

Learning design

Analisi di esempi di utilizzo di giochi nella formazione



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

Introduzione

Le pagine seguenti presenteranno alcuni *learnig design* selezionati e analizzati dai partner del progetto *Games in basic Skills teaching*.

Per l'analisi i partner hanno definito delle linee guida da seguire in modo da avere un risultato basato sulle stesse premesse. Ciononostante, la diversità e la complessità dell'analisi di giochi molto diversi tra loro si riflette in maniera evidente nei risultati prodotti che differiscono per lunghezza, approccio e profondità di analisi. La complessità e le molte sfaccettature del tema dell'apprendimento basato sul gioco è una difficoltà che ha accompagnato i partner lungo tutto il corso del progetto e ben si può comprendere anche dalle analisi dei giochi presentati di seguito. Questo dimostra anche quanto sia diversa la comprensione del tema anche tra gli addetti ai lavori e come le varie forme che un *learning design* basato sul gioco può prendere.

La struttura descrittiva dei vari giochi e *learning design* è stata definita come segue:

- 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

Keep talking and nobody explodes - VUC

Informazioni 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 disinnescare 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

Mobile iOS [Android](#)

PC Mac [OS X. Windows. Linux](#)

Console Xbox [One PS4](#)
[Interruttore](#)

VRPS

[VR](#)

[HTC Vive Oculus Rift](#)

[Google Daydream GearVR](#)

[Oculus Go Oculus Quest](#)

GenereLocal Co-op, Party, Puzzle

VALUTAZIONI



Piattaforme

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

Sviluppatore:

[Steel Crate Games](#)

Con sede a Ottawa, Ontario, Canada Fonte:

<https://keptalkinggame.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.

Checklist:

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 | | |



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

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? 4-8
How many lessons do you dedicate to the project in your timetable/schedule? 4-8
Do you only play/show the game in class? Yes No

Schema del progetto:

L'idea e lo scopo di portare 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.

Uso 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".

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:

Nona e decima classe (Danimarca).

Impostazione:

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

Checklist:

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 two – 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?

Yes No

In teams?

Yes No

Number of players per team:

Yes No

Is gameplay shown to the class?

Yes No

Done by the teacher?

Yes No

Using an existing source?

Yes 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.

Uso 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.

Reactor game – gioco del reattore

Fatti del gioco

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.

REACTOR GAME - SCHEDA DI MONITORAGGIO

Tipo	Commenti gruppo generale	Commenti individuali
Capacità organizzative		
Comunicazione		
Pensiero analitico		

Costruzione di gruppi		
Iniziativa		
Risoluzione dei problemi		
Decisione		

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.

4. Non c'è limite di tempo. iflessione 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".*

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, sviluppano procedure e producono 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.

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 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. È 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, fluidità 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. Avrebbe potuto chiedere il supporto di qualcun altro in coda o, se tutto il resto non avesse funzionato, avrebbe potuto 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.

Error! Hyperlink reference not valid.

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>

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
Exchange et mobilité
Quotaire erobilität
Exchange and mobility

CITYLIT

INSPIRING PASSIONS · REALISING AMBITIONS

fønix

Livsglede gjennom arbeid



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