono, o il linguaggio di negoziazione.

Uso in classe

Il metodo ACT ESOL è stato usato principalmente con gli studenti ESOL ai livelli Entry 2 (A2) e Entry 3-Level 1 (B1-B2). Ma le classi di pronuncia hanno usato anche alcuni giochi teatrali.

Esempi di giochi teatrali utilizzati

In *Zip, Zap Boing*, gli studenti stanno in cerchio e si passano i suoni l'un l'altro. Il suono zip viene passato allo studente (il Joker) da un lato di te: tu stabilisci un contatto visivo con lei, dici "zip" e applaudi. Lei poi fa lo stesso con il suo vicino. Si fa continuamente il giro del cerchio senza parlare. Quando gli studenti sono convinti di questo, si può aggiungere lo zap. Qui, il Joker guarda attraverso il cerchio, stabilisce un contatto visivo, applaude e dice

'zap'. (Questo non può essere verso la persona accanto a te.) Infine, viene aggiunto 'boing'. Questo suono è in risposta al mittente di uno zip o zap: si stabilisce un contatto visivo con lei e si dice 'boing' con un movimento delle mani verso l'alto come se si spingesse il suono indietro a chi ha inviato lo zip o lo zap. Man mano che gli studenti imparano il gioco, può essere accelerato usando zip, zap e boing insieme. Nelle lezioni future, altri suoni, parole o frasi possono essere sostituiti da zip, zap e boing - per esempio, per praticare la pronuncia. Gli studenti hanno trovato questo gioco divertente e molto interattivo. A volte ci sono voluti alcuni tentativi per farlo funzionare bene. E' una buona idea non passare troppo tempo su ogni gioco, per mantenere l'interesse e l'entusiasmo degli studenti.

<https://youtu.be/Y7NI1isqSko>

In *Occupy the Space*, gli studenti camminano tutti intorno alla stanza in una direzione, concentrandosi sul pavimento e mantenendo uno spazio uniforme tra di loro. Il Joker grida "fermo" e gli studenti controllano la loro posizione nella stanza e si spostano se necessario per mantenere spazi relativamente uniformi tra di loro. Questo continua con variazioni, ad esempio: hai dormito troppo e hai bisogno di andare al lavoro molto velocemente per una riunione importante. È l'ora di punta. VAI! Sei andato a una festa ieri sera e sei tornato molto tardi. Hai dormito solo 4 ore. VAI! Il Joker grida freeze per fermare il movimento e controllare gli spazi ogni volta. Ci sono molteplici possibilità con questo gioco e gli studenti si sono divertiti a camminare in modi diversi, a seconda delle istruzioni date.

Mirror è un gioco semplice, ma richiede concentrazione. Gli studenti lavorano con un partner. Si affrontano e conducono il gioco in silenzio. Lo studente A si muove e lo studente B rispecchia la sua azione. Il Joker grida 'freeze' e i ruoli si scambiano. Nel round finale del gioco, non c'è un leader, con gli studenti che lavorano insieme, rispecchiandosi a vicenda. Nelle sessioni al City Lit, abbiamo generalmente usato circa due giochi per lezione prima di iniziare le attività del Teatro Forum.

Una volta che gli studenti erano rilassati, la sezione ACT ESOL poteva iniziare completamente. L'insegnante (Joker) li ha messi in piccoli gruppi di 3 o 4. Gli studenti sono stati incoraggiati a pensare a situazioni che gli erano successe nella loro vita quotidiana o lavorativa in cui qualcuno era stato maleducato o diffidente nei loro confronti. Poi ognuno ha raccontato la propria storia agli altri del proprio gruppo. Il Joker è andato in giro ad ascoltare le situazioni e ha incoraggiato ogni gruppo di scegliere solo una delle scene da recitare al resto della classe. Ha anche fatto domande chiave sullo scenario per controllare che ci fosse qualche forma di confronto e che fosse favorevole al Teatro Forum. La mancanza di una discussione o una situazione troppo facilmente risolvibile non avrebbe incoraggiato la produzione linguistica degli studenti o portato ad una situazione di gioco.

Una volta scelta la scena, il protagonista ha raccontato lo scenario in modo più dettagliato al resto del suo gruppo e gli studenti hanno deciso quali parti avrebbero recitato. Ogni gruppo ha poi iniziato a provare i diversi scenari. Il Joker ha continuato a

parlare con ogni gruppo, controllando che tutti avessero una parte nella rappresentazione e incoraggiando gli studenti ad usare gli oggetti di scena se necessario. Quando i gruppi erano pronti, hanno fatto a turno per esibirsi di fronte al pubblico (il resto della classe). In un punto di confronto nella scena, il Joker ha fermato l'azione dicendo 'freeze' e ha posto domande chiave come: Chi aveva il problema? Come hanno risposto i diversi personaggi? Qual era esattamente il problema? Perché x o y hanno agito in quel modo? Puoi pensare ad un altro modo di affrontare la situazione? La scena è stata poi recitata di nuovo dall'inizio, ma questa volta chiunque del 'pubblico' poteva entrare in qualsiasi momento per scambiare con un personaggio o aggiungere un altro personaggio alla scena, al fine di risolvere la situazione. Questo potrebbe avvenire diverse volte, a seconda della coorte di studenti.

Alla fine dell'episodio del Teatro Forum, il Joker (insegnante) ha rivisto la scena con gli studenti creando di solito una panoramica visiva dello scenario attraverso la Lavagna Interattiva, che includeva possibili ragioni per il problema iniziale. Inoltre, questa sezione di feedback elicitava possibili risoluzioni delle situazioni, che potrebbero essere utilizzate nella vita reale. A seconda della durata della classe, i gruppi a volte recitavano di nuovo le loro scene, con le risoluzioni suggerite.

Gli studenti hanno proposto una vasta gamma di situazioni. Per esempio, una scena in un negozio di abbigliamento in cui una cliente si è sentita trattata male dal personale alla cassa quando è venuta a pagare. La cassiera sembrava aver trattato con cortesia tutti i clienti precedenti, ma con lei era stata scortese. Era l'unica persona di lingua non naturale nella coda. Questo ha fatto nascere varie ipotesi sul perché questo sia successo. La cassiera era razzista? La studentessa aveva frainteso qualcosa a causa delle sue difficoltà linguistiche? Perché la cassiera ha agito in quel modo? Stava avendo una brutta giornata? Cosa era successo a casa prima che andasse al lavoro? Dopo che gli studenti hanno visto la scena, sono stati in grado di offrire suggerimenti per le azioni della cassiera e modi per risolvere la situazione. La studentessa offesa potrebbe spiegare come si è sentita ad essere trattata in questo modo e chiedere delle scuse. Poteva chiedere il supporto di qualcun altro in coda o, se tutto il resto non avesse funzionato, poteva chiedere di vedere un membro anziano del personale per spiegare l'accaduto e cercare un qualche tipo di risoluzione, suggerendo che il membro del personale ricevesse un'ulteriore formazione nell'assistenza ai clienti.

Un altro esempio fu in una caffetteria dove una cliente aveva chiesto una tazza di tè ma le fu dato un cappuccino. La confusione sorse quando la cameriera le chiese se voleva del cioccolato sopra. Perché avrebbe voluto del cioccolato sul suo tè? Il cliente si arrabbiò molto e la cameriera non aveva idea del perché. Di nuovo, gli studenti sono stati in grado di suggerire il motivo della confusione era sorto. Forse la pronuncia dello studente della frase 'cup of tea' non era chiara. Forse non aveva ascoltato la cameriera quando ha confermato il suo ordine per il caffè. Al cliente potrebbe essere offerta una tazza di tè gratis per scusarsi, ma gli studenti hanno anche sentito che ha condiviso una certa responsabilità per la confusione, non ascoltando veramente la cameriera perché era al telefono e distratta mentre dava l'ordine.

<https://youtu.be/bU4S051M02Y>

Un terzo scenario riguardava una scena al lavoro, dove a qualcuno era stato chiesto di venire a fare un turno solo per sentirsi dire che non era necessario. Inoltre, la studentessa coinvolta sentiva di essere stata trattata in modo poco simpatico dal suo capo in molte occasioni precedenti e voleva che la questione fosse risolta. Gli studenti potevano capire quale fosse il problema: il suo capo non l'aveva chiamata per dirle che non c'era più bisogno di lei ed era molto indifferente. Forse aveva dovuto organizzare l'assistenza ai bambini per venire al lavoro, il che era una spesa extra. Inoltre, quando il superiore è stato chiamato per risolvere la situazione, il capo della studentessa l'ha semplicemente ignorata e ha parlato al superiore nella loro lingua comune. Questo particolare scenario ha fatto emergere situazioni che erano riconoscibili da molti studenti. Di nuovo, sono stati offerti suggerimenti sensati per ridurre la tensione della situazione e portarla ad un punto di risoluzione.

La lavoratrice potrebbe chiedere un incontro privato per discutere i suoi problemi con il suo capo. Il superiore potrebbe suggerire un nuovo modo di organizzare i turni di lavoro in modo che il personale abbia un preavviso ragionevole per i cambi di turno. Nelle riunioni future il capo e il suo superiore parlerebbero in inglese in modo che il membro del personale possa capire e sentirsi incluso.

In un altro scenario, una donna si trovava in un caffè ad aspettare suo marito. Lui era in visita nel Regno Unito e lei pensava che sarebbe stata una buona occasione per lui di praticare il suo inglese.

Ha chiacchierato con la cameriera e ha ordinato del cibo quando è arrivato suo marito. Tutto è andato bene fino a quando la cameriera ha portato il cibo e ha iniziato a starnutire sull'ordine. La cliente era un po' scioccata, ma anche preoccupata e chiese alla cameriera se fosse costipata! Ha continuato a ripetere questa domanda, con grande imbarazzo della cameriera. Quando l'azione è stata congelata, gli studenti hanno discusso su come era sorto il malinteso. La cliente era spagnola e nella sua lingua gli aggettivi per 'costipato' e 'congestionato' sono esattamente gli stessi. Quindi, stava chiedendo alla cameriera se aveva il raffreddore, ma questo è stato frainteso a causa del problema linguistico. Gli studenti del 'pubblico' hanno suggerito un modo semplice per risolvere la situazione e la scena è stata recitata di nuovo. Questa volta un secondo cliente era già nel caffè e fu in grado di ascoltare la conversazione con la cameriera che starnutiva. È intervenuta e si è presentata al cliente come una compagna spagnola ed è stata in grado di spiegare perché la confusione era sorta. Il primo cliente è stato grato per l'aiuto e si è scusato con la cameriera, che ora ha capito il motivo della domanda originale e sono stati tutti in grado di riderci sopra, in modo da disinnescare rapidamente la situazione.

https://youtu.be/RmR1j_pxDO8

Oltre a questa "risoluzione del conflitto", queste scene sono diventate anche esperienze di apprendimento linguistico e di arricchimento. Un sacco di linguaggio è emerso dalla recitazione, che è stato elicitato e messo a fuoco nel feedback post-scenario e/o seguito nelle lezioni successive.

Per esempio, nel primo scenario con il cassiere maleducato, questa è stata una buona opportunità per espandere il vocabolario degli studenti relativo agli aggettivi di personalità. Gli studenti sono stati in grado di costruire una banca di vocabolario che hanno usato nelle lezioni successive per scrivere descrizioni di membri della famiglia o amici. Sono stati in grado di utilizzare una gamma più ampia di aggettivi in modo più accurato nelle loro narrazioni, grazie all'esperienza ACT ESOL. In tutte le situazioni, gli studenti sono stati in grado di utilizzare i loro poteri di inferenza per suggerire ragioni per le azioni del cassiere/cameriera/manager. Al livello Entry 2, gli studenti potevano dire 'forse era stanca/forse era arrabbiata' ecc, mentre gli studenti di livello superiore potevano usare verbi modali,

Ad esempio, 'potrebbe/potrebbe/potrebbe essere stata depressa/ansiosa/fame/irritata' ecc. Queste situazioni si prestavano ad una ricchezza di lavoro di follow-up, sia il lavoro basato sulla pronuncia come un dialogo per praticare l'intonazione, esercizi di gap-fill per consolidare il lavoro linguistico emerso dalle scene (aggettivi, verbi, tempi) o pezzi più lunghi di scrittura, ad esempio una domanda di lavoro, i pro ei contro di diversi lavori, una discussione sulle condizioni di lavoro, ecc Questi possono essere fatti ad una serie di livelli, a seconda del gruppo di studenti coinvolti, ciò che è emerso dall'esperienza di recitazione e gli interessi o i bisogni specifici degli studenti.

Esperienza degli studenti

All'inizio di questo progetto ci siamo chiesti se questo approccio ACT ESOL creasse un'esperienza di gioco e, in tal caso, se costituisse un'esperienza di apprendimento. La risposta ad entrambe le domande è "sì". All'interno dell'aula si è creato uno spazio e un tempo distinto, in particolare durante la parte di rievocazione del processo. La scena ha attirato gli studenti-partecipanti in modo da essere assorbiti da essa e anche soggetti alle sue richieste. Erano sia creativi che CREATI, giocando ed essendo giocati. Ogni mossa dei giocatori diventava contingente e condizionata da un'altra - semi-scritta e prescritta dalla situazione già creata ma che aveva ancora bisogno di essere eseguita. La natura coinvolgente del processo è stata in parte determinata dall'elemento "contestato" e dall'antagonismo al centro di ogni scena, che fosse tra il barista e il cliente per il cappuccino e la tazza di tè sbagliati o il cliente maleducato e gli altri nel supermercato. Le dispute hanno permesso un movimento avanti e indietro negli scenari che ha portato anche all'incorporazione di più persone nel tentativo di risoluzione o intensificazione del problema. Questi studenti sono entrati in scena come giocatori. L'attrito - dove qualcosa era in gioco - si è rivelato essenziale nella creazione del gioco. Il fatto che lo scenario fosse basato su qualcosa che era successo a uno o più studenti lo distingueva da un gioco di ruolo più tradizionale, mentre l'inquadramento dei problemi all'interno di un'attività codificata e distinta forniva una libertà per gli studenti. Era evidente dalle riprese filmate che i partecipanti stavano giocando seriamente così come in alcune occasioni adottando un atteggiamento giocoso a ciò che a volte era stata una sconvolgente esperienza di vita reale.

Una delle riflessioni più interessanti è stata quella di una studentessa del corso ESOL e Assistenza clienti. Ha parlato di come, dopo aver lavorato per molte ore, il gioco di ACT ESOL l'ha rianimata. Si è persa nel ricreare la scena e si è divertita. E questo ha aiutato il suo

apprendimento. Ascolta altre sue riflessioni qui:

<https://youtu.be/CQ9u2-DkIoM>

Testimonianze e citazioni

Caroline, l'insegnante: "È diventato chiaro abbastanza presto nelle lezioni e di nuovo nel feedback degli studenti che un elemento sostanziale di ciò che speravamo di ottenere attraverso questo spettacolo ha avuto successo. La maggior parte degli studenti ha dimenticato le loro inibizioni e la loro mancanza di sicurezza perché sono stati coinvolti in una situazione che aveva un significato per loro e sono stati investiti nella risoluzione dei problemi che avevano incontrato nella vita reale. Uno studente in particolare ha detto che, anche se era stanco quando è venuto in classe, ha dimenticato la sua stanchezza e le sue preoccupazioni quotidiane perché era immerso nella recitazione di scene con i suoi compagni di classe. Inoltre, la stragrande maggioranza degli studenti, da una serie di classi, ha detto che la loro sicurezza è aumentata significativamente come risultato di questo metodo di apprendimento della lingua. Ora si sentivano molto più in grado di affrontare situazioni difficili e di farsi valere quando si presentavano problemi al lavoro o nella loro vita quotidiana. Era significativo che alcuni studenti che erano generalmente tranquilli e un po' in disparte in classe, diventassero totalmente coinvolti nella situazione in cui stavano agendo, permettendo loro di produrre lingua senza la reticenza che spesso mostravano in un ambiente di classe più tradizionale. Sembrava che, poiché situazioni simili erano accadute agli studenti nella loro vita, avevano un grande significato e rilevanza per loro. Inoltre, a causa della disposizione della stanza e della mancanza di posti a sedere formali ecc. gli studenti sono stati in grado di rilassarsi nella recitazione, che a sua volta ha prodotto linguaggio in un modo che non sempre accade in classe. Allo stesso modo, sembravano più aperti a correre dei rischi in termini di produzione linguistica quando erano assorbiti dalla recitazione o dal 'gioco'. L'atto di assumere un personaggio diverso ha anche dato loro il permesso di essere più fantasiosi con il loro linguaggio e meno limitati dall'ansia e dalla paura di fare errori, che può inibire il linguaggio per alcuni studenti in una classe ESOL più tradizionale".

<https://youtu.be/CQ9u2-DkIoM>

i. Gioco del pensiero laterale

Fatti del gioco

Lateral Thinking Puzzles - Can You Say Why? (Erwin Brecher, PhD) è un libro di puzzle da risolvere attraverso la discussione. Ci sono più di 90 rompicapi, ognuno di lunghezza variabile. Ogni enigma presenta uno scenario di caso usando una varietà di tempi passati e una gamma di vocaboli. Questo gioco è adatto agli studenti ESOL dall'Upper Intermediate (B2) in su: fa leva sulla comprensione degli studenti non solo del vocabolario ma anche di situazioni complesse che richiedono discussioni e pensiero laterale per essere risolte.

Il gioco può essere giocato anche sotto forma di gioco di carte. Qui la soluzione è sul retro della carta invece che sul retro del libro.

Descrizione del gioco

In questo gioco, gli studenti che stanno imparando l'inglese come nuova lingua lavorano in gruppo per risolvere i puzzle del pensiero laterale.

Leggono il puzzle insieme, discutono e seguono gli indizi per rispondere alla domanda finale. Gli studenti possono poi creare i propri enigmi di pensiero laterale da far risolvere ad altri studenti.

Questo gioco coinvolge gli studenti che leggono, parlano, ascoltano e a volte scrivono tutto allo stesso tempo mentre sono impegnati in un pensiero di alto livello. Spesso lavoravano ai limiti della loro lingua, ma l'impegno nel problema significava che mettevano in primo piano la comunicabilità e il significato.

Dopo la sessione, hanno poi scritto su come si sono sentiti sul gioco e se è stato utile al loro apprendimento. Abbiamo giocato il gioco con due coorti separate: una in classe faccia a faccia e l'altra su Zoom durante il blocco della pandemia. In entrambe le sessioni, il gioco è stato giocato per se stesso, ma è stato anche utilizzato per consentire agli studenti di mettere in pratica il lavoro che stavano facendo sui pronomi relativi, in particolare durante la scrittura delle loro esperienze di gioco.

Gruppo target e impostazione

Questo gioco è stato giocato con gruppi di studenti adulti del nostro corso avanzato Grammar in Practice. Gli studenti avevano già un buon livello di inglese e stavano lavorando per approfondire la loro comprensione e pratica di come la grammatica si collega al significato.

A causa della natura di questi puzzle, gli studenti hanno bisogno di almeno un livello B2 di inglese per giocare il gioco senza richiedere più impostazione e lavoro di vocabolario pre-gioco

Lista di controllo

Una virtù di questo gioco di pensiero laterale è che è molto semplice da impostare e giocare. Tuttavia, tenete a mente i seguenti punti:

Il concetto di pensiero laterale può essere impegnativo per alcune persone. Si raccomanda che l'insegnante faccia un esempio prima di giocare e che i gruppi di studenti siano scelti con cura in modo che si sostengano a vicenda durante il gioco. Gli studenti possono scegliere i loro gruppi, ma assicuratevi che tutti gli studenti siano in grado di partecipare.

Per incoraggiare la piena partecipazione degli studenti, l'insegnante dovrebbe cercare di non intervenire in nessuna fase. Invece, l'insegnante dovrebbe monitorare tutti i gruppi per i tempi, poiché alcuni dei puzzle possono richiedere un tempo più breve di altri per essere 'risolti'. Si possono quindi scegliere nuovi puzzle. Il tutor può anche annotare eventuali problemi linguistici che emergono durante le discussioni.

Questo è un ampio spazio per l'apprendimento della lingua nei puzzle di pensiero laterale, così come per il posizionamento del suo uso all'interno dell'esperienza di apprendimento. Usa il gioco in modo induttivo per far emergere un focus linguistico specifico come i modali, o come mezzo per praticare la lingua già introdotta.

Schema del progetto

Questo gioco è stato scelto perché il suo design ha facilitato l'emergere del gioco, e stavamo testando se il gioco sviluppasse l'apprendimento. In contrasto con l'altro nostro progetto di apprendimento (ACT ESOL) questo gioco è stato influenzato da un tipo di gioco più tradizionale, anche se senza ovvi aspetti di competizione e senza regole complesse. Le regole di base erano che gli studenti dovevano (i) sospendere l'incredulità - le storie erano spesso abbastanza fantastiche; (ii) resistere a girare la carta per trovare le risposte e (iii) tentare di seguire o risolvere la logica del gioco. Seguendo queste regole, gli studenti sono stati coinvolti e assorbiti - catturati e immersi - nella storia e nel gioco. Il gioco qui era incentrato su ciò che era in gioco - la capacità di risolvere il problema pensando e contestando possibili soluzioni che non erano immediatamente ovvie ma anche suggerite dalla storia. In questo modo, gli studenti/giocatori sono stati coinvolti nel tipico movimento avanti e indietro del gioco, e in particolare nella dialettica del creare e distruggere, simile al processo di risoluzione di un mistero poliziesco. Come scrive Miguel Sicart in 'Play Matters', "Il gioco è sempre pericoloso, diletandosi con i rischi, creando e distruggendo, e mantenendo un attento equilibrio tra entrambi. Il gioco è tra i piaceri razionali dell'ordine e della creazione e l'euforia travolgente della distruzione e della rinascita, tra l'apollineo e il dionisiaco". Qui l'oscillazione era tra la creazione di una possibile soluzione e la realizzazione quasi immediata che questo stabilimento di ordine e risoluzione doveva essere rifiutato. Questa oscillazione avveniva sia all'interno di ogni giocatore che tra di loro. Ogni partita è diventata una breve storia di proposta e rifiuto, di presentazione-presentazione, di potenziale successo e realizzazione del fallimento. Nell'essere così coinvolti nella storia-puzzle e nelle sue possibilità, i giocatori si

immergevano e si interessavano al suo avvenire, alla sua immanenza, seguendo ed essendo guidati da ciò che emergeva dalla storia, in altre parole dagli accenni di soluzione che la storia stessa suggeriva. Come scrive Bourdieu, "il buon giocatore è quello che, come nell'esempio di Pascal, 'piazza' meglio la palla o che si piazza non dove la palla è ma dove sta per arrivare. In entrambi i casi, il futuro in relazione al quale si posiziona non è una possibilità che può accadere o non accadere, ma qualcosa che è già presente nella configurazione del gioco e nelle posizioni e posture presenti di compagni e avversari." (Meditazioni Pascaliane p208)

Nel corso del gioco, gli studenti non solo usavano il loro pensiero laterale, ma esercitavano anche le loro abilità linguistiche. Stavano leggendo e riassumendo informazioni piuttosto complesse, identificando o selezionando aree del testo che ritenevano importanti per le soluzioni, facendo collegamenti con parti interne al testo ma anche esterne e sviluppando le loro capacità di interpretazione. La natura dei dibattiti significava che dovevano continuare a controllare e contestare la loro comprensione e interpretazione e mentre parlavano dovevano lavorare sulla loro pronuncia di alcune parole e frasi insolite come 'maligno'. C'è stata anche un'alta richiesta di abilità di ascolto in quanto gli studenti/giocatori hanno dovuto capire e discutere le proposte degli altri. Un'abilità spesso sottovalutata è la capacità di leggere, parlare, presentare, ascoltare e pensare allo stesso tempo, cosa che questo gioco richiedeva.

Uno studente, Shaz, ha fatto alcune osservazioni interessanti sul perché il gioco è benefico per imparare una lingua:

"I puzzle, con cui hanno giocato i nostri compagni di classe la scorsa settimana, sono il modo migliore per imparare qualsiasi lingua. Non solo fa sì che qualsiasi persona visualizzi la sua forza di pensiero, ma dà anche un incentivo a leggere sicuramente ciò che dice. Rende chiunque curioso di sapere cosa può succedere alla fine. Nonostante abbia una grammatica difficile nel testo, aiuta comunque a rivelare la fine della storia. Con il tempo, quando si legge, le idee o le opinioni di altri personaggi potrebbero aiutare a risolvere il mistero e aiutare ad imparare più vocaboli e frasi. L'apprendimento di una lingua non può essere raggiunto solo attraverso un modo formale, anche se una lingua potrebbe essere imparata attraverso diversi altri modi come i puzzle, o qualsiasi altro. Secondo la mia opinione personale, l'apprendimento di qualcosa di difficile può essere raggiunto ... attraverso un modo divertente o un gioco".

Come incorporare

Questo gioco di pensiero laterale può essere usato come un modo per sviluppare il pensiero degli studenti, la risoluzione dei problemi e la creazione di collegamenti, in particolare in una seconda lingua, e come un modo per praticare più abilità linguistiche allo stesso tempo. La sfida del gioco consiste nel fatto che gli studenti sono sollecitati in diverse direzioni, il che li porta al limite delle loro capacità linguistiche.

Il gioco può essere giocato a:

sviluppare e testare le capacità di lettura e comprensione dei giocatori - quanto bene possono riassumere e mettere insieme informazioni complesse, fare collegamenti con

informazioni esterne al testo, leggere tra le righe, formulare giudizi basati su prove?

esercitarsi a far passare un punto, spiegare le idee, negoziare con gli altri, affrontare il disaccordo, trovare compromessi

lavorare sulla

pronuncia ampliare il

vocabolario

sviluppare le capacità

di ascolto

fare tutto questo allo stesso tempo

Questo gioco può anche essere situato all'interno di un lavoro linguistico specifico - come le seguenti aree della grammatica: formazione di domande, tempi narrativi, condizionali 1, 2 e 3, modali di deduzione, discorso riportato, clausole relative.

Uso in classe

Gli studenti stavano lavorando sulle clausole relative e la scrittura della loro esperienza di gioco doveva essere un mezzo per praticare questo lavoro. Così, la prima ora della classe ha coinvolto l'input dell'insegnante e la scoperta e la spiegazione dei punti grammaticali da parte degli studenti: il definire, clausole relative non definitive e ridotte. Gli studenti si sono esercitati nelle trasformazioni.

Dopo aver completato il focus sulla grammatica, sono stati introdotti gli obiettivi del gioco - per vedere come l'apprendimento di una lingua può essere migliorato attraverso un gioco. Il gioco del Pensiero Laterale è stato spiegato in breve e chiarito in base alle esigenze. Nella sessione faccia a faccia, gli studenti hanno scelto i loro gruppi di due, tre o quattro persone. Era importante che gli studenti andassero d'accordo, poiché il gioco poteva portare ad accese contestazioni! Il tutor ha tenuto un ventaglio di carte a faccia in giù e gli studenti hanno scelto tre o quattro carte diverse a caso. Poi le hanno lette e insieme si sono messi d'accordo sul 'problema' che volevano discutere e alla fine risolvere. Nella versione Zoom, gli studenti hanno lavorato in stanze di pausa e i puzzle sono stati scritti su un unico documento disponibile tramite Google Classroom.

Nei loro gruppi, gli studenti hanno discusso il problema in profondità e sono stati d'accordo e in disaccordo sulla soluzione. Nel gioco faccia a faccia, gli studenti chiamavano l'insegnante, offrivano le loro diverse soluzioni e alla fine giravano la carta per leggere la risposta ufficiale. Su Zoom, il tutor ha visitato le diverse stanze di pausa e poi gli studenti si sono riuniti tutti insieme per condividere le loro storie e discutere le

soluzioni. Questa coorte ha poi lavorato in gruppi per creare i propri puzzle di pensiero laterale, che hanno poi scambiato e cercato le soluzioni.

In entrambe le coorti, gli studenti hanno poi scritto le loro esperienze di gioco e hanno riflettuto sulla sua efficacia.

Guarda i nostri studenti che riflettono sulla loro discussione e sull'apprendimento delle

soluzioni: <https://youtu.be/JpdHQxRzYnl>

Guarda i nostri studenti giocare al Lateral Thinking Game online durante il blocco del Coronavirus

<https://youtu.be/BPogvAA4i8o>

Guarda i nostri studenti che creano i loro puzzle di pensiero laterale: [https://youtu.](https://youtu.be/BPogvAA4i8o)

[be/BPogvAA4i8o](https://youtu.be/BPogvAA4i8o)

Esperienza degli studenti

Tuttavia, entrambe le coorti hanno apprezzato molto questo gioco di pensiero laterale. Gli studenti hanno discusso i problemi seriamente e allo stesso tempo non sono stati troppo seri quando erano in disaccordo tra loro. In breve, si sono divertiti!

Durante la sessione in presenza, molti studenti stavano scattando foto dei problemi e le inviavano agli studenti che erano assenti! C'erano molte risate e quando i gruppi/coppie avevano finito un problema, ne chiedevano subito un altro.

Per i compiti a casa agli studenti è stata data questa domanda su cui scrivere: Alcuni dicono che imparare una lingua è più facile attraverso i giochi. Alla luce dei puzzle che avete risolto in classe. Fino a che punto diresti che questo è vero? Fai esempi specifici citando i puzzle che hai risolto.

La risposta al compito è stata travolgente. La testimonianza che segue testimonia che un gioco può essere fatto in classe e raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Il gioco può essere visto sia come fine proprio che come un modo per stimolare il linguaggio da parte dell'allievo.

Testimonianze e citazioni

Alicia: "Un modo eccellente di imparare una lingua è attraverso il gioco.

Per esempio, quando in classe abbiamo giocato a Lateral Thinking Puzzles abbiamo dovuto concentrarci su un breve pezzo di testo e discutere i possibili esiti della storia in esso contenuta per risolvere il puzzle. La nostra scheda si chiamava Il giudizio, che consisteva di circa 500 parole. Quando abbiamo cercato di risolvere il puzzle

abbiamo dovuto impiegare molte strategie, una delle quali includeva la lettura del testo ad alta voce. All'inizio, abbiamo discusso l'argomento del puzzle che ci era stato dato, che riguardava il motivo per cui il giudice aveva ribaltato la sua decisione di assolvere (assolvere) l'uomo per aver ucciso un uccello di una specie indigena. Poi abbiamo esaminato il significato di ogni parola di cui non eravamo sicuri. Facendo questo ci siamo impegnati nel processo di pensiero di ogni membro della potenza cerebrale delle squadre. Per esempio, abbiamo capito che un 'gufo dalle lunghe orecchie' era un tipo di gufo molto raro. Ognuno nella nostra squadra ha avuto l'opportunità di lavorare sul testo da solo e poi condividere le proprie conoscenze e pensieri con gli altri. L'ambiente generale del gioco di squadra era leggero e stimolante. Anche se la risposta che abbiamo dato non era quella corretta, abbiamo comunque avuto una sensazione di soddisfazione dopo il gioco. Una delle ragioni era che durante il gioco la risposta corretta è venuta fuori nella discussione. L'altra ragione era che imparare giocando è più divertente che essere uno studente solitario".

Tamara: "Sono totalmente d'accordo che imparare una lingua attraverso giochi diversi è un'idea di grande successo su un modo di studiare.

In primo luogo, giocare è un'attività che è associata a una situazione piacevole, in cui si suppone di dimenticare i vostri problemi, lo stress e l'ansia, e la vostra mente è aperta ad accedere a nuove sfide, nel nostro esempio è imparare una lingua. Giocare, godersi la conversazione crea una situazione migliore per il lavoro del nostro cervello, ricordando nuove parole, frasi e anche regole.

In secondo luogo, giocare può migliorare le vostre abilità, aiutare la lettura, l'ascolto e la conversazione. Quando abbiamo giocato al puzzle in classe, ho iniziato a leggere il testo, che era scritto su un lato della carta, cercando di capire il problema che doveva essere risolto.

Dopo di che la mia compagna, che una volta aveva più di un'idea, mi ha dato la sua decisione sul problema, che ho dovuto ascoltare attentamente e questo è stato il mio test di ascolto.

Infine, nonostante tutto l'impatto positivo della gioia e del divertimento, penso che se vuoi imparare di più e avere risultati migliori dovresti scrivere alcune delle nuove parole o frasi e ripeterle più tardi per rivedere il tuo vocabolario".

Suela, che ha giocato il gioco online su Zoom: "In generale, penso che imparare una lingua straniera attraverso i giochi può essere un modo divertente in un lavoro duro come l'apprendimento.

Sono d'accordo che imparare una nuova lingua è più facile quando lo si fa giocando, perché è più piacevole, senza pressione e meno impegnativo.

Direi che il puzzle che io e i miei compagni di classe abbiamo scelto era troppo lontano per la risposta corretta, ma almeno ci siamo divertiti.

Il nostro puzzle riguardava un ragazzo e un viaggio che doveva fare con il suo asino. Dobbiamo scoprire come è tornato venerdì... o questo è ciò su cui pensavamo di doverci concentrare, per scoprire come è tornato un giorno prima. È partito lunedì, ha viaggiato per 2 giorni. Ha dormito due giorni nel luogo che ha visitato e ha impiegato due giorni per tornare. In totale 6 giorni, dovrebbe essere tornato sabato invece che

venerdì, come dice l'enigma.

L'unica risposta che abbiamo trovato è che ha viaggiato lunedì martedì. Cioè due giorni dopo aver passato due notti lì, quindi martedì, mercoledì e ha viaggiato di nuovo giovedì, venerdì. Quindi la nostra conversazione era tutta intorno ai giorni della settimana....

Nessuno di noi ha pensato che potesse essere qualcosa di diverso e di vedere la cosa in modo diverso per pensare fuori dagli schemi.

Quando il nostro tempo è finito abbiamo annunciato la risposta alla nostra insegnante [Louisa] e poi lei ha detto che la risposta non era corretta. La risposta corretta era che venerdì era il nome dell'asino.... Che sorpresa... nessuno di noi si è avvicinato alla risposta corretta. L'autore di questo rompicapo è stato molto intelligente perché ha trovato il modo di portare l'attenzione delle persone sul fatto sbagliato.

Penso che dovrei fare più di questi giochi per migliorare il mio inglese. Ha un doppio beneficio, il gioco mentale e l'apprendimento dell'inglese molto più facile in modo divertente".

Studente 1: "Spesso consideriamo il gioco come l'opposto dell'apprendimento. Giocare è spesso associato al tempo del piacere mentre l'altro è associato ad un momento più serio e concentrato della giornata. Nel corso della mia esperienza di apprendimento, ho spesso scoperto che questo concetto non è vero. Per esempio, imparare le lingue in modo giocoso può essere più vario e divertente. Mi sono reso conto che l'apprendimento delle lingue richiede un processo persistente di usare, provare e praticare ripetutamente i nuovi vocaboli e frasi appresi.

In questa essenza, l'apprendimento ludico può rivelarsi molto utile, poiché siamo più disposti a ripetere e a praticare divertendoci.

Recentemente sono stato coinvolto nel cercare di risolvere i puzzle come parte di un esperimento di apprendimento durante il mio corso di grammatica avanzata. Ho trovato questa esperienza molto utile e divertente allo stesso tempo, perché possiamo condividere e discutere i nostri pensieri come un gruppo di giocatori. Significa che possiamo giocare insieme e sfidare noi stessi in modo divertente mentre miglioriamo il nostro inglese allo stesso tempo.

Una delle recenti ricerche in questo campo sembra dimostrare che le cose che pratichiamo durante il gioco hanno ottime possibilità di essere ben interconnesse e immagazzinate a lungo termine nel nostro cervello".

Studente 2: "Dedicheremo naturalmente più tempo all'apprendimento di una lingua se ci fa sentire gioia ed eccitazione. Credo che i giochi aiutino a ridurre l'ansia che le persone, specialmente i principianti, provano quando parlano in una lingua straniera. Inoltre, è più facile ricordare nuove parole e strutture grammaticali come conseguenza della ripetizione in molti giochi.

Risolvere i puzzle in inglese non è stato un compito facile perché ci ha sfidato a pensare fuori dagli schemi. Ho letto l'enigma diverse volte per trovare dei suggerimenti, alcuni dei quali mi hanno aiutato ad avvicinarmi alla risposta. L'enigma riguardava un uomo d'affari che ha lasciato una richiesta di incontro urgente sulla segreteria telefonica del suo collega, sapendo che la controllava spesso. Nel suo messaggio chiedeva all'uomo di incontrarlo dopo 40 minuti perché doveva passargli dei documenti importanti. Abbiamo dovuto capire il motivo per cui il collega, che molto probabilmente aveva sentito il messaggio, non è

arrivato a prendere i documenti come richiesto.

Una delle cose migliori di questo gioco è stato il momento in cui abbiamo capito quanto fosse semplice la risposta. Questo gioco può insegnare ai giocatori a prestare attenzione ai dettagli, un'abilità utile per imparare le lingue.

Anche se non c'è dubbio che i giochi possono essere un grande strumento per l'insegnamento e l'apprendimento di una lingua, potrebbe non avere lo stesso effetto o essere efficace per tutti. Ho incontrato alcune persone a cui non piace giocare ai giochi da tavolo per motivi diversi, quindi in quel caso le tecniche di apprendimento tradizionali possono essere più vantaggiose per loro".

Studente 3: "Alcuni dicono che imparare una lingua è più facile attraverso i giochi. Non potrei essere più d'accordo.

Almeno dalla mia esperienza, quando ho iniziato a emulare i miei cantanti preferiti davanti allo specchio come quando ero adolescente, c'è sempre stata una massiccia componente ludica nell'apprendimento dell'inglese. Era anche un modo di creare un'altra realtà, dove osavo essere e comportarmi come ero troppo timido per comportarmi nella vita reale. Naturalmente, ero sempre consapevole della differenza. Ma in qualche modo i miei passatempi preferiti implicavano una sorta di gioco di ruolo, nello stesso modo in cui io e i miei compagni di classe ci siamo esibiti la settimana scorsa nel gioco con le carte.

Perché in quel gioco, proprio come nelle attività che faccio nel mio tempo libero, la maggior parte delle quali richiedono un certo livello di coinvolgimento ed empatia, come leggere un libro, guardare un film, seguire uno spettacolo... dal mio punto di vista, essere pronti a indossare i panni dei diversi personaggi è fondamentale.

È così che si cerca di capire la soluzione del mistero, o come si svilupperà la storia nel prossimo capitolo, o se la prossima scena sarà una di quelle i cui dialoghi resteranno con voi per anni...

Il gioco della settimana scorsa non è stato solo divertente, ma mi ha anche sorpreso che, anche se all'inizio ci sentivamo un po' paralizzati, a poco a poco siamo stati in grado di fare molte ipotesi e una di queste era più o meno nel range della soluzione.

E infine, non posso finire senza menzionare la mia passione per i concorsi a quiz (che sono fondamentalmente un gioco) da quando ero molto giovane. Mi piace fantasticare di essere il concorrente e di conoscere tutte le risposte.

Studente 4

"Imparare una nuova lingua può essere stressante, scoraggiante e travolgente. Tutti questi sentimenti opprimenti, che complicano ulteriormente l'acquisizione di qualsiasi nuova abilità, possono essere messi a proprio agio imparando attraverso i giochi. I giochi forniscono un modo naturale di apprendimento che non solo mette gli studenti a proprio agio, ma aiuta anche a conservare nuove parole e modelli grammaticali.

C'è una vasta gamma di giochi che mirano ad aumentare il vocabolario e la ritenzione, compiti che sono certamente noiosi da fare con la semplice memorizzazione, come lo scarabeo, la casetta dei giochi e i cruciverba. Ci sono anche altri giochi che offrono un'atmosfera di apprendimento dinamico in cui i giocatori devono interagire con gli altri, ad esempio parlando, risolvendo i puzzle e praticando le capacità di ascolto. Tutte

queste interazioni mettono i giocatori a proprio agio, mentre rimangono impegnati e imparano la nuova lingua.

Per esempio, nel nostro corso di grammatica la scorsa settimana, abbiamo giocato a un gioco chiamato "snapped" che comporta la lettura di uno scenario enigmatico in cui i giocatori devono trovare la soluzione al problema posto. La giocatrice con cui ho giocato ha avuto difficoltà a capire l'enigma perché non capiva il significato delle parole chiave. Così ho esercitato le mie capacità di ascolto e memorizzazione e le ho spiegato il significato di quelle parole. La mia compagna di gioco mi ha anche aiutato costruendo frasi grammaticalmente valide per spiegare potenziali soluzioni ai problemi posti. Il gioco è scattato oltre a facilitare l'apprendimento di una nuova lingua e ci ha anche permesso di praticare il pensiero laterale - un metodo utilizzato per risolvere i problemi attraverso il ragionamento e il pensiero flessibile - una capacità essenziale per chiunque di imparare".

Studente 5

"Non c'è un modo giusto per imparare una lingua; alcune persone preferiscono attraverso i libri, mentre altri preferiscono le app, i giochi o le lezioni tradizionali con un tutor.

Come per altre abilità, l'unico modo per ottenere sicurezza nel parlare inglese è continuare a praticare. L'inglese è una lingua difficile da padroneggiare.

Non sono mai stato particolarmente bravo con le lingue. Anche se ho frequentato la scuola di inglese per una dozzina di anni e ho vissuto nel Regno Unito per molti anni, mi vergogno ad ammettere che non sono ancora fluente.

Tuttavia, penso che i giochi possano aiutare a imparare un po' di vocabolario e sono un modo divertente per praticare l'inglese. La cosa buona di questo metodo è che non hai bisogno di motivarti e offre una pausa gradita dal solito metodo di apprendimento. Ma giocare non è probabilmente l'unico modo per imparare la lingua. Imparare la lingua significa imparare a comunicare con le persone. Significa che devi iniziare a parlare, scrivere, ascoltare, fare domande e rispondere. È difficile ottenere queste abilità attraverso un gioco".

j. Kahoot!

Fatti e descrizione del gioco:

Kahoot è una piattaforma di apprendimento basata su giochi online.

Permette a insegnanti e studenti di impostare un apprendimento divertente basato sul web. Kahoot può essere usato come una divertente attività di trivia, ma Kahoot è anche una piattaforma digitale di quiz adatta all'uso nell'istruzione e nell'apprendimento.

È un ottimo modo per combinare apprendimento e intrattenimento, spesso indicato come infotainment.

[Kahoot! | Giochi di apprendimento | Rendi l'apprendimento fantastico!](#)

Gruppo di destinazione e impostazione:

Kahoot è stato usato come supplemento all'istruzione digitale e all'istruzione in classe in tutti i tipi di corsi e formazione in Fønix.

Il principale gruppo target per l'uso di Kahoot come piattaforma di apprendimento in Fønix sono i dipendenti poco qualificati nel programma norvegese SkillsPlus.

Il programma SkillsPlus è il principale programma norvegese progettato per migliorare le competenze di base nella popolazione adulta nelle aree di alfabetizzazione, calcolo, comunicazione orale e TIC.

SkillsPlus presuppone una collaborazione tra aziende e fornitori di formazione in Norvegia. Il gruppo target sono i dipendenti delle aziende che sono a rischio di uscire dal mercato del lavoro.

Il programma offre una combinazione di diverse aree di competenza che sono adattate alle esigenze delle aziende. Competenza specifica - o legata alla competenza formale sotto forma di un certificato commerciale (VET).

Il programma è fondamentalmente basato sull'insegnamento tradizionale in classe - ma negli ultimi anni si è in qualche misura aperto per elementi di educazione digitale

Lista di controllo:

Kahoot è uno strumento online gratuito e solo l'insegnante deve registrarsi in un account.

Puoi ospitare un Kahoot live da insegnare in classe o in remoto o assegnare una sfida a misura di studente.

Quando si gioca dal vivo in classe, Kahoot viene visualizzato su uno schermo condiviso che tutti in classe possono vedere. Gli studenti partecipano e rispondono usando il loro

dispositivo con una connessione internet - per esempio, un tablet o un computer.

Come partecipante, puoi rispondere dal tuo cellulare (smartphone). Non è necessario installare alcuna applicazione per partecipare.

I partecipanti devono solo farsi assegnare un codice e creare il proprio nickname / soprannome quando partecipano.

Kahoot è indipendente dal dispositivo, in quanto funziona su qualsiasi dispositivo abilitato a Internet, tra cui: PC, laptop, tablet, smartphone. Tutti gli studenti devono avere accesso a un tablet, PC o smartphone.

Soprattutto la possibilità di usare Kahoot via smartphone lo rende molto facile da usare.

Questo significa che può funzionare facilmente in qualsiasi ambiente educativo che fa uso di un misto di dispositivi.

Un'altra cosa importante è che nessun software o app deve essere scaricato o installato, quindi può essere utilizzato immediatamente da chiunque abbia accesso a Internet.

Questa è una metodologia molto efficiente in termini di costi.

Schema del progetto:

Kahoot può anche essere usato come un rapido sondaggio, se si è di fronte a un'assemblea e si vuole mandare in onda e discutere ciò che gli studenti pensano sull'argomento.

Un Kahoot ha un leader che usa un grande schermo per mostrare le domande.

I partecipanti rispondono sui loro telefoni cellulari. Quello che danno in risposta è visibile solo sul loro dispositivo.

Quando tutti hanno dato una risposta, la risposta corretta viene visualizzata sul grande schermo e una panoramica sui 5 migliori partecipanti finora nella competizione.

Come incorporare:

Poiché vengono utilizzati dei soprannomi, sarà possibile "nascondere la propria identità" se non ci si vuole far conoscere da tutti gli altri sul grande schermo.

Compriamo licenze ZOOM per ogni insegnante. Notate che avete bisogno di una licenza professionale, altrimenti il numero di studenti che potranno partecipare alle sessioni educative sarà limitato.

Formare gli insegnanti all'uso di ZOOM come strumento digitale, e - se possibile - costruire sale speciali di insegnamento "green room" per gli insegnanti.

Da usare in classe:

Kahoot è facile da usare, più contatto individuale con insegnanti e studenti, flessibile e divertente.

È importante che tu abbia accesso a un grande schermo in classe per condividere i risultati di Kahoot online e direttamente in diretta sullo schermo.

Se state facendo educazione digitale, potete facilmente condividerla sullo schermo del computer. Positivamente sorpreso da quanto bene (semplice) funziona la tecnologia.

L'uso di Kahoot nell'educazione con gli adulti è motivante e crea sempre una buona atmosfera di apprendimento in classe.

Quando usiamo Kahoot in una classe fisica, mostriamo i risultati dal vivo del Kahoot attraverso il proiettore sulla lavagna. A Zoom, condividiamo semplicemente lo schermo con il Kahoot con la classe. Funziona allo stesso modo.

Esperienza degli studenti, testimonianze e citazioni:

Testimonianza dell'insegnante:

"Il risultato dell'apprendimento è migliorato".

"Più entusiasmo e motivazione tra gli studenti".

"Kahoot migliora le dinamiche di classe e crea un ambiente di apprendimento più sicuro e positivo".

Testimonianza degli studenti:

"È eccitante e molto divertente usare Kahoot nella formazione. È molto buono per la partecipazione in gruppo, e mi rende più facile partecipare quando posso "nascondermi" dietro un soprannome".

"È divertente giocare a Kahoot per iniziare un argomento in classe o usarlo come un modo divertente per concludere le cose. "

k. Il Frostrune

Fatti e descrizione del gioco:

The Frostrune è un gioco che trae ispirazione dalla mitologia e dalla storia norrena. Non c'è una classificazione per età sul gioco.

Come ci informa la sequenza introduttiva, la storia si svolge nell'estate del 965 CE al largo della costa della Norvegia. Si gioca nei panni di Liv, una ragazza di 13 anni che è l'unica superstite di un naufragio. Sei stata gettata su un'isola deserta, che presto scoprirai essere afflitta da una presenza inquietante.

La tua missione è quella di svelare il mistero dell'isola e sbarazzarti degli spiriti indesiderati in modo da rendere la terra nuovamente abitabile. Per farlo, devi esplorare i diversi luoghi e risolvere i puzzle con l'aiuto dei fantasmi.

Il gioco stesso è un'avventura senza complicazioni con intenzioni chiare che mostra come la semplicità combinata con la convinzione può creare meraviglie.

Frostrune può essere giocato su qualsiasi PC, iPhone o iPad: **iPhone:** Richiede iOS 9.0 o successivo. **iPad:**

Richiede iPad IOS 9.0 o successivo. **PC:** Windows 10

[The Frostrune - Applicazioni su Google Play](#)

[The Frostrune su Steam \(steampowered.com\)](#)

Gruppo di destinazione e impostazione:

Il gruppo target è costituito da adulti (oltre i 18 anni) rifugiati e immigrati con una conoscenza relativamente bassa della lingua norvegese, livello A1-A2 secondo il quadro europeo delle lingue.

I partecipanti al livello A1 possono capire e usare espressioni familiari e quotidiane e affermazioni molto semplici su se stessi e sulle relazioni strette. Il partecipante può impegnarsi in conversazioni di routine facilmente, se l'interlocutore parla lentamente e chiaramente ed è disposto ad aiutare.

La comunicazione è altamente contestuale ed è caratterizzata da ripetizioni e

semplificazioni. L'insegnante ha bisogno di molte pause per cercare le frasi, pronunciare le parole non familiari e correggere gli errori di comunicazione.

Passano molto tempo a cercare parole e frasi, ma possono produrre in modo molto breve e isolato enunciati, soprattutto forme. L'ampiezza linguistica consiste in un repertorio elementare di singole parole e modi di espressione legati a situazioni particolari e specifiche.

I partecipanti che hanno raggiunto il livello A2 possono comprendere un linguaggio quotidiano molto semplice e possono esprimersi facilmente su argomenti relativi alla propria persona e alla famiglia, all'ambiente circostante e al lavoro.

Il partecipante può farcela in situazioni conversazionali semplici e di routine con scambio diretto di informazioni su relazioni conosciute, se l'interlocutore parla lentamente e chiaramente, ed è di supporto. In situazioni non familiari, si verificano spesso violazioni della comunicazione e malintesi.

Frostrune è stato introdotto sul mercato nel 2017.

Il gioco è stato usato da Fønix in classi di 12 - 16 studenti allo stesso tempo dal 2020.

È stato scoperto da uno degli insegnanti e presentato come una possibile opportunità di apprendimento per gli studenti migranti.

La ragione principale per cui l'abbiamo scoperto è che è stato lanciato come gioco gratuito attraverso lo schema di approvvigionamento statale per le biblioteche in Norvegia.

Lista di controllo:

Frostrune è disponibile in più lingue oltre al norvegese.

Il gioco è un'avventura in prima persona con un gameplay standard point-and-click. Il menu e l'inventario sono basilari e c'è una modalità di salvataggio automatico che fortunatamente funziona correttamente, salvando ogni passo del percorso.

I punti di interazione su ogni schermo e il numero di scene in totale sono limitati, quindi un playthrough durerà solo tra 2-4 ore.

L'uso di Frostrune richiede solo l'accesso all'iPad e una licenza per il gioco. Pratico, è anche

che questo è un gioco mobile di appena 500 MB. Non occupa molto spazio e non richiede computer costosi.

È facile da usare e facile da implementare in un normale ambiente educativo / di classe.
È anche uno strumento molto economico.

Nessuna sfida incontrata tra uomini e donne nell'uso di Frostrune come gioco educativo.

Schema del progetto:

Frostrune è usato per garantire gli obiettivi principali di base nella lettura e nell'ascolto al livello A2:

- Aiutare gli studenti a capire il contenuto di messaggi brevi e semplici.
- Aiuta gli studenti a seguire brevi e semplici indicazioni di posizione.
- Aiutare gli studenti a leggere e comprendere testi brevi e semplici su argomenti familiari usando parole frequenti e un linguaggio quotidiano.
- Aiutare gli studenti a leggere e comprendere testi brevi e semplici relativi alla loro situazione lavorativa.
- Aiuta gli studenti a leggere e comprendere istruzioni, ricette e guide di facile formulazione.
- Aiuta gli studenti a trovare e distinguere informazioni specifiche in un elenco o in una semplice panoramica, sia su carta che in formato digitale.
- Aiutare gli studenti a leggere e comprendere semplici informazioni scritte come lettere, avvisi, opuscoli e semplici testi di giornale, sia su carta che in formato digitale.

Il gioco è anche usato per conoscere e parlare delle caratteristiche di base della storia norvegese e dell'età vichinga, che fanno parte degli obiettivi delle Scienze Sociali per gli immigrati adulti:

- Conosci alcuni degli importanti processi che hanno costituito la base per la nascita della Norvegia moderna.
- Essere in grado di parlare di diversi modi di vita, tradizioni e punti di vista sulla religione, e dei cambiamenti in queste aree nel tempo.

Come incorporare:

Il gioco è diviso in varie scene con informazioni scritte e orali in norvegese. Gli studenti devono seguire queste informazioni per progredire nel gioco.

Come introduzione, la classe passa attraverso il testo introduttivo del gioco, giocando insieme le scene sul grande schermo, in modo che tutti gli studenti capiscano come funziona il gioco.

C'è anche molta conversazione su parole e frasi riguardanti i diversi ambienti che vediamo e il tempo in cui ci troviamo. Questo forma una base per ulteriori programmi di apprendimento.

Dopo un'introduzione comune, gli studenti sono divisi in gruppi che giocano insieme sull'iPad. Gli studenti dovrebbero avere diversi background linguistici, in modo che devono usare il norvegese come lingua comune nelle conversazioni e nelle discussioni su come andare avanti nel gioco. Durante il gioco, raccolgono vari oggetti, che forniscono la base per imparare parole e frasi. Per i gruppi con livelli di norvegese molto bassi, viene redatta una ricetta per ciò che gli studenti devono fare in ogni scena, con semplici istruzioni in norvegese. Questo permette al gioco di essere adattato individualmente ai diversi livelli linguistici della classe.

Compiti e liste di verbi sono sviluppati per ogni sessione, che possono essere usati nell'insegnamento continuo della lingua.

Da usare in classe:

Impegno da parte degli studenti. Alcuni di loro hanno trovato eccitante giocare e imparare. Alcuni l'hanno trovato noioso.

Gli studenti hanno imparato le parole di inventario e come dire le direzioni e alcuni aggettivi. Hanno imparato qualcosa sulla mitologia norrena.

Il linguaggio avanzato nel gioco rende difficile per i nuovi principianti imparare il norvegese per seguire il gioco senza coaching e guida. Il gioco richiede un alto livello di abilità nella lingua norvegese.

Un pubblico da B1 in su beneficerebbe maggiormente di questo gioco.

Esperienza degli studenti, testimonianze e citazioni:

Testimonianza dell'insegnante:

"Molto impegno da parte degli studenti. Alcuni di loro hanno trovato eccitante giocare e imparare. Alcuni l'hanno trovato noioso".

"Gli studenti hanno imparato le parole dell'inventario e come dire le direzioni e alcuni aggettivi".

"Hanno imparato qualcosa sulla mitologia norrena. Il linguaggio avanzato nel gioco rende difficile per i nuovi principianti imparare il norvegese per seguire il gioco senza coaching e guida".

"Il gioco richiede un alto livello di abilità nella lingua norvegese. Un pubblico da B1 in su beneficerebbe maggiormente di questo gioco. In un punto di vista di tempo di corona, io come insegnante dovevo essere quello che conduceva il gioco attraverso lo zoom".

Testimonianza degli studenti:

"Ho imparato alcune parole. Il gioco aveva un vocabolario difficile, ma se gioco di nuovo a un gioco norvegese, forse ricorderò qualcosa",

"Era emozionante e la grafica era molto buona. Ho imparato nuove parole, ma non credo di aver imparato nulla sulla storia perché mi sono concentrato più sull'obiettivo del gioco".

4. Applicare i giochi nell'insegnamento - Riassunto

I *learning design* analizzati nel progetto mostrano quanto diversi possano essere gli approcci e quanto l'uso dell'apprendimento basato sui giochi dipenda dalle attrezzature a disposizione e dall'esperienza degli insegnanti e dei formatori. Il manuale stesso mostra il potenziale della formazione basata sui giochi, i progetti di apprendimento presentati mostrano esempi di ciò che i partner ritengono adeguato e utilizzabile con pubblici di adulti che hanno delle difficoltà con le competenze di base. Anche se alcuni dei progetti di apprendimento usano solo strumenti di gioco o optano per una soluzione di gioco realizzata in proprio, tutti devono essere considerati come dei primi passi nel mondo dell'apprendimento basato sui giochi.

Abbiamo cercato di mostrare che il potenziale di cambiamento e innovazione che il game based learning può portare alla formazione è notevole. Bisogna però considerare che la realtà delle istituzioni di formazione spesso non soddisfa i requisiti necessari per adottare o sfruttare pienamente il game based learning e il suo potenziale. La lista dei 10 passi per diventare un formatore "game based" che abbiamo stilato durante il progetto vuole essere un incoraggiamento ai formatori, agli enti di formazione e alle istituzioni per intraprendere questo viaggio che porterà ad approcciarsi alla formazione in maniera diversa. Le esperienze dei formatori e delle istituzioni che sono venute in contatto con il progetto è stata raccolta e riassunta dai partner nei prossimi paragrafi.

Cosa abbiamo imparato dal progetto GBT?

VUC Storström - Danimarca: Keep Talking and Nobody Explodes (VR), Active Floor

Al VUC in Danimarca, cerchiamo di incorporare l'insegnamento e l'apprendimento basato sui giochi come parte naturale dei progetti di apprendimento e dell'insegnamento. Per motivare e ispirare gli studenti che frequentano la scuola e per aiutarli ad avere successo con la loro istruzione, portiamo giochi sia analogici che digitali all'insegnamento, ad esempio Esport, VR e Active Floor.

Ottenendo ulteriori conoscenze ed esperienze sull'insegnamento e l'apprendimento basato sui giochi, diventa sempre più ovvio quanto sia importante incorporare i giochi nel tuo insegnamento. Come insegnante, è importante pensare in modo diverso a come definire un insegnamento di successo, ad esempio, per quanto riguarda la perdita di controllo - quando si passa il controllo agli studenti, mentre loro stanno giocando e tu come insegnante puoi ancora essere sicuro che stanno imparando qualcosa.

Incorporare l'insegnamento e l'apprendimento basato sul gioco come parte naturale della classe è cruciale, poiché può aiutare a motivare gli studenti a frequentare la scuola e migliorare i loro risultati di apprendimento. Per equipaggiare gli insegnanti di conseguenza, le loro competenze devono essere costantemente sviluppate, ad esempio, impegnandosi strategicamente con progetti nazionali e internazionali, nonché sviluppando e applicando continuamente progetti di apprendimento innovativi per garantire che diversi gruppi di studenti possano essere supportati.

City Lit - Regno Unito: ACT ESOL, Lateral Thinking Game Un

gioco può essere un'esperienza di apprendimento.

In ESOL nel Regno Unito, siamo molto abituati a fare giochi. Tuttavia, di solito sono usati per praticare un punto di apprendimento e sono stati adattati a questo scopo: l'uso dei tempi verbali per esempio attraverso la grammatica Snakes and Ladders. Abbiamo imparato in questo progetto che un gioco può essere giocato per se stesso e *produrre* apprendimento. Il gioco stesso è un'esperienza di apprendimento. Nel Lateral Thinking Game i giocatori parlavano, ascoltavano, leggevano e pensavano simultaneamente - multi-skilling ma senza un particolare focus sulla pratica. Il gioco era una forma di apprendimento basato sul compito - le competenze, più particolari momenti di apprendimento strutturati, sono emersi dal gioco.

Un processo simile ha avuto luogo in ACT ESOL. Il gioco stesso era lo scopo. *All'interno del* gioco, l'apprendimento, lo sviluppo, la pratica aveva luogo. Un'attenzione più strutturata, per esempio sul vocabolario, è avvenuta in momenti particolari all'interno del gioco o dopo i giochi, ma in entrambi i casi in base a ciò che era *emerso* dal gioco stesso.

Scuola Platon - Grecia: Keep Talking and Nobody Explodes (PC), Co-Creazione di una Escape Room

Qui nelle scuole Platon siamo molto felici di far parte di questo progetto. I nostri studenti hanno imparato giocando e i nostri insegnanti si sono resi conto che l'uso dei giochi nella procedura educativa non è così difficile e allo stesso tempo è così illuminante per gli studenti.

La co-creazione dell'escape room è stata qualcosa di diverso e nuovo sia per gli insegnanti che per gli studenti. Gli studenti hanno dovuto approfondire per capire come creare gli enigmi e allo stesso tempo l'insegnante ha dovuto fare un passo indietro ed essere presente quando necessario. Gli insegnanti hanno detto che era molto "strano" per loro avere questo tipo di ruolo all'interno della classe. Come detto prima, qualcosa di nuovo sia per gli studenti che per gli insegnanti.

Il Continua a parlare e nessuno esplode era diverso. Era un gioco. Gli studenti dovevano "solo" giocarci "ma" comunicare in inglese. Erano felici perché stavano facendo un gioco, e un gioco competitivo perché stavano giocando contro le altre squadre di studenti, e imparavano l'inglese senza capire cosa fanno. Gli insegnanti hanno detto che potevano vedere che gli studenti si divertivano in classe e hanno anche notato un aumento della motivazione degli studenti per la classe.

I giochi sono divertenti. Anche l'apprendimento dovrebbe essere divertente. Ecco perché dobbiamo usare i giochi in classe e nella procedura di apprendimento in generale se vogliamo avere successo come insegnanti.

BFI Wien - Austria: Collegare quattro, il gioco del reattore

Al BFI Vienna, i giochi sono usati in classe, specialmente nelle classi con i giovani. Sia per allentare le lezioni che per fare pratica su certi argomenti. Attraverso il progetto, BFI ha imparato che i giochi possono essere usati in diverse aree e che è possibile sviluppare un gioco (di apprendimento) da un gioco commerciale. Il progetto ha permesso ai formatori di BFI Wien di vedere i giochi in modo diverso e abbiamo imparato a usare un approccio sistematico.

I giochi non sono più semplicemente giocati! I formatori impostano i giochi in relazione al curriculum e definiscono competenze, abilità e capacità, ora. Questo rende possibile che le unità di gioco siano valutate insieme ai partecipanti. Con questa valutazione, anche i partecipanti vedono i giochi in un modo completamente diverso. Sono entusiasti di vedere quali competenze hanno già acquisito attraverso i loro giochi preferiti e i giochi che facevano da bambini. Queste risorse vengono utilizzate in classe, soprattutto per l'orientamento professionale, perché l'obiettivo dei nostri corsi è l'integrazione nel mercato del lavoro e quindi possiamo lavorare sull'argomento in modo giocoso.

FØNIX - Norvegia: Kahoot!, The Frostrune

FØNIX ha imparato che i giochi educativi forniscono buone opportunità per facilitare e adattare, creare un apprendimento attivo e rendere la collaborazione più sicura. Abbiamo imparato che all'interno di un ambiente educativo, i giochi di intrattenimento possono servire come attività di apprendimento inclusivo.

Fønix ha una strategia per implementare più giochi in futuro, poiché riteniamo che questo sia uno strumento importante all'interno dei nostri due principali gruppi target: l'apprendimento delle lingue per i migranti adulti e come parte dei nostri programmi di formazione delle competenze di base per gli adulti nella vita lavorativa.

Usando i giochi educativi, gli studenti, con diversi background, arrivano a contribuire con le loro forze a un lavoro comune con i compagni. I giochi forniscono anche una combinazione di formazione scritta, visiva e uditiva che per molti sarà motivante e di supporto nelle attività di apprendimento.

Il principale target e la base di risorse per la nostra partecipazione al progetto GBT è stato il nostro lavoro con i migranti nell'ambito del Programma di Introduzione in Norvegia. Questo è anche il principale gruppo target che ha ottenuto il maggior utilizzo pratico - con diversi programmi e metodologie - come i risultati del progetto GBT.

Il valore di trasferimento delle esperienze e delle conoscenze che gli insegnanti hanno acquisito attraverso il progetto GBT è ancora più importante ora che il comune di Sandefjord ha assunto il programma di introduzione dal 1° gennaio 2022.

Gli insegnanti coinvolti nel programma da Fønix seguono l'educazione degli adulti comunale e quindi fa parte di un ambiente di apprendimento molto più grande.

Questo assicurerà che la competenza dei nostri insegnanti nell'insegnamento basato sul gioco continuerà a svilupparsi in un ambiente di apprendimento più ampio a beneficio di ancora più insegnanti e studenti in futuro.

5. Insegnare come un gioco - Corso E-Learning Canvas

"Changing the game" - 10 passi per sviluppare il tuo insegnamento con i giochi

Il secondo risultato del progetto GBT è un percorso di formazione per formatori ed è il complemento ideale a questa guida per coloro che vogliono sperimentare l'utilizzo di metodologie basate sul gioco nelle proprie attività formative. Seguendo i nostri dieci passi, il corso E-learning fornisce moduli di apprendimento per sviluppare le abilità come formatori "game-based". Il corso mette a disposizione questionari, testi ed esempi per sviluppare le competenze necessarie all'utilizzo del gioco nella formazione. Il corso è disponibile (in inglese) gratuitamente sulla piattaforma Canvas, alla quale si può accedere seguendo la procedura di registrazione al seguente link:

<https://www.gbt-project.eu/changing-the-game-teacher-trainer-course/>

Tutti possono accedere al corso e sono invitati a partecipare e contribuire. Oltre a imparare i pro e i contro dell'apprendimento basato sui giochi, è anche un'opportunità per interagire con altri insegnanti che seguono il corso e creare una rete di formatori "game-based". Per darvi una prima impressione, vi presenteremo di seguito l'introduzione al corso:

"Come abbiamo detto sopra, abbiamo sviluppato un processo in dieci passi per diventare un insegnante game-based. Passare attraverso questo processo (insieme ai colleghi), creerà una solida base per l'uso dei giochi nella vostra istituzione e vi farà capire cosa serve per portare questo potente 'nuovo' metodo di apprendimento nella vostra classe e cambiare profondamente il vostro insegnamento con i giochi. I dieci passi sono i seguenti:

1. *Giocate nel tempo libero.*
2. *Identificate gli obiettivi di apprendimento nei giochi che fate.*
3. *Identificate le aree d'insegnamento in cui sarebbe utile una motivazione extra attraverso i giochi.*
4. *Trovate altri colleghi o incoraggiate anche altri colleghi a giocare.*
5. *Formate un gruppo per discutere e testare i giochi.*
6. *Identificate un gioco che può essere usato in classe per un argomento specifico.*
7. *Create uno scenario di apprendimento intorno al gioco.*
8. *Usate il gioco in classe e valutate il risultato (anche al di là delle competenze che vorreste insegnare).*
9. *Lasciate che anche altri colleghi sperimentino il gioco e lo scenario in classe.*
10. *Insieme ai colleghi sviluppate una libreria di giochi provati e testati e dei progetti in cui sono utilizzati.*

Durante il corso, si passerà da una introduzione generale sui principi per l'utilizzo del

gioco nella formazione, ad analizzare i requisiti e le conoscenze necessarie mettendole in relazione con la teoria, per poi approfondire con uno sguardo più attento le peculiarità della cultura della formazione con i giochi. Saranno anche affrontati il modo in cui i giochi funzionano e le possibili sfide da affrontare quando si vogliono utilizzare i giochi in un progetto formativo. Durante il corso saranno presentati vari giochi e saranno messi a disposizione i riferimenti bibliografici necessari ad aiutarvi nel percorso. Ogni parte del programma di formazione inizia con un testo introduttivo che descrive cosa ci si deve aspettare e dove in seguito si spiegano gli aspetti rilevanti dei giochi e della cultura dei giochi.

Il corso è stato pensato e sviluppato con una struttura che si ripete per i vari argomenti in modo da facilitare il compito di chi apprende. Ogni argomento inizia con una sezione chiamata *Start Game*. Dove, tramite un questionario/quiz vi vengono poste alcune domande iniziali che preparano al contenuto che sarà trattato. La parte successiva chiamata *Tutorial* fornirà un input testuale sulle conoscenze necessarie per comprendere gli aspetti specifici del gioco, della cultura dei giochi e dell'apprendimento basato sul gioco trattati nel singolo capitolo.

La sezione *Let's Play* presenta i progetti d'apprendimento e le esperienze in aula selezionate dai partner. Alcuni formatori presentano il loro approccio all'apprendimento basato sul gioco applicato a un progetto formativo specifico presentando la loro esperienza nella pratica. Nella piattaforma sono presenti anche materiali e video che sono di interesse generale e rappresentano delle opportunità di approfondimento sul tema dell'apprendimento basato sul gioco. Infine, nell'ultima sezione chiamata *Achievement*, sono presenti esercizi reali che danno l'opportunità di provare e sperimentare in prima persona ciò che è stato descritto nel capitolo precedente.

Ludografia:

Giochi e piattaforme digitali:

- **Active Floor** <https://activefloor.com/en/interactive-learning/>
- **Assetto Corsa** <https://www.assettocorsa.it/it/>
- **Assassin's Creed**
https://store.steampowered.com/app/812140/Assassins_Creed_Odyssey/
- **Autonauti** <https://www.denki.co.uk/portfolio/autonauts/>
- **Beholder** <https://beholder-game.com/>
- **Brothers: A Tale of Two Sons** <https://www.hazelight.se/games/brothers/>
- **Bury me, my Love** <https://burymemylove.arte.tv/>
- **Call of Duty** <https://www.callofduty.com/en/home>
- **Città: Skylines**
<https://www.paradoxplaza.com/cities-skylines/CSCS00GSK-MASTER.html>
- **Civiltà** <https://civilization.com/de-DE/>
- **CS: GO** https://store.steampowered.com/app/730/CounterStrike_Global_Offensive/
- **Cube Escape** <http://www.cubeescape.com/>
- **Dicey Dungeons** https://store.steampowered.com/app/861540/Dicey_Dungeons/
- **Tour di scoperta**
<https://www.ubisoft.com/en-gb/game/assassins-creed/discovery-tour>
- **DotA 2** <https://www.dota2.com/home>
- **Dragonbox Series** <https://dragonbox.com/>
- **The Elder Scrolls** <https://www.elderscrollsonline.com/en-us/home>
- **Epistory: Typing Chronicles** <http://www.epistorygame.com/>
- **Euro Truck Simulator 2** <https://eurotrucksimulator2.com/>
- **Eve Online** <https://www.eveonline.com/>
- **Factorio** <https://www.factorio.com/>
- **Farming Simulator 19** <https://www.farming-simulator.com/>
- **Football Manager 2021**
https://store.steampowered.com/app/1263850/Football_Manager_2021/
- **Fortnite** <https://www.epicgames.com/fortnite/en-US/home>
- **GeoGuessr** <https://www.geoquest.com/>
- **Riunirsi**
https://store.steampowered.com/app/1505540/Get_Together_A_Coop_Adventure/
- **La sua storia** <http://www.herstorygame.com/purchase/>

- **Hidden Folks** <https://hiddenfolks.com/>
- **It Takes Two** <https://www.ea.com/de-de/games/it-takes-two>
- **Jenny LeClue** <https://jennyleclue.squarespace.com/>
- **Kahoot!** <https://kahoot.com/>
- **Continua a parlare e nessuno esplode** <https://keptalkinggame.com/>
- **Kerbal Space Program** <https://www.kerbalspaceprogram.com/>
- **League of Legends** <https://na.leagueoflegends.com/en-us/>
- **The Legend of Zelda: Breath of the Wild** <https://www.zelda.com/breath-of-the-wild/>
- **Lightbot** <https://lightbot.com/>
- **Longstory: A Dating Game for the Real World** <https://www.longstorygame.com/>
- **Microsoft Flight Simulator**
<https://www.microsoft.com/it-us/p/microsoft-flight-simulator-standard/9nrxn8qf8n9ht?activetab=pivot:overviewtab>
- **Minecraft** <https://www.minecraft.net/de-de/>
- **Minecraft Education Edition** <https://education.minecraft.net/de-de/homepage>
- **Mini Metro** <https://dinopoloclub.com/games/mini-metro/>
- **Mini Autostrade** <https://dinopoloclub.com/games/mini-motorways/>
- **No Man's Sky** <https://www.nomanssky.com/>
- **Osservazione** <https://store.steampowered.com/app/906100/Observation/>
- **Offworld Trading Company** <https://www.offworldgame.com/>
- **Orwell** <https://www.osmoticstudios.com/de/orwell-keeping-an-eye-on-you/>
- **Documenti, per favore** <https://papersplea.se/>
- **Path Out** <https://www.path-out.net/>
- **Planet Coaster** <https://www.planetcoaster.com/>
- **Pokemon** <https://www.pokemon.com/us/>
- **Linea di produzione** <https://www.positech.co.uk/productionline/>
- **Project Cars** <https://www.projectcarsgame.com/>
- **Rocket League** <https://www.rocketleague.com/>
- **Portale** <https://store.steampowered.com/app/400/Portal/>
- **RPG Maker** <https://www.rpgmakerweb.com/>
- **The Sims 4** <https://www.ea.com/de-de/games/the-sims/the-sims-4>
- **Sherlock Holmes: Crimini e Punizioni**
<https://frogwares.com/sherlock-holmes-crimes-punishments/>
- **Stardew Valley** <https://www.stardewvalley.net/>
- **Tacoma** <https://tacoma.gioco/>

- **Tetris** <https://tetris.com/play-tetris>
- **Thomas era solo** <https://www.bithellgames.com/thomas-was-alone>
- **Tick Tock: A Tale for Two** <https://www.ticktockthegame.com/>
- **Unrailed** <https://unrailed-game.com/>
- **WAY** <http://www.gamesforchange.org/game/way/>
- **This War of Mine** <https://www.thiswarofmine.com/>
- **Ciò che resta di Edith Finch** <http://www.giantsparrow.com/games/finch/>
- **The Wiki Game** <https://www.thewikigame.com/>
- **Wilmot's Warehouse** <http://www.wilmotwarehouse.com/>
- **The Witcher** <https://thewitcher.com/it>
- **World of Warcraft** <https://worldofwarcraft.com/de-de/>

Giochi da tavolo e di carte

- **Agricola**, Lookout Games, 2007. Gioco da tavolo, giocatori da 1 a 5, durata della sessione 30-150 minuti. Età consigliata: 12 anni
- **Anno Domini**, ABACUSSPIELE, 1996. Gioco di carte, vari set, giocatori da 2 a 8, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Carcassonne**, Z-Man Games, 2000. Gioco da tavolo, giocatori da 2 a 5, durata della sessione 30-45 minuti. Età consigliata: 7 anni
- **Catan**, Kosmos, 1996. Gioco da tavolo e di carte, giocatori da 3 a 6, durata della sessione 45-120 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Scacchi**, dominio pubblico, 1475. Gioco da tavolo, giocatori 2, durata della sessione 20-90 minuti. Età consigliata: 6 anni
- **Codenames**, Czech Games Edition, 2015. Gioco da tavolo, giocatori da 4 a 8, durata della sessione 15-30 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Concetto**, Repos Production, 2013. Gioco da tavolo, giocatori 2-12, durata della sessione 40 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Diplomacy**, Avalon Hill Games Inc, 1959. Gioco da tavolo, giocatori 2-7, durata della sessione 360 minuti. Classificazione per età/età consigliata 12+
- **Dixit**, Asmodee, 2008. Gioco di carte, giocatori 3-6, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata: 8 anni
- **Evoluzione**, North Star Games, 2014. Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 60 minuti. Età consigliata 12 anni
- **Istanbul**, Pegasus Spiele, 2014. Gioco da tavolo, giocatori 2-5, durata della sessione 40-60 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Love Letter**, Z-Man Games, 2012. Gioco di carte, giocatori 2-4, durata della sessione 20 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Magic Fold**, Happy Baobab, 2018. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 20-30 minuti. Età consigliata: 7 anni
- **Monopoly**, Parker Brothers, 1933. Gioco da tavolo, giocatori 2-8, durata della sessione 90+ min. Età consigliata: 8 anni
- **Pandemic**, Z-Man Games, 2008. Gioco da tavolo, giocatori 2-4 (cooperativa), durata della sessione 45 minuti. Valutazione dell'età/età consigliata 8 anni
- **Rischio**, Hasbro, 1957. Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 60+ min. Età consigliata: 10 anni
- **Scarabeo**, Mattel, 1938. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione circa 50 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Taboo**, Hasbro, 1989. Gioco da tavolo, giocatori 2+, durata della sessione 5-15 minuti. Età consigliata: 13 anni
- **Ticket to Ride**, Days of Wonder, 2004. Gioco da tavolo, giocatori 2-5, durata della sessione 30-60 minuti. Età consigliata: 8 anni
- **Trivial Pursuit**, Hasbro, 1981. Gioco da tavolo, giocatori 2-6, durata della sessione 30-90 minuti. Età consigliata: 12 anni
- **Ubongo**, Kosmos, 2003. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 20-30 minuti. Età consigliata: 8 anni

- **Uluru**, Kosmos, 2012. Gioco da tavolo, giocatori 1-5, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata: 8 anni
- **Villaggio**, Pegasus Spiele, 2011. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 75 minuti. Età consigliata 12 anni
- **The Werewolves of Miller's Hollow**, Asmodee, 1986. Gioco di carte, giocatori 8-18, durata della sessione 30 minuti. Età consigliata: 8 anni
- **Mago**, Amigo, 1984. Gioco di carte, giocatori 3-6, durata della sessione 45 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Minecraft: Builders and Biomes**, Ravensburger, 2019. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 30-60 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Cities: Skylines - The Board Game**, Kosmos, 2019. Gioco da tavolo, giocatori 1-4, durata della sessione 70 minuti. Età consigliata: 10 anni
- **Sid Meier's Civilization: A New Dawn**, Fantasy Flight Games, 2017. Gioco da tavolo, giocatori 2-4, durata della sessione 60-120 min. Età consigliata: 14 anni
- **Stardew Valley: The Board Game**, Concerned Ape, 2021. Gioco da tavolo, giocatori 1-4, durata della sessione 45-200 minuti. Età consigliata: 13 anni
- **Questa mia guerra: The Board Game**, Awaken Realms, 2017. Gioco da tavolo, giocatori 1-6, durata della sessione 45-120 minuti. Età consigliata: 18 anni
- **Best Case Escape Room Experience** <https://www.gamesinstitute.at/>
- **Breakout Edu** <https://www.breakoutedu.com/>

Bibliografia:

Arjoranta, Jonne. *How to Define Games and Why We Need to*. In: *The Computer Games Journal: Issue 3-4/2019*. Apress, 2019⁸.

Barr, Matthew, *Graduate Skills and Game Based Learning. Using Video Games for Employability in Higher Education*. Cham: Springer, 2019.

Bartle, Richard. *Hearts, Clubs, Diamonds, Spades: Players who suit MUDs*. In: *Journal of MUD research*. 1996.

Bauer, Ulrich, Julia Soos. *Unternehmerische Kompetenzen von GründerInnen technologieorientierter Unternehmen*. Graz: Verlag der Technischen Universität Graz. 2017.

Cowley, Charles, Black and Hickey, *Toward an Understanding of Flow in Video Games*. In: *Computers in Entertainment: Issue 2/2008*. 2008⁶.

Denk, Nathalie, et al., *Game Based Learning im Unterricht. Wie man digitale Spiele im Unterricht einsetzen kann*. Wien: Donau-Universität Krems, 2018.

https://www.saferinternet.at/fileadmin/categorized/Materialien/Vademecum_Game_Based_Learning_fuer_den_Unterricht.pdf

Dweck, Carol *Mindset: The New Psychology of Success*. New York: Ballantine Books, 2007.

Elmenreich, Wilfried, et al. *Savegame. Agency, Design, Engineering*. Wiesbaden: Springer, 2019.

Farber, Matthew. *How to Find Games for Classroom Learning*
<https://www.edutopia.org/article/how-find-games-classroom-learning>

Felicia, Patrick. *Games in Schools. Using educational games in the classroom. Guidelines for successful learning outcomes*. Brussels: European Schoolnet, 2020.

<https://www.isfe.eu/wp-content/uploads/2020/10/2020-GiS-handbook-for-teachers-FINAL.pdf>

Frey, Yannic. *Serious Games*. Stuttgart: LFK: Die Medienanstalt für Baden-Württemberg, 2020. <https://games-im-unterricht.de/paedagogischer-hintergrund/serious-games>

Gee, James Paul. Elisabeth Hayes. *Nurturing affinity spaces and game-based learning*. In Constance Steinkuehler, Kurt Squire, & Sasha Barab, Eds., *Games, Learning, and Society: Learning and Meaning in the Digital Age*. Cambridge: Cambridge University Press, 2012, pp. 129-155 <https://www.jamespaulgee.com/academics>

Gee, James Paul. *Semiotic social spaces and affinity spaces: from the Age of Mythology to today's schools*. In David Barton & Karin Tusting, Eds., *Beyond Communities of Practice: Language, Power, and Social Context*. Cambridge: Cambridge University Press, 2005, 214-232 <https://www.jamespaulgee.com/academics>

Gee, James Paul *Video Games: What are they Good for?* Unpublished. Arizona State University, 2014. <https://www.jamespaulgee.com/academics>

Gee, James Paul. *What video Games have to Teach us about Learning and Literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2007.

Gibson, Nathan. *Video Games That Can Teach You Real-World Skills*
<https://www.ranker.com/list/video-games-that-teach-real-skills/nathan-gibson>

Hildgen, Tom. *Ein Modell für den Einsatz von Digital Game Based Learning in Bildungseinrichtungen*.

Jacobs, Ruud S. *Winning over the Players: Investigating the Motivations to Play and Acceptance of Serious Games: Issue 9*. Lisbon: Cogitatio Press, 2021⁹.

Jenkins, Henry. *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. Illinois: MacArthur Foundation, 2006.

https://www.macfound.org/media/article_pdfs/jenkins_white_paper.pdf

Juul, Jesper. *The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness*
<https://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>

Kampmann Walther, Bo. *Playing and Gaming: Reflections and Classifications*. Denmark: Games Studies, 2003³. <http://www.gamestudies.org/0301/walther/>

Kulman, *Teaching 21st Century, Executive-Functioning, and Creativity Skills with Popular Video Games and Apps*. In: *Learning, Education and Games*. New York: ACM Digital Library, 2014. <https://dl.acm.org/doi/10.5555/2811147.2811157>

Laamarti, Fedwa. Mohamad Eid, Abdulmotaleb El Saddik. *An Overview of Serious Games*. In: *International Journal of Computer Games Technology*. London: Hindawi, 2014.

La Pierre, James. *5 Excellent Educational Games for Teaching U.S. History*. Wisconsin: Filament Games, 2020.
<https://www.filamentgames.com/blog/5-excellent-educational-games-for-teaching-u-s-history/>

Lorber, Martin. Thomas Schutz. *Gaming für Studium und Beruf*. Bern: hep Verlag, 2016.

Madigan, Jamie. *Getting Gamers. The Psychology of Video Games and Their Impact on the People Who Play Them*. Lanham: Rowman & Littlefield, 2016.

McGonigal, Jane, *Reality is Broken*. London: Vintage, 2011.

McLeod, Saul. *Vygotsky's Sociocultural Theory*
<https://www.simplypsychology.org/vygotsky.html>

Molloy, David, *How playing video games could get you a better job*. BBC, 2019.
<https://www.bbc.com/news/business-49317440>

O'Malley, Conor, et al. *How to Teach with Games*.
<https://www.filamentgames.com/blog/how-teach-games-ebook/>

Pechuel, Rasmus. *Game-Based Learning for Teachers - A Journey Through a World of New Ideas*.

https://www.researchgate.net/publication/333917625_Game-Based_LearninG_for_Teachers_A_Journey_Through_A_World_of_new_ideas

Pittser, Brandon. *How Game-Based Learning Develops 21st Century Skills*

<https://www.filamentgames.com/blog/how-game-based-learning-develops-21st-century-skills/>

Puentedura, Ruben. *An Introduction to Educational Gaming 1. What Is A Game?*

http://hippasus.com/resources/gameandlearn/slides/1_WhatIsAGame.pdf

Ryan and Deci, *Self-Determination Theory and the Facilitation of Intrinsic Motivation, Social Development, and Well-Being*. Washington, D.C.: American Psychological Association, 2000. https://selfdeterminationtheory.org/SDT/documents/2000_RyanDeci_SDT.pdf

Salen, Katie. Eric Zimmerman. *Rules of Play. Game Design Fundamentals*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

Sanford, Kathy, Tim Hopper. *Video Games and Complexity Theory: Learning Through Gameplay*. Victoria: PKP Publishing Services, 2009³.

<https://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/62>

Schrier, Karen. *Learning, Education and Games*.

<https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/learning-education-and-games-volume-on-e-curricular-and-design-considerations/>

Schrier, Karen. *Learning, Education and Games. Vol. 2*

<https://press.etc.cmu.edu/index.php/product/learning-education-and-games-volume-two-bringing-games-into-educational-contexts/>

Schrier, Karen. *Learning, Education and Games. Vol 3*. Pittsburgh: ETC Press, 2019.

SCRIPT, *Digital spielend lernen* <https://www.edumedia.lu/project/projet2/>

Shapiro, Jordan. *Using Games for Learning: Practical Steps to Get Started*

<https://www.kqed.org/mindshift/37518/using-games-for-learning-practical-steps-to-get-started>

Shapiro, Jordan, et al. *Guide to Digital Games and Learning*. San Francisco: KQED, 2015.

<https://a.s.kqed.net/pdf/news/MindShift-GuidetoDigitalGamesandLearning.pdf>

Simons, Alexander, et al., *Good gamers, good managers?: A proof-of-concept study with Sid Meier's Civilization*. Switzerland: Springer, 2021.

<https://link.springer.com/article/10.1007/s11846-020-00378-0>

Suits, Bernhard, *The Grasshopper: Games, Life and Utopia*. Peterborough: Broadview Press Ltd, 2005.

Yee, Nick. *Motivations of Play in Online Games.* In: *Journal of CyberPsychology and Behavior.* New York: Mary Ann Liebert Inc., 2007.

[http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20\(2007\).pdf](http://www.nickyee.com/pubs/Yee%20-%20Motivations%20(2007).pdf)

Project coordinator

WUC STORSTRØM

Project partners



BILDUNG. FREUDE INKLUSIVE.



Conferenza della Svizzera italiana
per la formazione continua degli adulti

With the support of

movetia Austausch und Mobilität
Échanges et mobilité
Scambi e mobilità
Exchange and mobility

CITYLIT

INSPIRING PASSIONS · REALISING AMBITIONS

fønix

Livsglede gjennom arbeid



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