

Gamification

Descrizione del corso

La gamification consiste nell'utilizzo di alcuni elementi tipici dei videogiochi (game design) al di fuori di contesti strettamente ludici, come ad esempio l'apprendimento, per coinvolgere maggiormente gli utenti (in questo caso gli studenti) nelle attività che vogliamo proporre. La gamification è già utilizzata in molti campi; alcuni esempi ben riusciti sono Father and Son – Museo Archeologico Nazionale di Napoli, Duolingo, LEGO Prime, Blockly e molti altri. L'obiettivo del corso è fornire ai docenti strumenti teorici, per ideare in autonomia meccaniche coinvolgenti, e strumenti pratici, per metterle in atto.

Nello specifico:

- creazione di meccaniche “da tavolo”, quindi realizzabili con carta, penna o stampante.
- utilizzo di strumenti digitali per progettare situazioni interattive o multimediali.

In entrambi i casi verranno forniti anche progetti già realizzati dal formatore, immediatamente spendibili in classe.

Il corso è diviso in 7 lezioni

- Lezione 1 (3 ore): raccolta delle aspettative dei docenti e breve introduzione alla gamification. Presentazione di LearningApps.org, uno strumento gratuito e potente per creare piccoli giochi legati alle materie scolastiche, ideato da docenti per docenti.
- Lezione 2 (3 ore): presentazione di Kahoot, uno strumento professionale (ma con un piano gratuito molto valido) per creare esperienze interattive in classe. Nelle prime due lezioni verranno presentati strumenti semplici ed efficaci, subito utilizzabili in classe. A partire dalla Lezione 3 si passerà a un approccio più strutturato e riflessivo sulla gamification, analizzando casi di successo per comprendere le ragioni del loro funzionamento, e sperimentando tali concetti nella pratica.
- Lezione 3 (3 ore): ripasso di LearningApps e Kahoot. Analisi di alcuni esempi di gamification ben riuscita, con attività pratiche e introduzione ai principi di game design.
- Lezione 4 (3 ore): ripasso di LearningApps e Kahoot. Approfondimento sugli otto principi della gamification di Yu-Kai Chou: identificazione dei principi in diversi prodotti. La lezione continuerà con esercizi di analisi per allenare i docenti a riconoscere le regole che “sbloccano” il coinvolgimento. Conclusione con un brainstorming di idee da applicare in classe.
- Lezione 5 (3 ore): progettazione guidata di un gioco didattico spendibile in classe, con particolare attenzione alle materie scientifiche.
- Lezione 6 (3 ore): progettazione guidata di un gioco didattico spendibile in classe, con particolare attenzione alle materie umanistiche. Le lezioni 5 e 6 saranno prevalentemente pratiche. In base a esigenze, inclinazioni e idee dei docenti si potranno sperimentare anche altri strumenti (ad esempio Canva o Scratch).
- Lezione 7 (2 ore): sessione conclusiva dedicata a domande, chiarimenti e finalizzazione dei progetti sviluppati in classe.

PROGRAMMA FORMATIVO

Valutazione Digitale e Alternativa nella Scuola Primaria

Durata totale: 10 ore

Obiettivi generali del corso

- Conoscere e saper utilizzare strumenti digitali per la valutazione formativa e sommativa.
- Integrare metodologie alternative alle verifiche e interrogazioni tradizionali.
- Progettare attività valutative inclusive e motivanti.
- Sviluppare strategie di feedback efficace per favorire l'apprendimento attivo.
- Applicare tecniche di autovalutazione e peer assessment con strumenti digitali.

Lezione 1 – Introduzione alla valutazione digitale e alternativa

Durata: 3 ore

Obiettivi specifici

- Comprendere i principi della valutazione formativa e sommativa.
- Riconoscere limiti e potenzialità delle modalità tradizionali.
- Esplorare i metodi alternativi di verifica e interrogazione.

Attività

1. **Brainstorming iniziale** (20 min) – Discussione guidata: *come valutiamo oggi? quali criticità?*
2. **Mini-lezione interattiva** (40 min) – Differenze tra valutazione formativa e sommativa.
3. **Analisi di casi concreti** (40 min) – Confronto tra prove tradizionali e alternative (portfolio, compiti autentici, rubriche).
4. **Workshop pratico** (60 min) – Creazione di griglie di osservazione e rubriche per una verifica di italiano/matematica.
5. **Condivisione e riflessione** (20 min).

Strumenti digitali

- Google Moduli (questionari e prove rapide).
- Canva/Genially (rubriche visive, schede interattive).

Metodologie di valutazione alternative

- Portfolio digitale.
- Compiti autentici.

- Rubriche valutative.

Esempi pratici

- Portfolio di classe in Google Drive.
- Rubrica di valutazione per un racconto creativo.

Lezione 2 – Strumenti digitali per la valutazione

Durata: 3 ore

Obiettivi specifici

- Conoscere e sperimentare piattaforme digitali per la valutazione.
- Saper creare verifiche e quiz interattivi.
- Comprendere come integrare strumenti digitali con la didattica quotidiana.

Attività

1. **Introduzione agli strumenti** (20 min) – Panoramica: Kahoot, Quizizz, Edpuzzle.
2. **Laboratorio pratico** (60 min) – Creazione di quiz digitali (es. Kahoot su scienze, Quizizz su grammatica).
3. **Simulazione in classe** (40 min) – I docenti provano i quiz come studenti.
4. **Approfondimento** (40 min) – Uso di Edpuzzle per integrare la valutazione nei video.
5. **Debriefing** (20 min) – Come scegliere lo strumento giusto a seconda dell'obiettivo.

Strumenti digitali

- Kahoot, Quizizz, Socrative.
- Edpuzzle.

Metodologie alternative

- Gamification della valutazione.
- Valutazione integrata nei contenuti multimediali.

Esempi pratici

- Quizizz per allenamento quotidiano.
- Edpuzzle per verificare la comprensione di un video di storia.

Lezione 3 – Tecniche di valutazione formativa e feedback efficace

Durata: 2 ore

Obiettivi specifici

- Saper utilizzare la valutazione come strumento di apprendimento.
- Fornire feedback chiaro, motivante e personalizzato.
- Introdurre pratiche di autovalutazione e peer assessment.

Attività

1. **Discussione guidata** (20 min) – Che cos'è un feedback efficace? esempi positivi e negativi.
2. **Mini-lezione** (30 min) – Tecniche di feedback (descrittivo, immediato, orientato al miglioramento).
3. **Esercitazione pratica** (40 min) – Creazione di modelli di feedback con strumenti digitali (Google Classroom commenti, Padlet per peer feedback).
4. **Role-play** (20 min) – Simulazione di un dialogo docente-studente sul feedback.
5. **Sintesi conclusiva** (10 min).

Strumenti digitali

- Google Classroom.
- Padlet.

Metodologie alternative

- Peer feedback.
- Autovalutazione guidata.

Esempi pratici

- Tabella autovalutazione.
- Padlet per feedback tra pari su un elaborato.

Lezione 4 – Progettazione di attività valutative digitali

Durata: 2 ore

Obiettivi specifici

- Saper progettare una sequenza didattica con valutazione digitale integrata.
- Integrare strumenti e metodi alternativi in una programmazione concreta.
- Presentare e discutere esempi di buone pratiche.

Attività

1. **Introduzione** (10 min) – Riepilogo del percorso.
2. **Laboratorio progettuale** (60 min) – I docenti, in gruppi, creano un'attività didattica (es. unità di apprendimento con prove digitali).
3. **Presentazione dei lavori** (30 min) – Condivisione e feedback reciproco.
4. **Conclusioni e valutazione del corso** (20 min).

Strumenti digitali

- Canva/Genially.
- Google Workspace (Documenti, Moduli, Classroom).

Metodologie alternative

- Compiti autentici digitali.
- Rubriche e portfolio online.

Esempi pratici

- Creazione di un'unità didattica di scienze con verifiche tramite Quizizz + diario di bordo digitale su Google Drive.

Progressione logica del percorso

1. **Lezione 1** – Capire i fondamenti della valutazione alternativa.
2. **Lezione 2** – Conoscere e usare strumenti digitali.
3. **Lezione 3** – Approfondire tecniche di feedback e valutazione formativa.
4. **Lezione 4** – Applicare e progettare un'attività didattica completa.

PROGRAMMA FORMATIVO

Valutazione Digitale e Alternativa nella Scuola Secondaria

Durata totale: 10 ore

Obiettivi generali del corso

- Approfondire il ruolo della valutazione digitale nella scuola secondaria.
- Sperimentare strumenti digitali per verifiche, interrogazioni e compiti autentici.
- Integrare metodi alternativi alla valutazione tradizionale (prove strutturate, colloqui, portfolio digitali).
- Applicare tecniche di **valutazione formativa** e **sommativa** con strumenti digitali.
- Fornire feedback efficace e personalizzato agli studenti.
- Progettare unità di apprendimento con sistemi valutativi innovativi.

Lezione 1 – Ripensare la valutazione nella scuola secondaria

Durata: 3 ore

Obiettivi specifici

- Comprendere differenze tra valutazione formativa e sommativa.
- Analizzare limiti delle prove tradizionali (test, interrogazioni) e introdurre alternative.
- Riflettere sull'importanza della trasparenza valutativa e delle rubriche.

Attività (con tempi)

1. **Icebreaker e discussione** (20 min) – Come valutiamo oggi? quali difficoltà negli studenti della secondaria?
2. **Lezione interattiva** (40 min) – Valutazione formativa vs sommativa, esempi pratici.
3. **Analisi di casi** (40 min) – Prove tradizionali vs alternative (compiti autentici, progetti interdisciplinari, e-portfolio).
4. **Laboratorio pratico** (60 min) – Creazione di una **rubrica valutativa** per una verifica di letteratura/storia/scienze.
5. **Debriefing** (20 min).

Strumenti digitali

- Google Moduli.
- Canva / Genially (per rubriche e griglie interattive).
- Google Drive per portfolio digitale.

Metodologie alternative

- Portfolio digitale.
- Compiti autentici.
- Rubriche di valutazione.

Esempi pratici

- Rubrica per un dibattito in classe.
- Portfolio di classe per monitorare progressi in lingua straniera.

Lezione 2 – Strumenti digitali per verifiche e interrogazioni

Durata: 3 ore

Obiettivi specifici

- Conoscere strumenti digitali per verifiche e test interattivi.
- Sperimentare piattaforme per interrogazioni orali alternative (asincrone o registrate).
- Riflettere sull'uso della gamification come valutazione.

Attività

1. **Panoramica strumenti** (20 min) – Kahoot, Quizizz, Edpuzzle, Mentimeter.
2. **Laboratorio 1** (50 min) – Creazione di un quiz disciplinare (matematica/scienze) con Quizizz.
3. **Laboratorio 2** (40 min) – Interrogazioni alternative con **Flip (ex Flipgrid)**: studenti registrano mini-esposizioni.
4. **Simulazione in classe** (40 min) – I docenti testano i quiz come studenti e discutono le differenze.
5. **Sintesi** (30 min) – Confronto strumenti → quale usare in base all'obiettivo.

Strumenti digitali

- Kahoot, Quizizz, Socrative.
- Edpuzzle (video interattivi).
- Flip (per interrogazioni orali digitali).

Metodologie alternative

- Interrogazioni asincrone.
- Gamification.
- Prove integrate multimediali.

Esempi pratici

- Quizizz per esercizi di matematica.

- Flip per presentazioni di storia in formato video.

Lezione 3 – Tecniche di valutazione formativa e strategie di feedback

Durata: 2 ore

Obiettivi specifici

- Implementare la valutazione formativa come supporto all'apprendimento.
- Fornire feedback costruttivo, motivante e personalizzato.
- Introdurre peer feedback e autovalutazione.

Attività

1. **Discussione iniziale** (15 min) – Che cos'è un feedback efficace?
2. **Mini-lezione** (25 min) – Tecniche di feedback (feedback a 3 passi, descrittivo, immediato).
3. **Esercitazione** (40 min) – Creazione di modelli di feedback digitali in Google Classroom (commenti su elaborati).
4. **Role play** (20 min) – Simulazione docente-studente sul feedback.
5. **Sintesi** (20 min).

Strumenti digitali

- Google Classroom (per feedback e compiti digitali).
- Padlet o Miro (peer feedback collaborativo).

Metodologie alternative

- Peer feedback.
- Autovalutazione guidata.

Esempi pratici

- Rubrica di autovalutazione per una presentazione orale.
- Padlet per feedback reciproco su un elaborato di gruppo.

Lezione 4 – Progettare un percorso di valutazione digitale

Durata: 2 ore

Obiettivi specifici

- Integrare valutazione digitale e metodi alternativi in una progettazione concreta.
- Saper scegliere strumenti diversi per obiettivi diversi.
- Elaborare esempi di attività multidisciplinari con valutazione innovativa.

Attività

1. **Introduzione e sintesi del percorso** (10 min).
2. **Laboratorio progettuale** (60 min) – I docenti, divisi in gruppi, creano un'unità didattica con prove di valutazione digitale.
3. **Condivisione dei lavori** (30 min) – Presentazione e confronto.
4. **Conclusione** (20 min) – Restituzione finale e valutazione del corso.

Strumenti digitali

- Google Workspace (Moduli, Classroom, Drive).
- Canva/Genially per presentazioni interattive.

Metodologie alternative

- Compiti autentici digitali.
- Portfolio e rubriche online.

Esempi pratici

- Unità di apprendimento interdisciplinare (es. scienze + italiano) con:
 - Quizizz per la verifica rapida.
 - Diario digitale su Google Drive.
 - Presentazione interattiva su Genially.

Progressione logica

1. **Lezione 1** – Fondamenti e nuove prospettive della valutazione.
2. **Lezione 2** – Scoperta e utilizzo di strumenti digitali per prove e interrogazioni.
3. **Lezione 3** – Focus sul feedback e la valutazione formativa.
4. **Lezione 4** – Progettazione concreta e integrazione nelle unità didattiche.