



A Scuola con i videogiochi: alcuni esempi concreti

- **Alfonso D'Ambrosio**
- **Docente di Matematica e Fisica**
- **Animatore Digitale – IIS Cattaneo Mattei –
Monselice (PD)**

Il gioco è una cosa seria

In un comune gioco si imparano strategie, si superano insidie, livelli, si impara giocando.

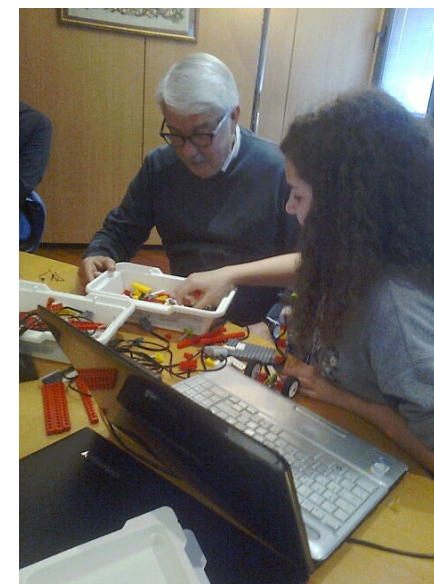
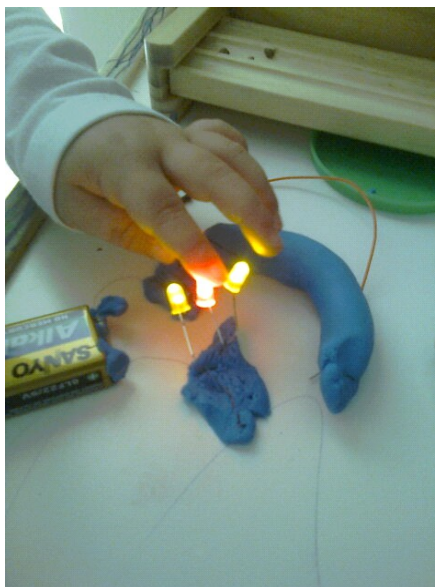
Il gioco utilizza sicuramente un linguaggio naturale a cui i nostri studenti sono abituati fin da piccoli, è un linguaggio familiare, che li entusiasma; a questo aggiungiamo la grafica accattivante, l'estrema portabilità e la grande interattività, insomma ha tutte le carte per essere un buon facilitatore dell'apprendimento.



Il gioco è una cosa seria

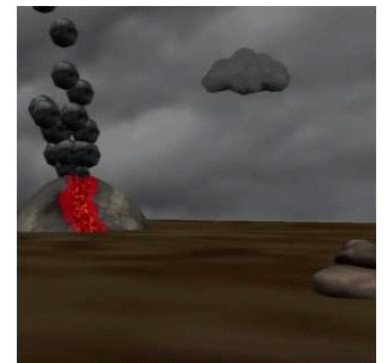
Due riviste: the Internal Journal of Game-Based Learning e the Journal of Serious Games.

**Punteggi , premi, sfide...
Ma soprattutto
progettazione e lavoro di
squadra!**



Serious games in classe

- Al docente
- a) Identificare idee potenti
- b) Videogiochi e progettazione didattica
- c) Valutare apprendimento attraverso il gioco
- meglio se:
- Immersivo, ludico, obiettivi mirati



- Gli studenti acquisiscono:
- a) conoscenze e competenze in relazioni ai contenuti ed alla narrazione del gioco e al modo in cui si gioca (attività di gruppo, libertà di esprimersi,...)
- b) I giochi complessi, specie se in 3D, mostrano una resilienza di apprendimento maggiore
- c) Il processo di apprendimento è in funzione di docenti motivati e convinti



Ma ora alcuni esempi concreti

- Byoeg
- Mondi virtuali
-
-
-Giochiamo

