



GAME-BASED LEARNING, TEACHING AND ASSESSMENT

I giochi al servizio dei contesti educativi e formativi

Liliana Silva - Università degli studi di Messina

25.01.2023



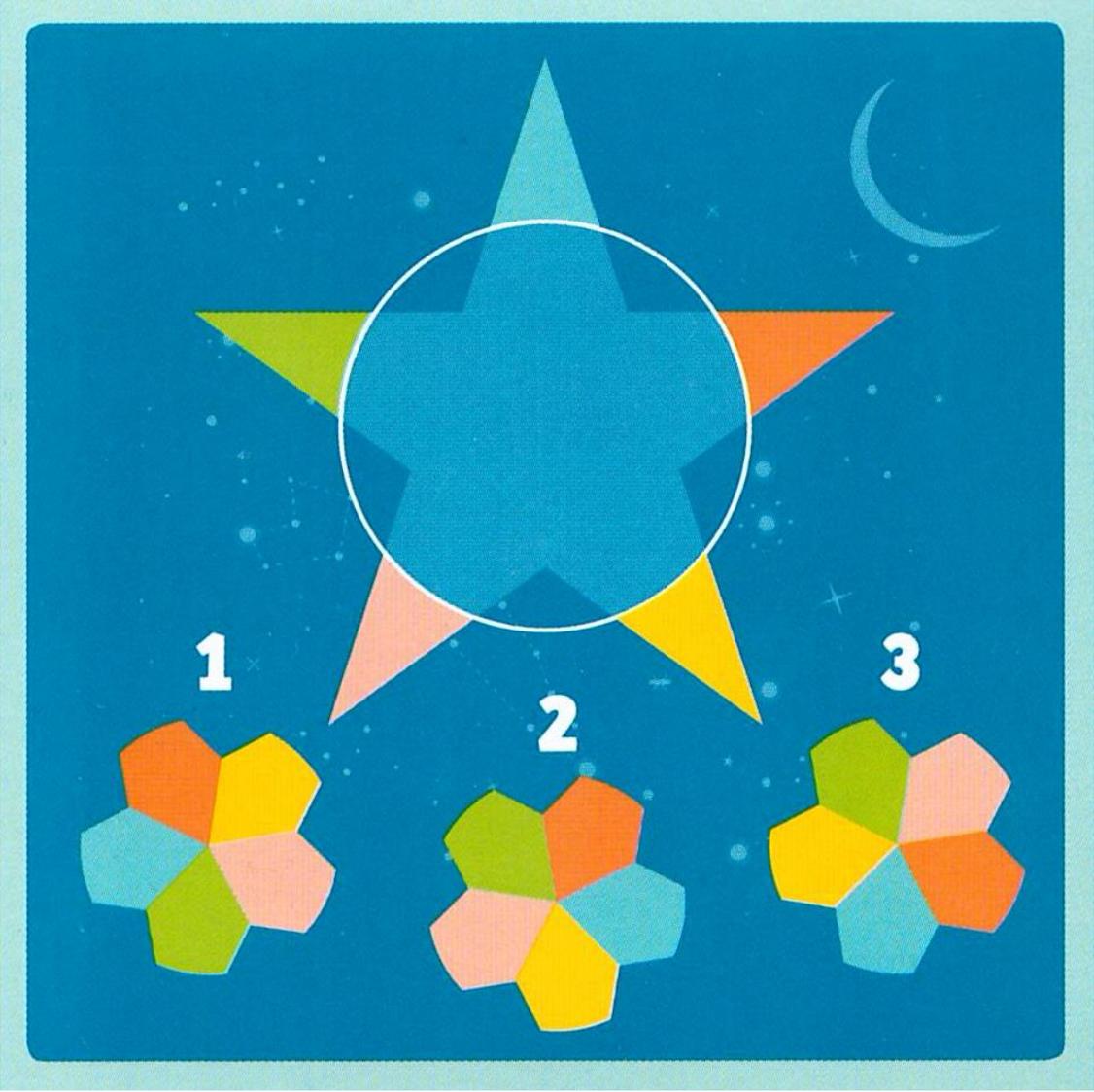
**Il pezzo mancante nel
puzzle giallo è di
colore...**

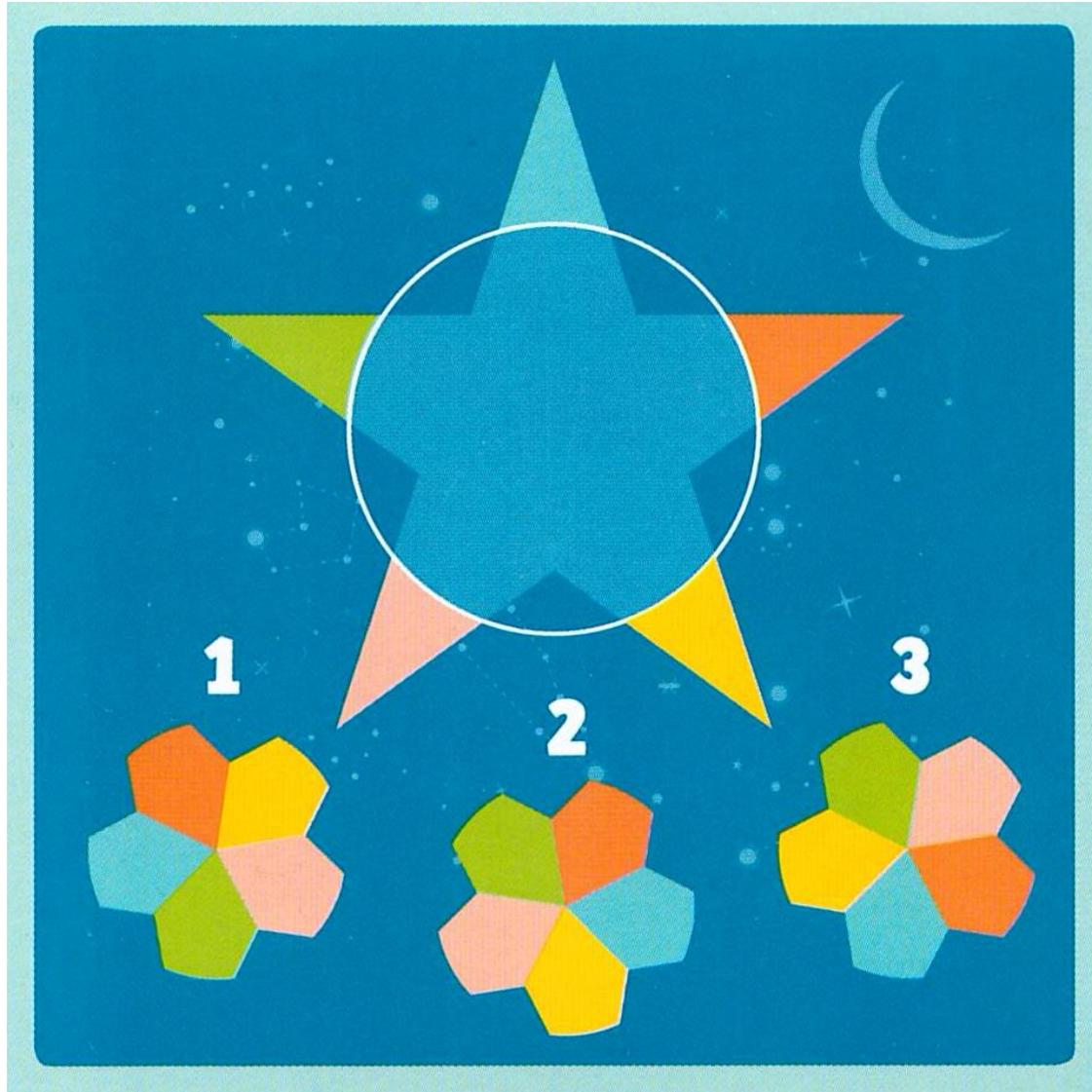




Quale scritta non
corrisponde a colore
che rappresenta?





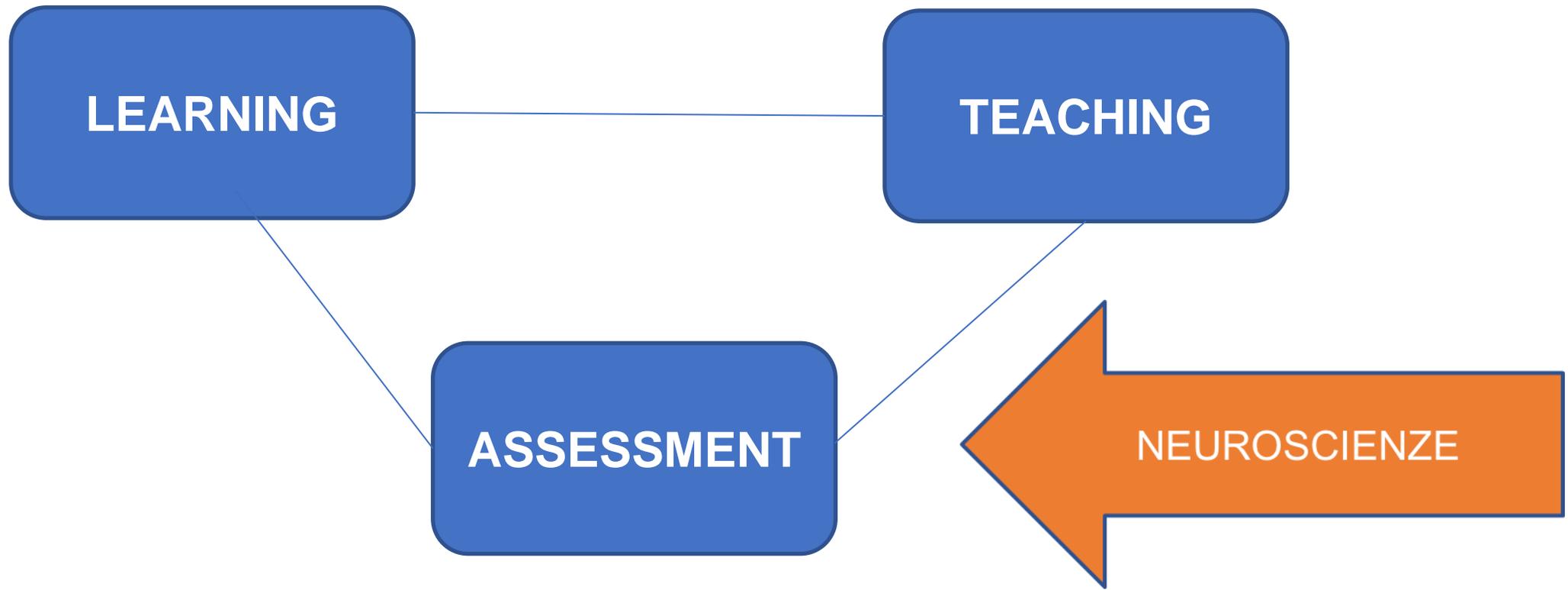


Quale è il numero della sequenza corrispondente al centro della stella?



Fonte: Asmodee

Game based learning, teaching and assessment



La pedagogia è come la medicina: un'arte che però si basa – o dovrebbe basarsi – su precise conoscenze scientifiche.
(Jean Piaget)

COME OTTIMIZZARE IL POTENZIALE DEI BAMBINI





Quattro pilastri dell'apprendimento

(Dehaene, 2019)



ATTENZIONE



COINVOLGIMENTO
ATTIVO

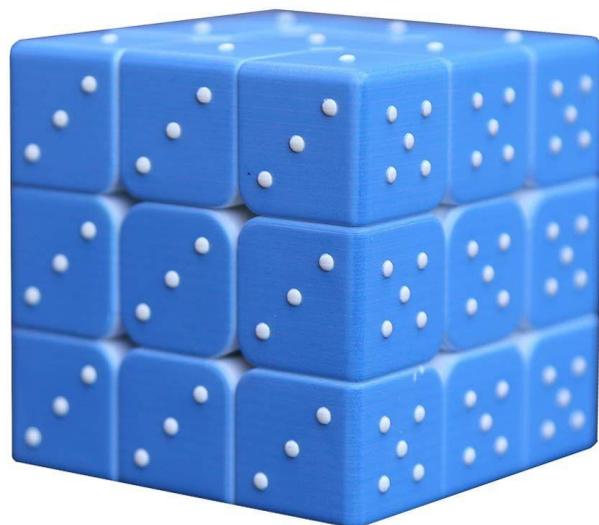


RISCONTRO
DELL'ERRORE



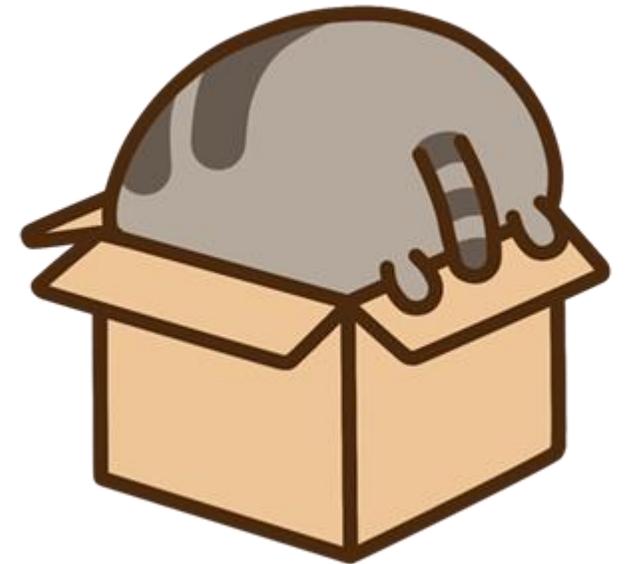
CONSOLIDAMENTO

Giochi e inclusione

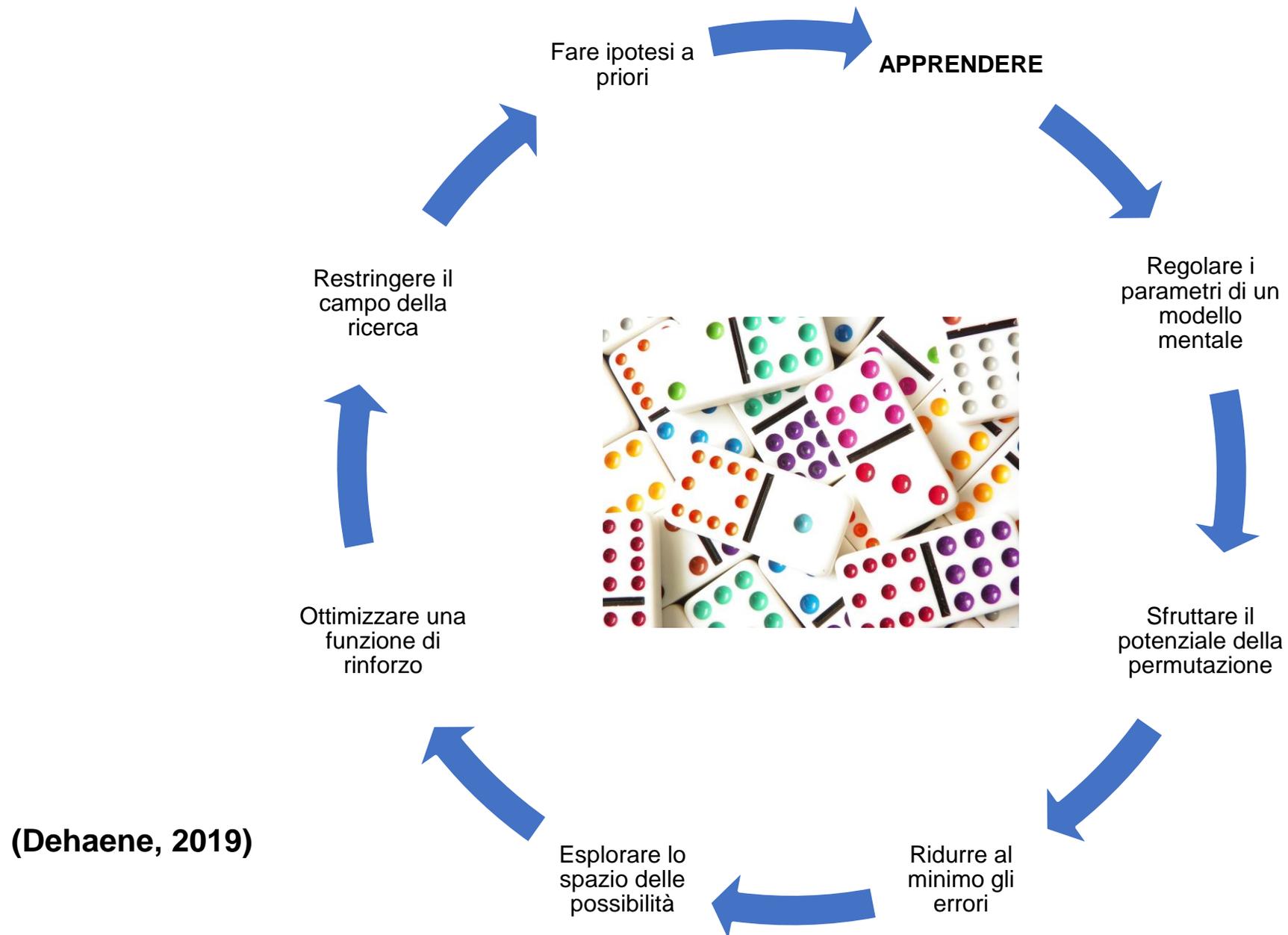




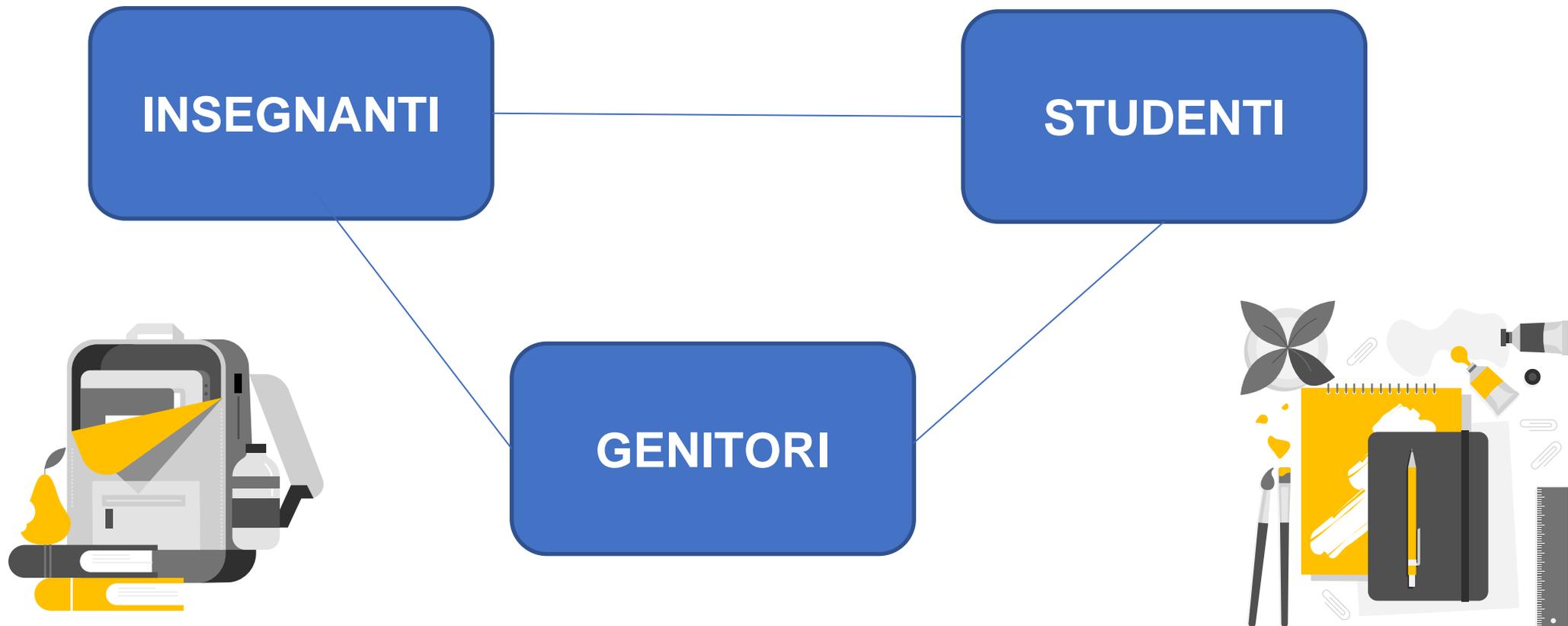
UNBOXING E SVILUPPO DELLA PERCEZIONE SENSORIALE







Game based learning, teaching and assessment: i protagonisti



Game-based TEACHING

L'insegnante...

- Facilitatore del lavoro di gruppo (cooperative learning)
- Promotore degli aspetti metacognitivi
- Fornisce la spiegazione, gradualmente
- Favorisce l'apprendimento sociale
- Si forma (vedi Ricerca-Formazione)



I

Insegnare giocando

- Il tutto come formazione delle singole parti
- Formare attraverso la sperimentazione e la simulazione
- Presenta le indicazioni necessarie al gioco, lasciando il grado di libertà dei ragazzi nella comprensione delle regole
- Quando può essere utile, può giocare insieme agli studenti, per favorire la presentazione del gioco
- Osserva il gioco degli studenti e prende nota di quanto osservato
- Favorisce l'utilizzo di giochi a casa, anche utilizzando i materiali già predisposti durante il gioco in classe



ame based ASSESSMENT

Valutare IL gioco Vs Valutare CON il gioco

- Non voti numerici, ma feedback
 - (Assessment AS learning)
 - Motivazione
- La valutazione proviene direttamente dal gioco e dalla strategia di gioco

...e i genitori?



- Gioco a casa
- Riproporre giochi già svolti in classe, anche utilizzando materiali da riciclo
- Supportare l'attività ludica proposta dagli insegnanti
- Favorire in casa atteggiamenti ludiformi
- Selezionare giochi adatti ai membri della famiglia
- Creare momenti di unboxing quando si acquista un gioco



...ma come facciamo a scegliere?

Due siti, con caratteristiche differenti:

- www.boardgamegeek.com
- www.0-99.it

Fiere, dove poter provare i giochi:

- Modena Play
- Lucca Comics and Science

Ludoteche

COME SELEZIONARE I GIOCHI DA TAVOLO?

- Et : non necessariamente quella riportata sulla scatola (anche se pu  essere utile se non si ha dimestichezza coi giochi da tavolo)
- Caratteristiche del figlio (giochi che valorizzino le competenze possedute o quelle da rinforzare)
- Lavorare sulla motivazione
- Proporre espansioni dei giochi gi  posseduti o giochi simili
- Proporre gradualmente giochi di difficolt  crescente, anche se anche giochi semplici possono permettere di apprendere

GIOCO DA TAVOLOLOGIA

Per una sistematica dei giochi da tavolo



Competitivo



Cooperativo



Semicollaborativo



A squadre

Informazione completa



Informazione incompleta



Simmetrico



Asimmetrico

Simmetrico



Molto asimmetrico

Simmetrico



Incredibilmente asimmetrico

A punti



Scarta fino a 3 carte
1 risorsa qualsiasi per



A obiettivi

...dovunque!²³



Gli abissi oceanici...



Uno zoo...



Una Grecia piena di cyborg...



Un prato...

...e quindi anche qualunque *contenuto* può essere trasmesso...



L'importanza delle energie rinnovabili...

Lo sbarco in Normandia...



Bumuntù

Piazzamento lavoratori

Cascadia

Piazzamento tessere

Moko



ccia non ti piace, questa ..."



ante collegamento con la
crai il tuo potere dalle
rali tradizioni della tua
incanalate attraverso la
schiera. Con essa ti metti
unicazione con le forze
atura e dei tuoi antenati.

Kids & Legends

♥19 🛡️1

Guardiano



"Non puoi spostare una montagna.
Allora perché ti affanni con me?"



Narrazione

Guardie d'élite delle
aristocrazie idomiane, la
tua corazza è il
fondamento di un baluardo
vivente inespugnabile.
Niente oltrepassa la tua
protezione e sfugge alla
tua forza. A meno che non
sia tu a volerlo.

👍 Sei più resistente e sai difendere
meglio i tuoi alleati

👎 Sei decisamente di minore aiuto
per i tuoi alleati

♥20 🛡️1

Barbaro

"Se udirai il mio urlo
non sarà monito, ma sentenza."

Nato dalla polvere rossa
dei deserti avaxiani, sei
l'avversario temuto da
tutti: il tuo spirito
suscettibile all'ira e la tua
maestria nell'arte marziale
suggeriscono a chiunque
sia dotato di buon senso di
tenersi lontani dai confini
della tua tribù.

👍 Rappresenti una minaccia
maggiore per i tuoi avversari

👎 Sei decisamente di minore aiuto
per i tuoi alleati

♥19 🛡️0



Escape Room

Unlock!

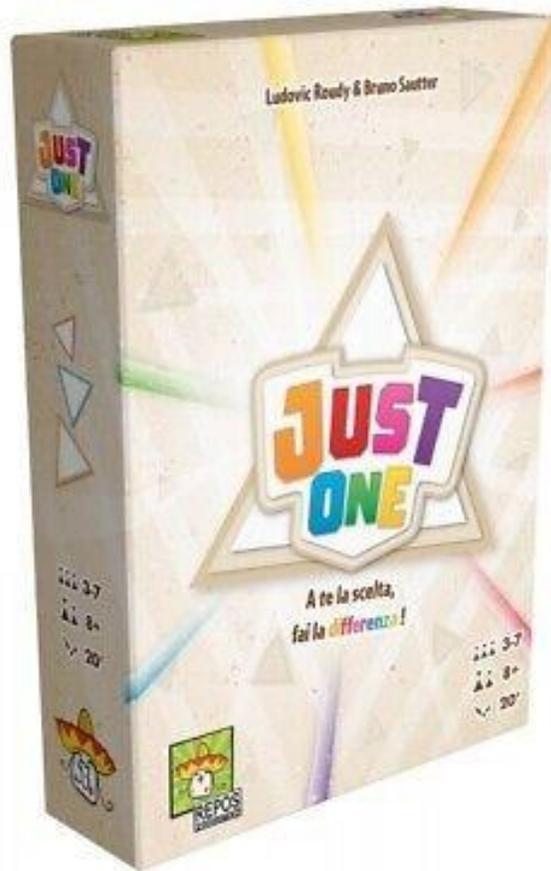
Le Strade d'Inchiostro

Roll & Draw

Carte (collezionabili)

Keyforge

Party Game





**Progetto di apprendimento,
insegnamento e valutazione della
didattica della matematica per mezzo
dei giochi da tavolo**

1

Giochi da tavolo, didattica e colore

Utilizzo dei giochi da tavolo per la **valutazione e l'autovalutazione**: i problemi legati al **daltonismo**

Individuare caratteristiche dei **materiali ludiformi** che rispondano al tema dell'inclusione dei soggetti con daltonismo

Trasformazione dei colori dei giochi utilizzati per l'apprendimento della didattica della matematica

DALTONISMO + DIDATTICA + MATEMATICA + GIOCHI DA TAVOLO

2

Origine del gruppo di lavoro: didattica, valutazione e modalità di ricerca

Ruolo **didattica della matematica** e della **valutazione** come strumento di miglioramento

Il **gruppo di lavoro**: gruppo di **ricerca formazione** + **gruppo test**

Sito: www.numeriepedine.it

Facebook: ***Numeri&Pedine***



3

Obiettivi del progetto

I primi obiettivi del progetto:

- verificare il **potenziale** del gioco da tavolo quale strumento didattico e valutativo, con riferimento all'insegnamento della matematica;
- verificare il grado di **inclusione** del gioco da tavolo nell'ambito della didattica della matematica;
- verificare il ruolo **auto-valutativo e autoregolativo** durante lo svolgimento del gioco da tavolo.

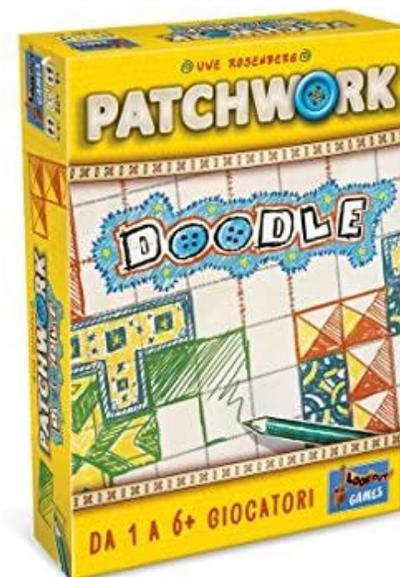
3

Giochi selezionati e abilità analizzate

Giochi che abbiamo utilizzato e sperimentato in prima persona e dei quali conosciamo bene le **meccaniche** di gioco che possono emergere – anche gradualmente – durante un processo di apprendimento del gioco stesso.

Il gioco deve essere “**divertente**”, dove per divertente intendiamo quel grado di attenzione, coinvolgimento e sfida che il gioco è in grado di definire non solo con le sue meccaniche, ma anche con il suo lato estetico.

3

Giochi selezionati**SCUOLA DELL'INFANZIA****SCUOLA PRIMARIA****SCUOLA SECONDARIA**

...

4

Patchwork Doodle: primi risultati dell'uso del gioco in seconda e terza primaria

Giochiamo insieme: incontro su Zoom con insegnanti, bambini e genitori!

Gruppo di RF + Gruppo test

Analisi delle meccaniche e delle potenzialità del gioco

Proposte didattiche

Proposte valutative



4

Patchwork Doodle: primi risultati dell'uso del gioco in seconda e terza primaria

Abilità di **visualizzazione** e **gestione dello spazio**

Stimolate e rafforzate grazie a diversi tipi di **attività** (puzzle, l'origami e i giochi da tavolo)

Giochi in cui si devono ruotare, trasformare, tagliare e scomporre figure aiutano il bambino (e l'adulto!) nel migliorar le proprie abilità di visualizzazione.

Il **colore** può giocare un ruolo importante in questo gioco, quali difficoltà si presentano per i bambini daltonici.



5

CatOwl nella scuola dell'infanzia

Le prime abilità matematiche già nella scuola dell'infanzia: capacità di contare e classificare oggetti.

I momenti di gioco importante momenti di valutazione per gli insegnanti che lavorano con i bambini di 4-5 anni.

Catowl permette di osservare il modo in cui il bambino conta e riconosce le caratteristiche di alcune figure (colore, forma, trama).

Strumento valutativo che supporti l'osservazione e la valutazione omogenea degli insegnanti.

6

Chiudi la scatola: aggiornamenti sul progetto

Abilità complesse da un punto di vista matematico.

Immaginare molte possibili somme che diano lo stesso risultato e tra queste selezionare quella che è possibile realizzare con i tasti rimasti a disposizione.

Calcolare il proprio punteggio.

Consapevolezza insegnanti sulle abilità proposte dal gioco

Possibilità di autovalutarsi durante l'attività di gioco (6 anni)

Osservazioni nelle classi



Buon gioco a tutti!

Liliana Silva

liliana.silva@unime.it