



L'apprendimento basato sul gioco offre vantaggi comprovati per il coinvolgimento degli studenti e il rendimento scolastico.

Ma ancora nella scuola c'è chi sostiene che la gamification non sia una cosa seria e che questa metodologia non abbia la necessaria dignità per essere inserita nella programmazione dei vari percorsi.

{loadposition user7}

Ai più scettici consiglio di entrare nella piattaforma gratuita Legends of Learning, progettata per studenti dalla classe 3° primaria fino alla 3° di secondaria di primo grado

I docenti devono registrarsi al servizio (possono usare l'account Google) e scegliere tra matematica e scienze e tra i due ordini di scuola. Ad ogni docente verrà associato un codice che poi andrà comunicato ai suoi studenti. Potrà quindi scegliere quale o quali attività assegnare ai suoi studenti e quando dovrà essere portato a termine il lavoro.

Gli alunni entreranno senza registrarsi via mail, ma scegliendo un proprio user name e

scriveranno il codice assegnato dal loro insegnante. A quel punto potranno iniziare la loro avvincente avventura e ad accumulare il punteggio. Molte delle attività inserite hanno anche la sintesi vocale attivabile.

Ogni insegnante, nella propria dashboard, terrà traccia dei progressi dei suoi studenti e potrà scaricare dei fogli di calcolo che forniranno tutti i dati in maniera analitica.

La piattaforma è interamente in lingua inglese, per cui il gioco diventa anche una fantastica opportunità di affinare le specifiche competenze linguistiche.

Ecco un video tutorial su Legends of learning

[Vai su Legends of Learning](#)

{jcomments on}

{loadposition user6}