

Attività formativa relativa al progetto PNRR (D.M. 66/2023) - ATT 946 - Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale del personale scolastico - Formazione del personale scolastico per la transizione digitale - Laboratori sul campo. Attività formativa 3.

## **Gamification e Game-based Learning: innovazione didattica attraverso il gioco**

**Durata complessiva:** 24 ore (8 incontri da 3 ore ciascuno)

**Docente esperto:** prof. Antonio Cusumano

**Destinatari:** docenti della scuola secondaria di I e II grado

**Obiettivi generali:** fornire ai docenti competenze teoriche e pratiche sull'uso delle moderne metodologie nell'ambito della didattica ludica - dalla *Gamification* al *Board Game-Based Learning* - con un focus sull'impiego di giochi da tavolo e delle escape room dal vivo per sviluppare e potenziare le abilità cognitive e, soprattutto, le competenze trasversali (*soft e life skills*).

### **Obiettivi Specifici**

- Comprendere le basi teoriche della didattica ludica, dalla Gamification al Board Game-Based Learning passando per i giochi di ruolo e i libri game.
- Analizzare l'impatto positivo dei giochi da tavolo e delle attività ludiche sullo sviluppo delle abilità cognitive e delle competenze trasversali.
- Sviluppare competenze pratiche per integrare strategie ludiche nella progettazione didattica.
- Progettare attività didattiche innovative utilizzando giochi da tavolo e strategie ludiche.
- Favorire l'interazione e la collaborazione tra docenti per condividere buone pratiche.

### **Metodologie didattiche**

Il progetto utilizzerà un approccio misto: presentazione di contenuti teorici con momenti di dialogo e confronto per consolidare le basi metodologiche, attività pratiche ed esperienze di gioco per sperimentare direttamente le tecniche apprese e riflessioni guidate per promuovere il trasferimento delle competenze nella pratica quotidiana.

### **Articolazione degli incontri formativi**

#### **Incontro 1 - Introduzione alla didattica ludica.**

Definizioni di didattica ludica e principi pedagogici di riferimento. Benefici e limiti nell'applicazione della didattica ludica nella scuola secondaria di I e II grado. Cenni teorici sulle competenze trasversali (*soft e life skills*): cosa sono, perché e come svilupparle attraverso la didattica ludica. Brain-storming su come integrare elementi ludici nella propria disciplina. Somministrazione questionario per valutazione conoscenze in ingresso.

## **Incontro 2 - Dalla Gamification al GBL (Game-Base Learning)**

Gamification e Game Based-Learning: definizioni e differenze. Strategie di gamification: badge, livelli, punti e classifiche. Come integrare elementi di gioco in una lezione tradizionale anche mediante l'utilizzo di piattaforme e strumenti digitali. Attività pratica: progettazione di una lezione gamificata. Condivisione e discussione delle proposte.

## **Incontro 3 - I giochi da tavolo come strumento didattico - parte prima**

Il valore educativo dei giochi da tavolo: tipologie, obiettivi e criteri di scelta. Giochi per lo sviluppo delle competenze cognitive (es. problem solving, logica, memoria) e trasversali. Le 10 *life skills* secondo l'OMS e il loro sviluppo attraverso i giochi da tavolo. Come integrare i giochi nella programmazione didattica. Dimostrazione di giochi da tavolo didattici. Sessioni di gioco guidate per esplorare meccaniche e potenzialità educative. Debriefing: analisi delle competenze esercitate durante i giochi. Compilazione schede di gioco e di osservazione.

## **Incontro 4 - I giochi da tavolo come strumento didattico - parte seconda**

Dimostrazione di giochi da tavolo didattici. Sessioni di gioco guidate per esplorare meccaniche e potenzialità educative. Debriefing: analisi delle competenze esercitate durante i giochi. Compilazione schede di gioco e di osservazione.

## **Incontro 5 - Escape Room Didattiche**

Cosa sono le escape room. Come progettare un'escape room educativa: principi fondamentali, materiali e obiettivi didattici. Attività pratica: Laboratorio di creazione di enigmi: ideazione di puzzle e sfide per un contesto scolastico. Simulazione di un mini percorso escape room mediante l'utilizzo di piattaforme e strumenti digitali.

## **Incontro 6 - Visita a un'Escape Room dal vivo**

Esperienza diretta in un'escape room dal vivo. Debriefing: analisi delle dinamiche di gruppo, delle competenze esercitate e delle possibili applicazioni didattiche.

## **Incontro 7 - Giochi di Ruolo e Libri Game nella didattica**

L'importanza della narrazione e dell'immedesimazione nell'apprendimento. Introduzione ai giochi di ruolo e ai libri game. Analisi delle competenze sviluppate (empatia, pensiero critico, problem solving, ecc.). Simulazione di una sessione di gioco di ruolo didattico. Esperienza di lettura interattiva con un libro game. Discussione sull'adattamento di queste attività al contesto scolastico.

## **Incontro 8 - Condivisione delle esperienze e considerazioni conclusive**

Strumenti per valutare l'efficacia delle attività ludiche in classe. Presentazione dei progetti sviluppati dai partecipanti. Riflessione sugli apprendimenti e sui risultati del percorso formativo. Riferimenti bibliografici e sitografici. Somministrazione questionario finale per la valutazione delle conoscenze in uscita e di gradimento circa le attività svolte.