

Titolo del Laboratorio

“Gaming e gamification come strumenti di valutazione”

Durata

10 ore

Finalità

Il laboratorio intende promuovere nei docenti la formazione di competenze operative e metodologiche sull'uso delle Web App e delle dinamiche della gamification per la progettazione di attività didattiche orientate alla valutazione personalizzata e motivante. La proposta si fonda sull'idea che il gioco e le sue meccaniche possano favorire l'engagement e migliorare la partecipazione attiva degli studenti nei processi di apprendimento e valutazione. Tale programma di laboratorio mira a coniugare teoria e pratica, fornendo ai partecipanti, anche a coloro che pensano di avere ridotte capacità in ambito tecnologico, strumenti concreti da integrare nella didattica quotidiana.

Obiettivi formativi

1. Conoscere e utilizzare Web App per la valutazione formativa e personalizzata;
 2. Comprendere i principi della gamification e le sue applicazioni in ambito didattico;
 3. Progettare attività didattiche gamificate per aumentare la motivazione e il coinvolgimento degli studenti;
 4. Sperimentare strumenti digitali per creare quiz, giochi, missioni e sistemi di feedback;
 5. Favorire la condivisione di buone pratiche tra docenti.
-

Contenuti

1. **Introduzione alla gamification**
 - Differenza tra gioco ed attività ludiforme;
 - Meccaniche e dinamiche ludiche applicate all'educazione;
 - Benefici della gamification nella didattica (engagement, motivazione, feedback continuo).
2. **Web App per la valutazione formativa**
 - Quiz interattivi e test personalizzati;

- Creazione e personalizzazione di strumenti di valutazione utilizzando Web App che favoriscono il gaming;
- Feedback immediato e adattivo.

3. Strumenti digitali utilizzabili

- Google Moduli, Kahoot!, PanQuiz
 - LearningApps, Wordwall
 - Genially
 - Edpuzzle
-

Metodologia

- Lezione interattiva e dialogata;
 - Learning by doing;
 - Lavori in piccoli gruppi e riflessione condivisa;
 - Peer education e condivisione di casi d'uso;
 - Creazione di risorse didattiche.
-

Attività previste

Per ciascuna WebApp che si intende approfondire, la lezione seguirà il seguente programma:

1. **Introduzione esperienziale:** presentazione della WebApp;
 2. **Dimostrazioni guidate:** esplorazione delle fasi per poter realizzare attività valutative;
 3. **Laboratori operativi:**
 - Creazione di una attività gamificata personalizzata per la valutazione;
 - Simulazione e test tra pari;
 4. **Condivisione finale:**
 - Presentazione dei progetti sviluppati;
 - Scambio di feedback e riflessione su potenzialità e criticità.
-