

Changing the Game

Insegnare con un gioco

Percorso di formazione per formatori interessati al

Game Based Learning



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

Il secondo risultato del progetto GBT è un percorso di formazione per formatori ed è il complemento ideale a questa guida per coloro che vogliono sperimentare l'utilizzo di metodologie basate sul gioco nelle proprie attività formative. Seguendo i nostri dieci passi, il corso E-learning fornisce moduli di apprendimento per sviluppare le abilità come formatori "game-based". Il corso mette a disposizione questionari, testi ed esempi per sviluppare le competenze necessarie all'utilizzo del gioco nella formazione. Il corso è disponibile (in inglese) gratuitamente sulla piattaforma Canvas, alla quale si può accedere seguendo la procedura di registrazione al seguente link:

<https://www.gbt-project.eu/changing-the-game-teacher-trainer-course/>

Tutti possono accedere al corso e sono invitati a partecipare e contribuire. Oltre a imparare i pro e i contro dell'apprendimento basato sui giochi, è anche un'opportunità per interagire con altri insegnanti che seguono il corso e creare una rete di formatori "game-based". Per darvi una prima impressione, vi presenteremo di seguito l'introduzione al corso:

"Come abbiamo detto sopra, abbiamo sviluppato un processo in dieci passi per diventare un insegnante game-based. Passare attraverso questo processo (insieme ai colleghi), creerà una solida base per l'uso dei giochi nella vostra istituzione e vi farà capire cosa serve per portare questo potente 'nuovo' metodo di apprendimento nella vostra classe e cambiare profondamente il vostro insegnamento con i giochi. I dieci passi sono i seguenti:

1. *Giocate nel tempo libero.*
2. *Identificate gli obiettivi di apprendimento nei giochi che fate.*
3. *Identificate le aree d'insegnamento in cui sarebbe utile una motivazione extra attraverso i giochi.*
4. *Trovate altri colleghi o incoraggiate anche altri colleghi a giocare.*
5. *Formate un gruppo per discutere e testare i giochi.*
6. *Identificate un gioco che può essere usato in classe per un argomento specifico.*
7. *Create uno scenario di apprendimento intorno al gioco.*
8. *Usate il gioco in classe e valutate il risultato (anche al di là delle competenze che vorreste insegnare).*
9. *Lasciate che anche altri colleghi sperimentino il gioco e lo scenario in classe.*
10. *Insieme ai colleghi sviluppate una libreria di giochi provati e testati e dei progetti in cui sono utilizzati.*

Durante il corso, si passerà da una introduzione generale sui principi per l'utilizzo del gioco nella formazione, ad analizzare i requisiti e le conoscenze necessarie mettendole in relazione con la teoria, per poi approfondire con uno sguardo più attento le peculiarità della cultura della formazione con i giochi. Saranno anche affrontati il

modo in cui i giochi funzionano e le possibili sfide da affrontare quando si vogliono utilizzare i giochi in un progetto formativo. Durante il corso saranno presentati vari giochi e saranno messi a disposizione i riferimenti bibliografici necessari ad aiutarvi nel percorso. Ogni parte del programma di formazione inizia con un testo introduttivo che descrive cosa ci si deve aspettare e dove in seguito si spiegano gli aspetti rilevanti dei giochi e della cultura dei giochi.

Il corso è stato pensato e sviluppato con una struttura che si ripete per i vari argomenti in modo da facilitare il compito di chi apprende. Ogni argomento inizia con una sezione chiamata *Start Game*. Dove, tramite un questionario/quiz vi vengono poste alcune domande iniziali che preparano al contenuto che sarà trattato. La parte successiva chiamata *Tutorial* fornirà un input testuale sulle conoscenze necessarie per comprendere gli aspetti specifici del gioco, della cultura dei giochi e dell'apprendimento basato sul gioco trattati nel singolo capitolo.

La sezione *Let's Play* presenta i progetti d'apprendimento e le esperienze in aula selezionate dai partner. Alcuni formatori presentano il loro approccio all'apprendimento basato sul gioco applicato a un progetto formativo specifico presentando la loro esperienza nella pratica. Nella piattaforma sono presenti anche materiali e video che sono di interesse generale e rappresentano delle opportunità di approfondimento sul tema dell'apprendimento basato sul gioco. Infine, nell'ultima sezione chiamata *Achievement*, sono presenti esercizi reali che danno l'opportunità di provare e sperimentare in prima persona ciò che è stato descritto nel capitolo precedente.

Project coordinator

WUC STORSTRØM

Project partners



BILDUNG. FREUDE INKLUSIVE.



Conferenza della Svizzera italiana
per la formazione continua degli adulti

With the support of

movetia Autorità del Movimento
Europeo in mobilità
Scienze e mobilità
Exchange and mobility

CITYLIT

INSPIRING PASSIONS · REALISING AMBITIONS

fønix

Livsglede gjennom arbeid



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