



Progetto ERASMUS+ -mobilità a breve termine

Codice: 2022-1-IT02-KA122-SCH-000079721

My learning Diary

Corso di formazione: “GAME DESIGN FOR TEACHING AND LEARNING for teaching (Corso organizzato da Europass Teacher Academy e presente nel catalogo dei corsi School Education Gateway- ESEP)

Dove: Budapest – c/o CONVERZUM

30 Lajos Utca 11,15

www.converzum.hu - docente

Krisztina Tull (lead mentor)

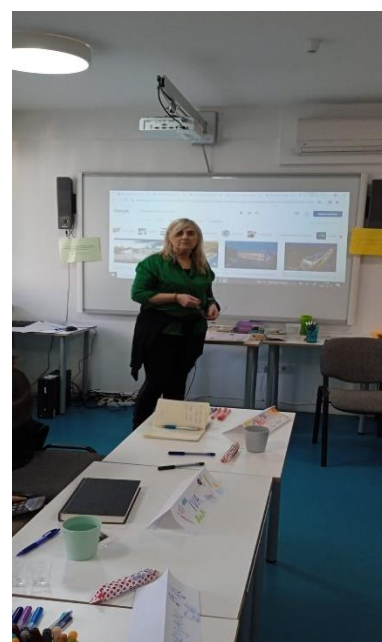
Quando: dal 18 al 23.12.23

Partecipante: Nadia Buti – docente

di scuola primaria I.C. Marconi di San Giovanni Valdarno



Ho partecipato al corso di formazione “Game design for teaching and learning” (presente nel catalogo di School Education Gateway) in quanto permetteva di raggiungere alcune delle finalità del progetto di mobilità a breve termine Erasmus+ “Imparare, condividere, innovare”. Infatti, il corso ha promosso una forma di didattica attiva ed innovativa in grado di coinvolgere e motivare gli alunni del 21° secolo e utilizzabile in varie discipline. Come richiesto dall’Ente formativo prima della partenza ho realizzato una presentazione con Canva su me stessa, la mia scuola e la mia città/Paese.



Il giorno 17.12.23 è iniziato il viaggio alla volta di Budapest.

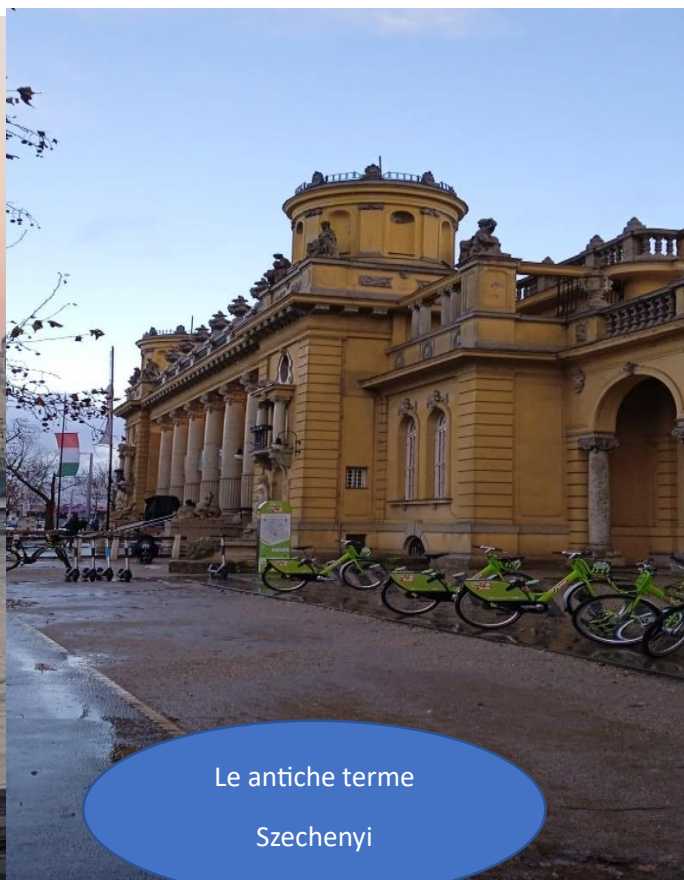
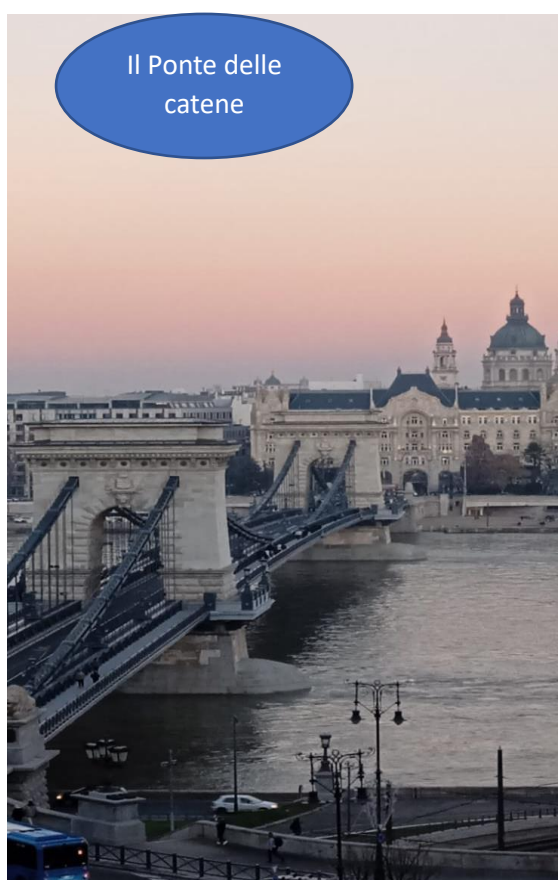
#DAY 1 – 18.12.23 - lunedì

Il primo giorno abbiamo conosciuto la nostra docente Krisztina Tull e i partecipanti provenienti da (Croatia, Spagna, Repubblica Ceca, Turchia, Italia) e abbiamo fatto la nostra presentazione realizzando una “Name Tent” con alcuni disegni che potevano rappresentare la propria personalità, idee, professione... Successivamente abbiamo partecipato ad un quiz su Budapest e l’Ungheria. Con la scusa del test ci sono state date informazioni sui luoghi da visitare di Budapest (il Castello di Buda, il Parlamento, le Terme...) ed alcuni aspetti della cultura, tradizioni e paesaggi es. Lago di Balaton, il Danubio.. Infine, ci ha illustrato il corso e ci ha fornito alcune “quotes” sul tema del gioco, della gamification e della creatività. Le frasi celebri sul tema del corso erano esposte in classe ed i partecipanti hanno dovuto leggere ogni frase e scegliere quella/e più significative per lui/lei. Insomma è stato come fare una passeggiata in una galleria espositiva (“Gallery work”). Si è focalizzata l’attenzione sull’importanza del gioco e della gamification per coinvolgere i nostri studenti in un modo divertente ed accattivante ed anche per prevenire la “mancanza o ridotta” attenzione che si registra nei nostri alunni/studenti. Io ed altri docenti abbiamo iniziato a presentarci attraverso il lavoro preparato a casa.



ATTIVITA' CULTURALI E DI TEAM BUILDING. ALLA SCOPERTA DI BUDAPEST...

Nel pomeriggio la scuola ha programmato dalle 14.00 alle 17.00 un tour guidato da Andrea (una docente della scuola). Ci è stata subito fornita una spiegazione sulla differenza tra Buda (in collina) e Pest (pianeggiante). Abbiamo passeggiato lungo il Danubio ed ammirato lo skyline del Parlamento, poi abbiamo incontrato il Ponte delle Catene e siamo saliti alla volta dell'area del "Buda Castle" e del "Bastione dei Pescatori" da cui si godeva un bellissimo panorama della città.



#DAY2 – 19.12.23 – martedì

L'attività della giornata è iniziata con un gioco ovvero mettersi in fila "LINE UP" ed abbiamo sperimentato un'attività per ricordarsi i nostri nomi "Drop the Sheet". I partecipanti divisi in due gruppi dietro una sorta di lenzuolo, lasciavano cadere il lenzuolo un gruppo cercava di ricordare il nome degli altri... cambiando sempre l'ordine. Abbiamo anche completato (filling the gap") due definizioni per distinguere l'approccio "game-based learning" e "gamification". Quasi tutte le attività sono state svolte in gruppo, "collaborative learning", "peer-to-peer" education.

Ecco le due definizioni analizzate:

"Game-based learning and gamification ad immediate glance may seem like similar interchangeable terms. While both terms combine games and learning. The difference lays in how games elements are integrated into the learning experience, This distiction leads to a larger difference in learning outcomes when comparing game-based learning.

"Gamification is the process of adding game elements or mechanics to an exercise (es. un tempo ed un punteggio ad un esercizio - score) to increase engagement and emotions.

In sintesi il game-based learning è un tipo di apprendimento attivo, esperenziale che ha specifici misurabili obiettivi di apprendimento.



Abbiamo svolto anche un gioco “Guess Who...? Al fine di promuovere la conoscenza tra i partecipanti, ma anche per fornire un’altra possibilità di usare il game based learning.

In gruppo si sono analizzati alcuni board games, games (giochi di carte, domino, memory games, cube dices per creare e storie...) e siamo stati sollecitati a ripensare come utilizzarli in classe.

#DAY3 – 20.12.23 – mercoledì

Si sono analizzati dei testi per conoscere ed approfondire i vari approcci metodologici per l’insegnamento apprendimento delle lingue e/o applicabili a tutte le discipline. I testi riguardavano il “task learning approach”, “communication for learning English”, “project based learning”, come promuovere la creatività, “project based learning”, “game-based learning”. In gruppo siamo stati guidati a scegliere alcuni oggetti e a pensare ad alcune attività da svolgere in classe (aims, activities, evaluation and assessment...).

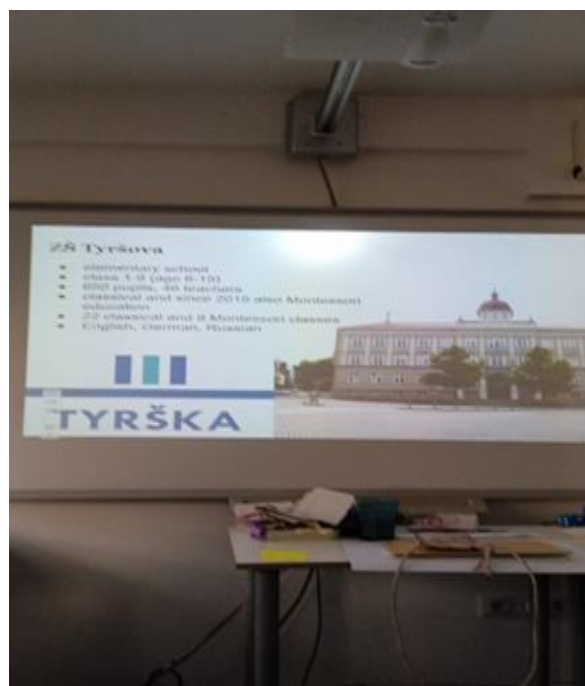


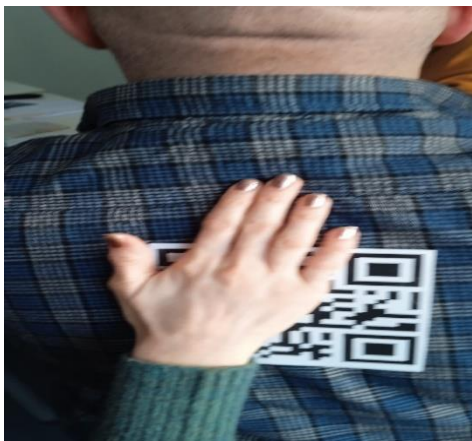
Sono stati presi in considerazione anche alcuni “digital tools” come applicazioni, websites utili per sviluppare attività basate sul gioco (quizzes, videogames ecc.).

Abbiamo parlato di Kahoot, Wordwall, Minecraft for Education, Seppo...), facendo riferimento anche alla sicurezza in rete dei nostri alunni.

Sono continuate le presentazioni delle nostre scuole e dei diversi sistemi scolastici.

A lato la presentazione di una scuola ceca “TYRSKA”





#DAY4 – 21.12.23 – giovedì

Siamo stati coinvolti in un'escape room in un ambiente professionale nel centro della città. Siamo stati divisi in 2 gruppi: un gruppo ha partecipato ad un "escape room" su Games of Thrones, mentre l'altro ha partecipato ad un "escape room" dal titolo "The Pirate Bay". Successivamente in classe abbiamo riflettuto sul valore didattico delle escape room al fine di promuovere il "problem solving", il "collaborative teamwork", il "learning by doing" e l'approccio Inquiry based learning (IBL). Abbiamo condiviso la possibilità di fare un'escape room in presenza/digitale o trasformare le attività in "treasure hunt" (caccia al tesoro) ponendo quesiti, indovinelli.. . Abbiamo analizzato come si costruisce un gioco (game design), cambiando temi, situazioni e attività (re-theming and modding). Abbiamo visto un "TED TALK" sull'importanza game-based learning and gamification nella scuola superiore per l'insegnamento delle STEM.

Abbiamo svolto una "QR competition. Per l'occasione sono stati creati diversi codici a barre che nascondevano una frase segreta; in gruppo la frase doveva essere ricostruita correttamente, dopo aver scannerizzato i codici che i partecipanti portavano sulla schiena.



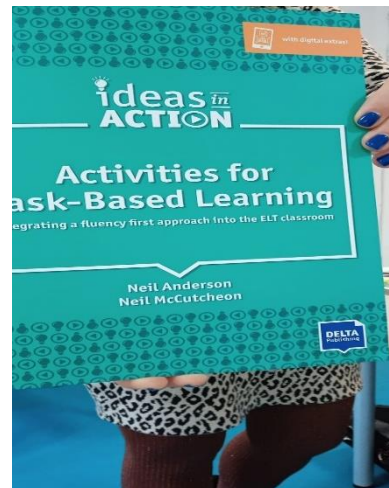
Qui di seguito alcuni chiarimenti collegati ad alcune attività didattiche svolte.

Escape room

Un'escape room, o gioco di fuga dal vivo, è un gioco di logica che si vive in prima persona nel quale i partecipanti, una volta rinchiusi in una stanza allestita a tema, devono cercare

una via d'uscita (Wikepedia)

Si usano codici, enigmi e indovinelli. Entrano in gioco l'intuito, la logica, il problem solving ed il team building (collaborare diventa essenziale)



Il game based learning e la gamification possono diventare validi strumenti didattici per motivare gli studenti e far sviluppare “skills” utili per il successo scolastico, lavorativo e più in generale per tutto il corso della vita.

Un’escape room didattica permette agli studenti di risolvere enigmi, indovinelli, ottenendo indizi per fuggire dalla stanza (reale o virtuale).

Esistono diverse Apps. da utilizzare come:

- ✓ Thinglink
- ✓ Genial.ly
- ✓ Google Forms
- ✓ Google Slides
- ✓ Google Sites
- ✓ LearningApps

Game Design

Per Game Design si intende la capacità di progettare e mettere insieme tutte le componenti di un gioco in grado di divertire le persone. Il game designer è una professione in evoluzione che può attrarre i nostri studenti e facilitare il loro ingresso nel modo del lavoro.

Che cos’è un Game Jam?

Un game jam è un evento in cui i partecipanti cercano di creare un videogioco da zero. A seconda del formato, i partecipanti potrebbero lavorare in modo indipendente o in team. La durata dell'evento varia generalmente da 24 a 72 ore. (Wikipedia)

Cos’è la Global Game Jam?

La Global Game Jam, evento di riferimento a livello internazionale per il Game Development, si svolge con cadenza annuale a livello mondiale grazie alla partecipazione di numerosi organizzatori locali in ogni parte del mondo. Consiste in una vera e propria maratona- #Hackathon- in cui i partecipanti, dislocati nelle diverse sedi dell’evento, si impegnano nella creazione di un videogioco funzionante in sole 48 ore. Studenti o altre persone possono partecipare.

Nel pomeriggio è stata organizzata un’escursione guidata ad un paesino “Szentendre” a 30 chilometri da Budapest “. Tutto il gruppo del corso ha mangiato in un’osteria tipica ungherese (gustando cibo tradizionale a base di paprika) ed abbiamo potuto ammirare antichi arredi magiari (cassapanche, enorme stufa di ceramica...) e

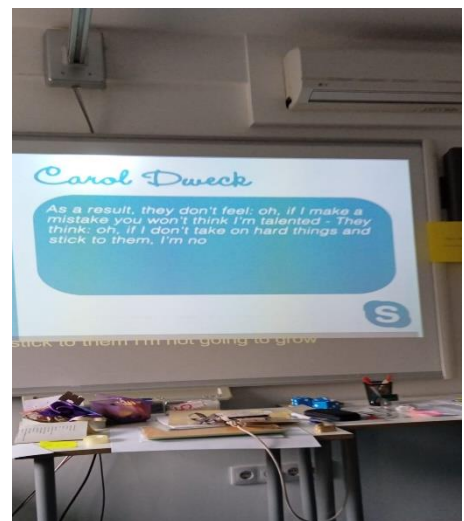
scambiato informazioni con gente del luogo (molto interessante dal punto di vista della conoscenza delle tradizioni e costumi ungheresi).



#DAY 5 – 22.12.23 - venerdì

Si sono analizzate la tassonomie di B. Bloom per ribadire come esistano diversi ordini di ragionamento (HOTS – High, Order, Thinking, Skills). Why we do asks questions? Perché facciamo le domande? Si usano nella vita reale per strumenti per l'apprendimento. A scuola si usano come strumenti per insegnare.

Abbiamo svolto un'attività su "Growth Mindset" guardando un video che prendeva spunto dal libro "The growth mindset" di Carol Dweck per comprendere meglio l'importanza di un positivo



rinforzo (feedback) per un apprendimento di successo. E' stata ribadita l'importanza di premiare più il processo che i risultati. Questo è un modo per ridurre l'ansia da



**prestazione,
facilitare
l'apprendimento
ed includere tutti.**

**Occorre ricordare
che "failing is
learning" e
nell'approccio
game-based**

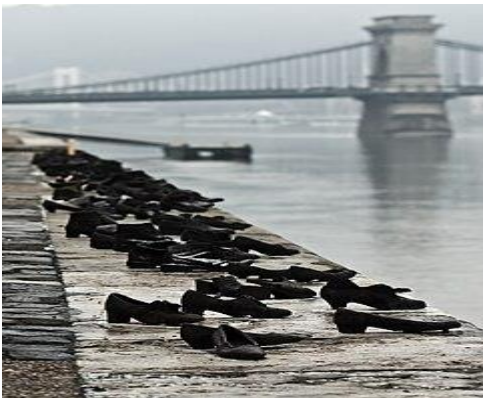
learning vi è una minore ansia verso la possibilità di sbagliare e si può favorire una sana competizione contribuendo al successo del nostro team.



Infine abbiamo svolto un altro gioco molto divertente e motivante: "the running dictation". Divisi in squadre un partecipante doveva scrivere ciò che veniva detto dagli altri componenti (riscrivere una frase senza averla letta).

#DAY 6 - 23.12.23 - sabato

Si è svolta un'attività di riflessione su tutte le attività svolte (giochi, testi, approcci metodologici) ripensando alla loro trasformazione e riutilizzazione in classe.



Si è fatta una valutazione formale del corso attraverso un modulo on-line e si sono consegnati gli attestati.

La mattinata è proseguita con l'ultima visita ad alcuni luoghi d'interesse storico (es. il Memoriale dell'Olocausto con la riproduzione delle scarpe dei numerosi Ebrei ungheresi uccisi gettati nel Danubio.

VALUTAZIONE COMPLESSIVA DELL'ESPERIENZA.

Il corso è stato un buon compromesso tra attività teoriche e attività pratiche fornendoci molto spunti per la loro attuazione in classe.

L'Ente formativo ci ha fornito tutte le informazioni necessarie (organizzazione del corso, location, accomodation...) prima, durante il corso. Inoltre, ci ha inviato materiale didattico per sviluppare i temi trattati (follow-up).

I docenti sono stati coinvolti dalla formatrice in modo attivo facendoci sperimentare in prima persona molti approcci metodologici sui quali abbiamo riflettuto.

Il contesto multiculturale in cui si è svolta l'attività formativa è stato il valore aggiunto che ci ha permesso sviluppare nuovi contatti con scuole e docenti europei al fine di realizzare futuri partenariati, progetti e gemellaggi es. eTwinning. In particolare abbiamo stretto legami con i docenti della scuola croata Vinkovci.

Abbiamo avuto l'occasione, attraverso il nostro ruolo nel corso ovvero "teachers as learners" di conoscere e sperimentare strategie per migliorare la gestione della classe (come formare gruppi, promuovere la collaborazione...). Molto interessante è stata la conoscenza delle attività previste nel libro la "Jigsaw classroom" di Elliot Anderson per promuovere il "cooperative learning".

Durante la mobilità ho potuto migliorare la mia consapevolezza di essere cittadina europea ed ho approfondito i valori dell'U.E. (la grande ricchezza della diversità, la pace, la solidarietà...), attraverso il confronto con i colleghi e la possibilità di viaggiare e vivere anche se per un breve periodo in una capitale europea.

Questa esperienza Erasmus mi ha fatto ritornare molto motivata ricca di idee e spunti in merito al tema del corso e non solo, risorse da utilizzare nella mia routine quotidiana a favore dei miei alunni e della mia comunità scolastica. Essendo Ambasciatore Erasmus avrò anche l'occasione di disseminare, quanto appreso anche a docenti di altre istituzioni scolastiche.

Le mobilità Erasmus per corsi di formazione, job-shadowing e/o partenariati europei nella carriera scolastica di un docente sono un momento fondamentale per sviluppare la dimensione europea dell'educazione ed un potente strumento per potenziare il proprio bagaglio culturale e professionale.

La docente partecipante

Nadia Buti

1. Allegato – Follow up – progettare un’escape room con Genial.ly

FOLLOW - UP

PROGETTARE UN’ESCAPE ROOM WITH GENIAL.LY

WHAT? – ELEMENTI DI UNA ESCAPE ROOM

- 1) Immagine della scena
- 2) Avatar che setta la scena e fornisce indizi su come trovare le chiavi
- 3) Attività per ottenere le chiavi (giochi, domande, ricerche...)
- 4) Musica di sottofondo
- 5) Le chiavi di passaggio da una room all’altra
- 6) La via d’uscita con diploma finale

HOW? Come il docente costruisce la sua escape room

Un’escape room in 6 step

- 1) Progettazione su carta (quale personaggio, quale scena/scene, percorso)
Quali oggetti/elementi
Quali indizi/keyword, giochi, domande, ricerche) + cartella di materiali su desktop
- 2) Registrazione su Genial.ly
- 3) Creazione delle scene
- 4) Inserimento degli elementi ed impostazioni della scena
- 5) Collegamento tra le scene e impostazioni delle transizioni con password
- 6) Settaggio preferenze

Apps utili per:

- ✓ Trovare immagini da usare liberamente – Freepick
- ✓ Registrare file audio - Wideo
- ✓ Per creare attività - LearningApps

Altri suggerimenti

GAMMA.app - per creare presentazioni e mini siti web in pochi click con l'Intelligenza Artificiale (IA)

Gamma - come creare presentazioni e mini siti web in pochi clic con l'Intelligenza Artificiale Gamma è un tool per la creazione presentazioni che consente agli utenti di scrivere i contenuti in un semplice documento e cambiarne lo stile velocemente per realizzare delle slide. Una volta realizzato il tuo doc, in un solo clic potrai scegliere lo stile adatto per la tua presentazione ed entrare in modalità oratore per presentare il tuo lavoro. Potrai inoltre aggiungere ai tuoi documenti anche GIF, tabelle, video, immagini, collegamenti e note a piè di pagina.

Wakelet - **Wakelet** è un altro servizio di bacheche virtuali alternativo al più diffuso Padlet. Le bacheche create in **Wakelet** possono essere facilmente personalizzate.

www.miro.com - workspace for innovation - platform. Syncs to Google Workspace. Works with Zoom. Secure & Scalable.

Online Whiteboard

Miro's infinite canvas that can be tailored to any project.

Miro Mind Maps

Visualize thoughts with mind maps on Miro for better understanding.

Diagrams Made Easy

Effortless diagram creation. Flowcharts, org charts & more.

Miro + Zoom

Connect Miro to Zoom for visual collaboration during video calls.