



FUTOUR

# UNITÀ 9

NUOVI METODI DI INSEGNAMENTO  
NELL'IFP

2021-2-DE02-KA220-VET-000048785

# INTRODUZIONE



Nella seguente unità, analizzeremo le tendenze più recenti nell'insegnare e educare diversi gruppi di studenti, confronteremo sei nuove tendenze nell'istruzione, e condivideremo alcuni esempi su come questi metodi possono essere utilizzati in contesti diversi per arricchire le esperienze dello studente e rendere le lezioni più interessanti e divertenti. Vi daremo anche la parola, fornendovi l'ultima serie di attività che speriamo possano aiutarvi ad assorbire meglio le conoscenze acquisite e vi lasceremo con una nuova serie di riferimenti che potete utilizzare per sviluppare ulteriormente le vostre conoscenze.

# INDICE

01

## LE TENDENZE PIÙ DIFFUSE NEL SETTORE DELL'ISTRUZIONE

Breve introduzione alle  
tendenze più recenti nel settore

02

## APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTO VS APPRENDIMENTO BASATO SUI PROBLEMI

Confronto tra i due metodi e  
valutazione di quale è più  
vantaggioso

03

## MICROAPPRENDIMENTO VS APPRENDIMENTO A PICCOLI BOCCONI

Presentazione di due metodi che si  
adattano a tempi di attenzione brevi

04

## GAMIFICATION VS APPRENDIMENTO BASATO SU GIOCHI

Discussione su quanto il gioco  
può essere educativo

05

## ATTIVITÀ

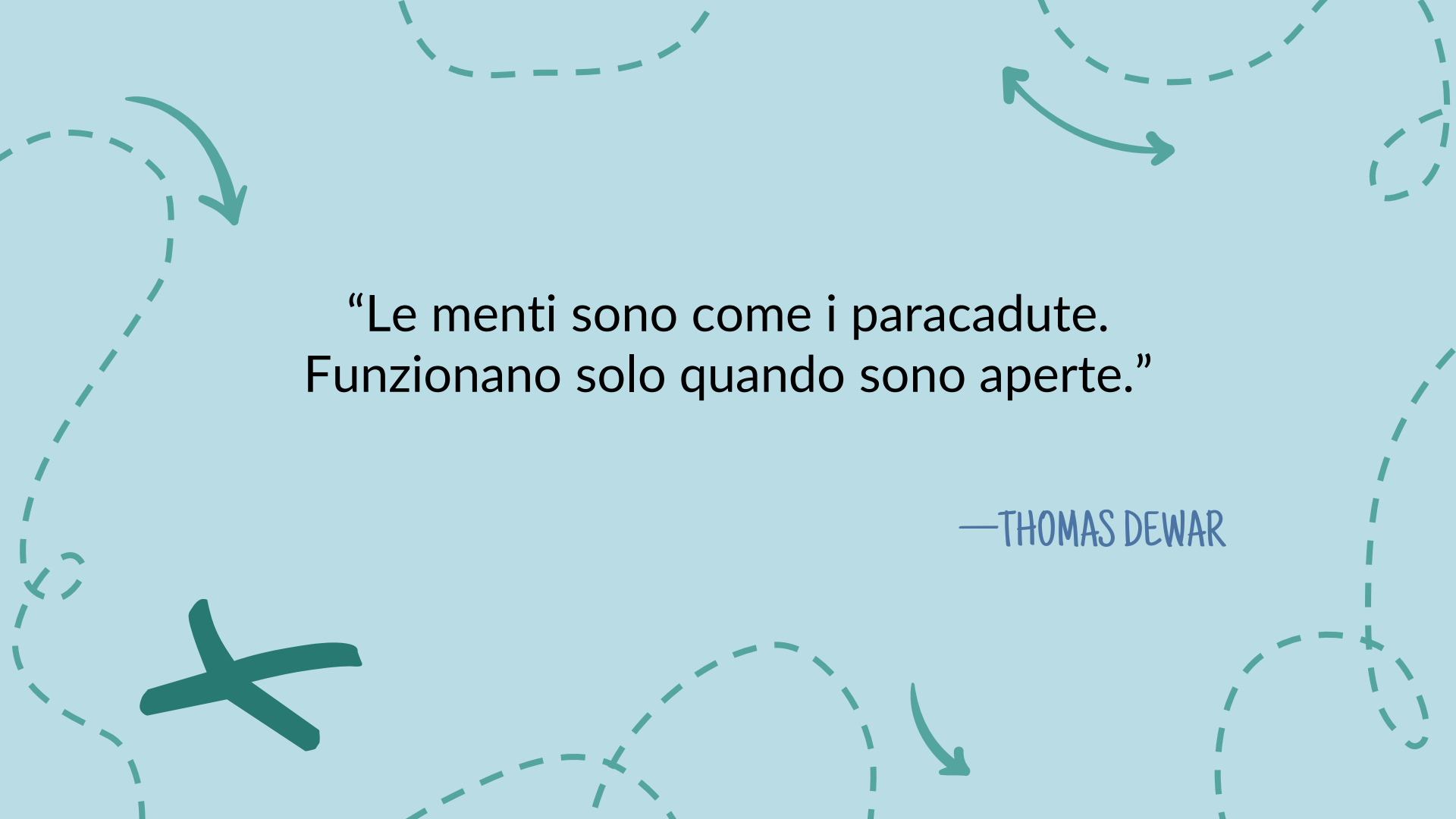
Per mettere in pratica le  
conoscenze acquisite

06

## ANGOLO DI LETTURA

Condivisione di link online  
e libri per ulteriori  
approfondimenti



The background is a light teal color with several decorative elements: dashed teal lines forming partial circles and arrows pointing in various directions. A large, thick, dark teal 'X' is drawn in the lower-left quadrant.

“Le menti sono come i paracadute.  
Funzionano solo quando sono aperte.”

—THOMAS DEWAR



01

LE TENDENZE PIÙ DIFFUSE NEL  
SETTORE DELL'ISTRUZIONE

# METODI DI INSEGNAMENTO DI TENDENZA NEL 2023 E OLTRE



ALFABETIZZAZIONE DIGITALE	APPRENDIMENTO MISTO	APPRENDIMENTO A "PICCOLI BOCCONI" O IN PILLOLE	MICROAPPRENDIMENTO	APPRENDIMENTO CON DISPOSITIVI MOBILI
APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTO	APPRENDIMENTO BASATO SUI PROBLEMI	APPRENDIMENTO BASATO SUI GIOCHI	GAMIFICATION	CODING E ROBOTICA
APPRENDIMENTO SOCIALE O EMOTIVO	INSEGNAMENTO DELL'EMPATIA	GENIUS HOUR	APPRENDIMENTO TRAMITE LO SPIRITO DI SQUADRA	APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO
MENTALITÀ DI CRESCITA	APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL FARE	APPRENDIMENTO "BRAIN-BASED" (COGNITIVO/BASATO SU TEORIE NEUROSCIENTIFICHE)	APPRENDIMENTO ADATTIVO	ALTERNATIVE ALL'INSEGNAMENTO TRADIZIONALE

# METODI DI INSEGNAMENTO DI TENDENZA NEL 2023 E OLTRE



## ALFABETIZZAZIONE DIGITALE

Nelle aule in cui la cittadinanza digitale viene insegnata in modo efficace, gli insegnanti hanno due cose in comune: **formano all'uso della tecnologia etica** insistendo su base giornaliera e **inseriscono in modo naturale conversazioni su di essa ogni volta che la tecnologia è argomento della lezione.**

Visitate questi siti per approfondimenti su questi metodi di insegnamento comuni.

<https://www.educationcorner.com/how-to-teach-digital-literacy/>

<https://oxford-review.com/blog-mobile-learning-methods/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>



## APPRENDIMENTO CON DISPOSITIVI MOBILI

L'apprendimento mobile, noto anche come mLearning, è un **modo per accedere ai contenuti di apprendimento tramite dispositivi mobili.** Questo metodo consente l'apprendimento nel momento del bisogno, perchè gli utenti possono accedere ai contenuti quando e come vogliono



## CODING E ROBOTICA

Coding e robotica sono un modo innovativo per interagire con una classe moderna. La robotica e la codifica **sviluppano e insegnano competenze nel pensiero analitico, critico, pratico e creativo.** Le persone con conoscenze di robotica e di codifica hanno abilità e modi di pensare che non sono di certo

# METODI DI INSEGNAMENTO DI TENDENZA NEL 2023 E OLTRE



## APPRENDIMENTO SOCIALE E EMOTIVO

L'apprendimento sociale-emotivo (SEL) è il processo di **sviluppo della consapevolezza di sé, dell'autocontrollo e delle abilità interpersonali che sono vitali per la scuola, il lavoro e il successo della vita.** Le persone con forti competenze socio-emotive sono meglio preparate ad affrontare le sfide quotidiane e ad avere benefici a livello accademico, professionale e sociale.

Visitate questi siti per approfondimenti su questi metodi di insegnamento :

<https://casel.org/fundamentals-of-sel/>

<https://www.teachthought.com/pedagogy/quick-guide-teaching-empathy-classroom/>

<https://www.opencolleges.edu.au/informed/features/develop-a-growth-mindset/>



## INSEGNARE L'EMPATIA

Una cooperazione efficace nella scuola è possibile solo attraverso l'empatia: la **capacità di capire e rispondere ai sentimenti degli altri.** Questo crea un nuovo imperativo educativo per garantire che ogni studente sviluppi pienamente la sua innata capacità empatica.



## MENTALITÀ DI CRESCITA

Le persone con mentalità di crescita credono che l'abilità e l'intelligenza siano qualità che le persone possono sviluppare. Credono che, mentre le persone hanno **qualità e tratti innati, il successo derivi solo da un costante sviluppo personale.** Al contrario, quelli con una mentalità statica credono che il talento e l'intelligenza siano qualcosa che si possiede oppure no.



# METODI DI INSEGNAMENTO DI TENDENZA NEL 2023 E OLTRE



## GENIUS HOUR

Genius Hour è il **tempo riservato agli studenti durante la lezione una volta alla settimana di lavorare in modo indipendente su un argomento di loro scelta**. Lo scopo è quello di dare agli studenti l'indipendenza e insegnare loro ad essere autonomi mentre approfondiscono un argomento che li interessa e li motiva.

Visitate questi siti per approfondimenti su questi metodi di insegnamento

<https://www.highspeedtraining.co.uk/hub/genius-hour-in-the-classroom/>

<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/maker-education/>

<https://soeonline.american.edu/blog/brain-based-learning/>



## APPRENDIMENTO ATTRAVERSO IL FARE

L'apprendimento basato sul fare e il movimento del fare sono interamente **basati sulla realizzazione di progetti o sulla soluzione di problemi**.

Si basa su esperienze pratiche e collaborative in cui i progetti realizzati si concentrano sulla soluzione di problemi reali per trarne un insegnamento.



## APPRENDIMENTO BRAIN-BASED

L'apprendimento brain-based comprende **metodi di insegnamento, argomenti delle lezioni e programmi scolastici che si basano sulle ultime ricerche scientifiche su come il cervello lavora e sullo sviluppo cognitivo** (come gli studenti imparano in modo diverso man mano che invecchiano, crescono e maturano socialmente, emotivamente, e cognitivamente)

# METODI DI INSEGNAMENTO DI TENDENZA NEL 2023 E OLTRE



## APPRENDIMENTO ATTRAVERSO LO SPIRITO DI SQUADRA

Lo scopo delle attività di costruire un team è quello di **motivare gli studenti a lavorare insieme, a sviluppare i loro punti di forza e ad affrontare eventuali debolezze**; l'esercizio di formare una squadra dovrebbe incoraggiare la collaborazione piuttosto che la competizione.



## APPRENDIMENTO ADATTIVO

L'apprendimento adattivo - o insegnamento adattivo - si basa su **esperienze di apprendimento personalizzate che rispondono alle esigenze uniche di un individuo** attraverso feedback puntuali, percorsi e risorse (piuttosto che basarsi su un'esperienza di apprendimento unica per tutti).



## APPRENDIMENTO PERSONALIZZATO

L'apprendimento personalizzato è un approccio educativo che **considera i bisogni specifici, gli interessi e i punti di forza di ogni studente e fornisce un'esperienza di apprendimento unica agli studenti sulla base di tali tratti individuali**. Insegnanti e studenti lavorano insieme per creare un piano di apprendimento personalizzato per tutta la classe.

Visitate questi siti per approfondimenti su questi metodi di insegnamento

<https://www.mindtools.com/akp37i0/team-building-exercises-and-activities>

<https://blog.google/outreach-initiatives/education/adaptive-learning-technology/>

<https://www.ballerstatus.com/2021/01/28/the-3-basic-robot-programming-methods/>



# ALTERNATIVE ALLE SCUOLE TRADIZIONALI

Le persone in tutto il mondo pensano costantemente a nuovi modi per migliorare le scuole, i metodi di insegnamento e di apprendimento o l'intero sistema educativo. Ci sono tradizionalisti e sognatori che sono impegnati in una battaglia infinita per decidere se la scuola deve ancora seguire il tradizionale percorso insegnante-studente o trasformare completamente l'istruzione abbattendo i muri e portando l'istruzione all'aperto.

Nelle prossime diapositive, presenteremo alcune delle idee che circolano in Internet per quanto riguarda i potenziali cambiamenti e trasformazioni dei sistemi educativi esistenti e delle scuole in generale.

# ALTERNATIVE ALLE SCUOLE TRADIZIONALI

## Scuole

---

- Frequenza non obbligatoria
- Lasciare che siano gli studenti a decidere che cosa vogliono o non vogliono imparare
- Permettere l'uso degli smartphone in classe
- Rendere i budget scolastici completamente trasparenti
- Collegare la scuola a aziende, organizzazioni non governative e istituti di educazione superiore
- Trasformare la scuola in un centro culturale
- Usare programmi basati sulle competenze o autogestiti per permettere agli studenti di progettare la loro carriera didattica
- Progettare ogni scuola come un centro di studio per comprendere e affrontare i problemi e le opportunità locali

## Insegnanti

---

- Classi in live streaming
- Eliminare il materiale accademico standard basato sui contenuti
- Sospendere tutte le riunioni del personale in presenza
- rinnovare l'insegnamento e l'apprendimento
- Lasciare che siano gli insegnanti a pianificare la loro crescita professionale
- Usare canali YouTube o playlist digitali e video aggiornati e selezionati invece dei libri di testo
- usate i podcast e i social media o i video in streaming per supportare le lezioni in classe



02

APPRENDIMENTO BASATO SU  
PROGETTO VS APPRENDIMENTO  
BASATO SUI PROBLEMI

# PROJECT-BASED LEARNING VS PROBLEM-BASED LEARNING



L'apprendimento basato su progetto (PBL) è un altro approccio educativo collaborativo e orientato allo studente in cui si lavora in gruppi per acquisire conoscenze e padronanza dei contenuti del corso. L'apprendimento basato su progetto è spesso confuso con l'apprendimento basato sui problemi. Una fonte di confusione è che hanno lo stesso acronimo PBL. Un modo per distinguere i due è guardare al loro risultato.

Mentre nell'apprendimento basato su progetto, gli studenti devono produrre un artefatto per dimostrare la loro padronanza dei contenuti, nell'apprendimento basato sui problemi, gli studenti devono presentare una soluzione a un problema autentico chiaramente definito. Questa definizione è semplicistica ma consente di distinguere i due metodi. Spesso comunque si può affermare che l'apprendimento basato sui problemi è un sottoinsieme dell'apprendimento basato su progetto nel senso che un modo in cui gli istruttori possono proporre un progetto è chiedendo agli studenti di risolvere uno o diversi problemi per portarlo a termine.

Fonte: [https://www.uvu.edu/otl/resources/group\\_work/pbl.html](https://www.uvu.edu/otl/resources/group_work/pbl.html)

# APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTO VS APPRENDIMENTO BASATO SUI PROBLEMI

## Apprendimento basato su progetto

---

inizia con l'assegnazione di compiti che porteranno alla creazione di un prodotto finale o artefatto.

L'enfasi è sul prodotto finale.

Gli studenti:

lavorano su incarichi a tempo indeterminato

analizzano i problemi e generano soluzioni

progettano e sviluppano un prototipo

perfezionano il risultato in base al feedback di esperti, istruttori e/ o colleghi

## Apprendimento basato su problemi

---

inizia con un problema che determina ciò che gli studenti studieranno. Il problema deriva da un fenomeno osservabile o un evento. L'enfasi è sull'acquisizione di nuove conoscenze e la soluzione è meno importante.

Gli studenti:

sentono una domanda aperta, autentica

analizzano la questione

generano ipotesi che spiegano i fenomeni.

individuano ulteriori domande di follow-up

cercano dati aggiuntivi per rispondere alle domande

# APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTO – IDEE PER LA CLASSE\*

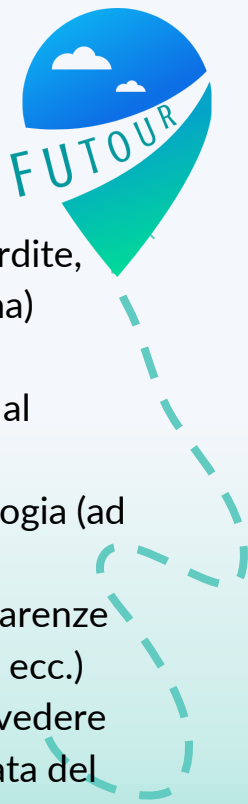


- Piantare e curare un orto per dare da mangiare ai senzatetto locali
- Progettare un sistema di allerta per fermare la diffusione di una malattia mortale
- fare un documentario su un tema che pochi conoscono
- riorganizzare completamente la scuola, includendo nuove aree di contenuto, valutazione, collaborazione e coinvolgimento della comunità
- riorganizzare i trasporti pubblici nella tua città
- sviluppare una nuova invenzione
- pianificare una festa scolastica
- elaborare un moderno sistema di biblioteca scolastica che incoraggi gli studenti a leggere
- creare e gestire un canale YouTube per una determinata causa
- progettare un libro con esercizi fisici educativi per mantenere gli studenti in movimento durante il giorno
- aiutare le imprese locali ad aumentare la sostenibilità ambientale

\* Fonti: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>



# APPRENDIMENTO BASATO SU PROGETTO – IDEE PER LA CLASSE\*



- avviare un'attività redditizia con documentazione delle metriche aziendali reali: profitti, perdite, controllo dei costi, ecc. (a seconda della natura del prodotto, del servizio o della piattaforma)
- progettare una città moderna per l'anno 2100 con le attuali tendenze con il cambiamento climatico in mente (ex novo), o re-immaginare città esistenti e come potrebbero far fronte al cambiamento climatico
- immaginare una app di incontri per il 2050 considerando cambiamenti previsti nella tecnologia (ad esempio, biotecnologie) e norme sociali (ad esempio, genere, sessualità, classe, ecc.)
- progettare una nuova forma di governo (o democrazia, in particolare) che affronti alcune carenze percepite delle forme democratiche esistenti (faziosità, divisione dei poteri non equilibrata ecc.)
- analizzare le cinque piattaforme di social media più popolari per gli adolescenti, quindi prevedere e progettare una nuova piattaforma basata sulle tendenze esistenti e sulla traiettoria passata del cambiamento
- lanciare un programma di riciclaggio che risolve un problema identificato con i programmi di riciclaggio esistenti. Questo può essere fatto a livello familiare, scolastico, di quartiere o di città

\* Fonti: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, <https://www.bookwidgets.com/>

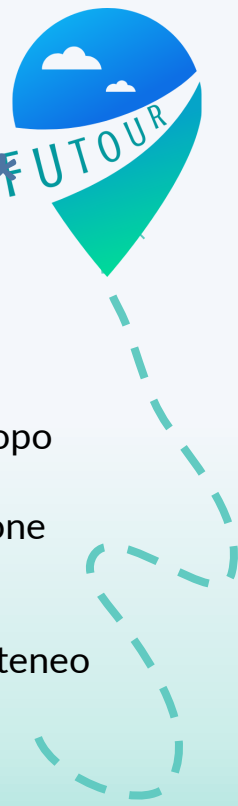
# APPRENDIMENTO BASATO SUI PROBLEMI – IDEE PER LA CLASSE\*



- identificare una specie invasiva nell'ambiente circostante e ideare un piano per mitigarne l'impatto sulla fauna e la flora locali
- progettare e allestire una casa per una persona in difficoltà (sulla sedia a rotelle, non udente o ipovedente, disturbo da deficit dell'attenzione, ecc.)
- sviluppare un protocollo per la protezione delle infrastrutture di grande importanza per il paese (centrale nucleare, centrale elettrica, ospedale, sede governativa, ecc.) contro un attacco informatico,
- scrivere un business plan per una società di nuova creazione che vuole affrontare i problemi che si verificano nella società locale
- creare il proprio gioco da tavolo (con tabellone, regole, pedine e dadi)
- trovare una soluzione per aumentare la partecipazione al voto,
- creare un modello di città sostenibile
- trovare una nuova sede per la tua città dopo che è stata contaminata da eventi nucleari o apocalisse di zombie

\* Fonte: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, [www.teachingexpertise.com](http://www.teachingexpertise.com)

# APPRENDIMENTO BASATO SUI PROBLEMI – IDEE PER LA CLASSE



- creare un'applicazione che risolverà i problemi degli studenti (può essere correlata alla scuola, ma non necessariamente)
- creare un podcast basato sulle esigenze e sui problemi dei coetanei degli ascoltatori dopo averli identificati con precisione (questionario, sondaggio, ecc.)
- creare una campagna sui social media che aumenterà la consapevolezza di una questione sociale o di un problema che colpisce gli studenti o i loro cari
- creare una propria attività da zero (dalla registrazione ufficiale all'apertura),
- creare soluzioni per le imprese locali in modo che possano competere con le grandi catene grandi supermercati/ centri commerciali
- costruire un modello di parco giochi inclusivo,
- creare una nuova celebrazione e modi per celebrarla su diversi livelli

\* Fonte: [www.teachthought.com](http://www.teachthought.com), <https://helpfulprofessor.com/>, [www.teachingexpertise.com](http://www.teachingexpertise.com)



# 03

MICROAPPRENDIMENTO E  
APPRENDIMENTO A  
PICCOLI BOCCONI



# MICROAPPRENDIMENTO vs APPRENDIMENTO A PICCOLI BOCCONI

Il **microapprendimento** è un modo di insegnare e fornire contenuti in piccole parti, molto specifiche. Gli studenti rimangono in pieno controllo di ciò che imparano e quando lo imparano. Mentre l'apprendimento a piccoli bocconi si concentra sul risultato, il microapprendimento si basa sull'approccio. Generalmente, il microapprendimento si riferisce alle forme digitali di apprendimento che possono includere video, articoli, moduli online.

L'**apprendimento a «piccoli bocconi»** è a volte frainteso e inteso come un semplice apprendimento in 'brevi' moduli. Solo perché un corso richiede appena 5 minuti, non necessariamente significa che si tratti di un approccio a "piccoli bocconi". A caratterizzare precisamente questo metodo sono gli obiettivi di apprendimento. A differenza dei corsi tradizionali che in genere cercano di raggiungere più obiettivi di apprendimento, l'apprendimento bite-sized è normalmente focalizzato solo su un obiettivo chiave. E' anche importante capire la logica dietro a questo tipo di apprendimento. Non c'è alcun gioco di parole, ma l'apprendimento a piccoli bocconi è veramente più facile da consumare e facilita la memorizzazione. Potrebbe essere presentato in qualsiasi forma - non solo in "eLearning". Leggere un articolo o guardare un video potrebbe essere considerato un apprendimento di questo tipo se mira a raggiungere un obiettivo specifico.

# MICROAPPRENDIMENTO vs APPRENDIMENTO A PICCOLI BOCCONI

## microapprendimento

- varietà di tecniche di apprendimento online e tecnologie tra cui scegliere
- consente un apprendimento personalizzato che si adatta alle esigenze di ogni studente
- facilita la memorizzazione delle conoscenze e la loro organizzazione
- accessibilità ai moduli di apprendimento quando e dove gli studenti ne hanno bisogno
- facile da integrare con l'approccio di apprendimento "a piccoli bocconi"

## apprendimento a piccoli bocconi

- moduli autonomi che vanno da uno a 15 minuti
- supporto puntuale per un uso immediato
- focalizzato sul completamento di un unico obiettivo di apprendimento
- minore tempo di attenzione richiesto
- adatto per l'apprendimento mobile "on the go"
- riduzione dei costi di sviluppo e formazione dei dipendenti

# STRUMENTI PER LEZIONI DI MICROAPPRENDIMENTO



**Microcopy** - messaggi brevi, mirati, altamente contestuali o suggerimenti per aiutare gli utenti ad imparare, come ad esempio messaggi di errore, contatti illustrativi, suggerimenti eCommerce.

**Video di Microapprendimento** - contenuto singolo che offre una specifica opportunità di apprendimento, come ad esempio video esplicativi, video brevi e interattivi, micro-lezioni, animazioni per lavagna interattiva, animazione cinetica testuale.

**App di microapprendimento o app per cellulare** - micro-lezioni per qualsiasi momento, come ad esempio Google, Youtube, Headspace, Lasting, Word of the day, TED.

**Micro-sfide e giochi** - che può includere un premio, benefici, badge, notorietà o altri incentivi per aver partecipato o ottenuto un punteggio elevato, come quiz multipli, sondaggi, flashcard, domande e risposte, simulazioni, registrazioni degli studenti per rispondere alle domande.

**Infografica** - rappresentazioni visive di informazioni, dati o conoscenze, come infografica statistica, informativa, temporale, di processo, geografica, di confronto, gerarchica, di elenco.

# STRUMENTI PER LEZIONI "A PICCOLI BOCCONI"



**Unità di apprendimento** - piccoli concentrati di apprendimento che vanno da pochi minuti a un massimo di 2 ore.

**Strumenti di supporto** che includono video, giochi, infografica, podcast audio, iPod, brevi demo di formazione sul web, cruciverba, quiz, ecc.

**Sondaggi online e monitoraggio dei dati di traffico** che vengono utilizzati per verificare quante volte si è fatto un accesso e si è lavorato con un certo strumento di apprendimento/ supporto.

**Gruppi di discussione** virtuali o in presenza utilizzati per monitorare i progressi dell'apprendimento e risolvere potenziali ostacoli o problemi.

**Sondaggio rapido o una domanda aperta** che vengono utilizzati per verificare se le unità e gli strumenti presentati sono stati utili agli utenti.





04

GAMIFICATION  
VS APPRENDIMENTO  
BASATO SUI GIOCHI

# GAMIFICATION VS APPRENDIMENTO BASATO SUI GIOCHI



L'apprendimento basato sui giochi e la gamification sembrano la stessa cosa, ma sono in realtà due approcci diversi. L'apprendimento basato sui giochi è un metodo educativo o didattico che utilizza i giochi per insegnare una specifica abilità o raggiungere un risultato di apprendimento. L'apprendimento basato sui giochi prende il contenuto del materiale di apprendimento e lo rende divertente.

La gamification è l'applicazione di elementi di gioco in un contesto di non-gioco. Questo viene fatto per promuovere un comportamento specifico desiderato e per raggiungere risultati di apprendimento definiti. Si può capire chiaramente grazie alle forme più pubbliche di gamification: raccolte punti, badge e classifiche.

La differenza principale tra i due approcci è la loro applicazione e integrazione. L'apprendimento basato sui giochi integra completamente i giochi nel contenuto didattico. Si può dire che l'intero corso o la lezione è stato trasformato in un gioco. La gamification invece utilizza solo alcuni elementi tratti dai giochi per incentivare i partecipanti e ottenere un vantaggio.

# GAMIFICATION VS GAME-BASED LEARNING

## gamification

means adding game elements to a non-game scenario by rewarding certain behaviours with benefits or by "unlocking" new features or services

adding game-like elements (badges, experience points, etc.) to a lesson

motivational as the rewards are tied to grades

assessment is not within the game itself

game-like aspects are adjusted to fit the lesson content

## game-based learning

rather than implement game-like tropes into lesson, it

uses actual games to teach

using games (such as Minecraft or simulators) to

teach specific learning objectives

motivational because games are designed to be

rewarding

assessment is in-game

lesson content is adjusted to fit the game

# IDEE DI GAMIFICATION PER LA CLASSE\*



PUNTI / SISTEMA A PUNTI	PROGRESSI/ FEEDBACK	CLASSIFICHE	SQUADRE/ TEAM	PREMI FISICI
BADGE / TRAGUARDI	BARRA DEI PROGRESSI	PUNTI ESPERIENZA / PUNTI ABILITÀ	COMPETIZIONI	SFIDE
SBLOCCARE CONTENUTI EXTRA/RARI	SFIDE CON I BOSS	CONDIVISIONE DI CONOSCENZE/ COOPERAZIONE	MISSIONI	VOTAZIONI
PUNTI REGALO	SEGNALETICA	VALUTA VIRTUALE	CERTIFICATI	... E MOLTE ALTRE!

# IDEE DI APPRENDIMENTO BASATO SUI GIOCHI PER LA CLASSE\*



MINECRAFT	MEMORY	BINGO	SCIARADE
COMPLETA LA FRASE	JEOPARDY	DEFINIZIONE DI PAROLE	SIMULATORI DI ECONOMIA O VITA REALE
COMPETIZIONI DI ACCATASTAMENTO	INVENTATE UNA SOLUZIONE	ROMPICAPI	ATTIVITA' DI SQUADRA
GIOCHI DI CARTE	GIOCHI DA TAVOLO	VIDEO GAME	... E MOLTE ALTRE!

# L'APPRENDIMENTO BASATO SUI GIOCHI FUNZIONA?



Alcuni educatori e ricercatori sostengono che l'apprendimento basato sul gioco può essere dannoso per l'esperienza educativa. Tuttavia, gli studi continuano a dimostrare che i giochi possono avere un impatto positivo in materie come la matematica e l'apprendimento delle lingue in molti modi. L'apprendimento basato sul gioco:

- aiuta a risolvere i problemi
- incoraggia il pensiero critico
- aumenta il coinvolgimento e la motivazione degli studenti
- introduce l'apprendimento situazionale
- risponde alle esigenze di istruzione speciale

Tuttavia, a seconda dei vostri approcci di insegnamento personali o dello stile di apprendimento individuale di uno studente, ci possono essere svantaggi nell'apprendimento basato sul gioco:

- troppo tempo davanti a uno schermo
- i giochi non sono sempre creati in modo equo
- i giochi possono essere una fonte di distrazione
- richiede competenze tecnologiche
- non sostituisce le strategie di apprendimento tradizionali

Proprio come gli altri metodi di apprendimento presentati in questa unità, la gamification e l'apprendimento basato sul gioco potrebbero non essere adatti a tutte le materie e a tutti gli insegnanti. Alcuni sondaggi suggeriscono che gli insegnanti che sono giocatori nella loro vita privata sono in grado di implementare entrambi questi approcci nella loro routine di insegnamento senza problemi.



05

ATTIVITÀ

# INTRODUZIONE ALLE ATTIVITÀ



Proprio come nella precedente unità, date un'occhiata al vostro programma di classe per la prossima settimana e per il prossimo mese.

Prendete nota di quali argomenti dovete presentare e a quali classi e scegliete un argomento su cui desiderate concentrarvi durante le prossime attività. Vi consigliamo di scegliere quello che vi piace a livello personale per sentirvi sicuri perché vi tornerà utile in seguito.

Potete sempre scegliere più di un argomento su cui lavorare o modificarlo quando volete se scoprite che i risultati raggiunti non sono in linea con le vostre aspettative.

Non vi è alcun limite di tempo per le attività - si possono fare tutte in una sola volta o farne una per una. Non sono obbligatorie, ma pensiamo che siano una grande opportunità per uscire dalla vostra zona di comfort e affrontare il cambiamento.

Ricorda, "Roma non è stata costruita in un giorno", quindi la transizione dal modo tradizionale di insegnamento e formazione a quello più digitalizzato e orientato allo studente è un processo a lungo termine che probabilmente non può essere finito in una settimana o due.

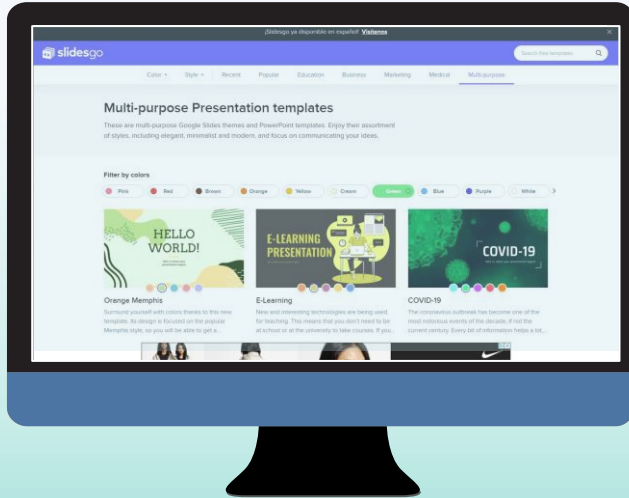


# ATTIVITÀ I



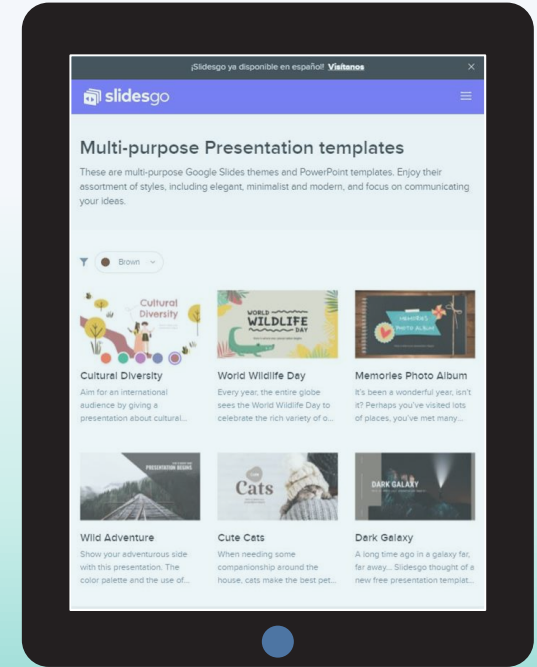
Torna alla parte 2 di questa unità. Ripassa le idee basate su progetto e sui problemi per le attività di classe. Ora pensa alle lezioni che intendi affrontare in questo semestre. C'è un argomento che potrebbe adattarsi all'approccio su un progetto o un problema? O forse gli argomenti proposti hanno aumentato il tuo interesse e ti piacerebbe fare un progetto in più con i tuoi studenti?

Prepara una bozza della lezione per entrambi i metodi di insegnamento, insieme alle informazioni di base sul problema/progetto scelto, i risultati attesi, i materiali e gli strumenti selezionati (come fonti di informazione, risultati finali, ecc.) e potenziali problemi che i tuoi studenti possono incontrare.

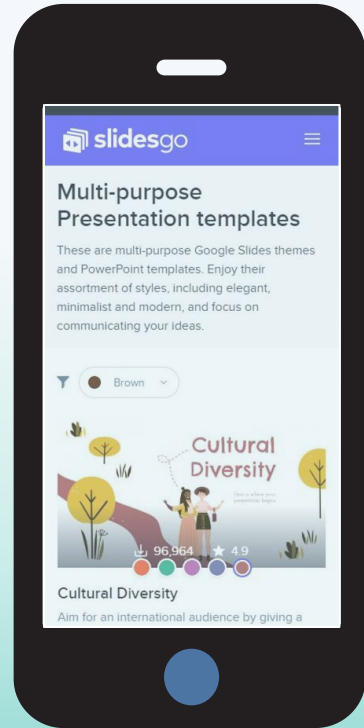


# ATTIVITÀ 2

Ripassate le informazioni presentate nella parte 3 di questa unità. Pensate a una lezione che si terrà tra una settimana. Controllate se il metodi per il microapprendimento o l'apprendimento a "piccoli bocconi" sono adatti alla lezione. Se sì, controllate i vostri materiali e le risorse Internet per trovare materiali di apprendimento che potrebbero essere trasformati secondo le regole dell'apprendimento micro o a piccoli bocconi. Scrivete la bozza della lezione con un programma breve, come dividereste la classe e che tipo di strumenti usereste. Se l'uso del microlearning non è possibile per l'intera classe, annotate i contenuti che potrebbero essere scambiati per strumenti di microapprendimento o strumenti di apprendimento a piccoli bocconi, insieme alle risorse e ai materiali utilizzati che sono liberamente accessibili per i vostri studenti.



# ATTIVITÀ 3



Ripassate le tabelle della parte 4 di questa unità. Questa volta, date un'occhiata al vostro intero programma di insegnamento. Ci sono punti in cui pensate che l'aggiunta di alcuni strumenti di gamification sarebbero adatti? Pensate a quali strumenti potrebbero essere aggiunti per rendere le vostre lezioni più animate e interessanti, strumenti che potrebbero aiutarvi a monitorare i progressi degli studenti e i potenziali ostacoli nell'apprendimento. Scrivete le vostre idee, cercate di pensare a dove inserirle durante la lezione (all'inizio, alla fine) e con che frequenza (ad ogni lezione, una volta al mese, trimestralmente, ecc.)

**Attività extra per gli insegnanti di giochi:** Pensate ai giochi che fate di solito. Scriveteli e condividete con noi le informazioni che potrebbero essere utilizzate nella vostra routine di insegnamento quotidiana, quali abilità e competenze quei giochi potrebbero promuovere, quali compiti (attività) potrebbero essere implementati grazie ad essi, ecc. Non dimenticate di aggiungere informazioni relative a fattori quali se i giochi menzionati sono facilmente accessibili (gratuiti o giochi online) e se i loro requisiti tecnici rendono facile l'accesso sia da scuola che con i computer/smartphone dei vostri studenti.

# RIEPILOGO DELLE ATTIVITÀ



Come avete trovato le attività proposte?

Sono state facili da implementare o avete avuto problemi con i cambiamenti nella vostra normale routine di lavoro?

Vi hanno fatto uscire dalla vostra comfort zone o si è trattato di attività già incluse nella vostra routine lavorativa?

Vorreste partecipare ad altre attività formative simili in futuro o le avete trovate difficili?



06

ANGOLO DI LETTURA

# RISORSE SU INTERNET



Buchem, Ilona & Hamelmann, Henrike. (2010). Microlearning: a strategy for ongoing professional development.

[https://www.researchgate.net/publication/341323117\\_Microlearning\\_a\\_strategy\\_for\\_ongoing\\_professional\\_development](https://www.researchgate.net/publication/341323117_Microlearning_a_strategy_for_ongoing_professional_development)

(n.d.). *Innovating technical and vocational education and training*. UNEVOC.

[https://unevoc.unesco.org/pub/innovating\\_tvete\\_framework.pdf](https://unevoc.unesco.org/pub/innovating_tvete_framework.pdf)

(n.d.). *Library of facilitation techniques*. SessionLab. <https://www.sessionlab.com/library>

(n.d.). *The Mentor Handbook: A Practical Guide for VET Teacher Training*. CEDEFOP European Centre for Development of Vocational Training. <https://www.cedefop.europa.eu/en/news/mentor-handbook-practical-guide-vet-teacher-training>

Wang, Tianchong & Towey, Dave & Ng, Ricky. (2020). Microlearning in Technical and Vocational Education and Training (TVET): A Case Study during the COVID-19 Outbreak in Hong Kong.

[https://www.researchgate.net/publication/357929157\\_Microlearning\\_in\\_Technical\\_and\\_Vocational\\_Education\\_and\\_Training\\_TVET\\_A\\_Case\\_Study\\_during\\_the\\_COVID-19\\_Outbreak\\_in\\_Hong\\_Kong](https://www.researchgate.net/publication/357929157_Microlearning_in_Technical_and_Vocational_Education_and_Training_TVET_A_Case_Study_during_the_COVID-19_Outbreak_in_Hong_Kong)

# PUBBLICAZIONI



Best Practices for Mentoring in Online Programs: Supporting Faculty and Students in Higher Education, Susan Ko, Olena Zhadko, Best Practices in Online Teaching and Learning, Routledge 2022, ISBN: 9780429434754

Catch a fire: fuelling inquiry and passion through project-based learning, Henderson, Matt A, Portage & Main Press 2019, ISBN:9781553797517,9781553797890,1553797892,9781553797906,1553797906

Gamification, Digitalisierung und Industrie 4.0: Transformation und Disruption verstehen und erfolgreich managen, Lutz Anderie (auth.), Gabler Verlag 2018, ISBN: 978-3-658-19864-0, 978-3-658-19865-7

Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming, Sangkyun Kim, Kibong Song, Barbara Lockee, John Burton, Advances in Game-Based Learning, Springer International Publishing 2018, ISBN: 978-3-319-47282-9, 978-3-319-47283-6

Global Perspectives on Project-Based Language Learning, Teaching, and Assessment: Key Approaches, Technology Tools, and Frameworks, Gulbahar H. Beckett (editor), Tammy Slater (editor), Routledge Studies in Applied Linguistics, Routledge 2019, ISBN: 113835175X,9781138351752

Project-Based Learning: How to Approach, Report, Present, and Learn from Course-Long Projects, Harm-Jan Steenhuis, Lawrence Rowland, Business Expert Press 2018, ISBN: 1631574752,9781631574757

Project Based Learning Made Simple: 100 Classroom-Ready Activities that Inspire Curiosity, Problem Solving and Self-Guided Discovery, April Smith, Books For teachers, Ulysses Press 2018, ISBN: 9781612438191

Student-Centered Mentoring: Keeping Students at the Heart of New Teachers' Learning, Amanda Brueggeman, Corwin 2022, ISBN: 1071855190,9781071855195

# GRAZIE!

Avete delle domande?



**Cofinanziato  
dall'Unione europea**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

