Informo che è già possibile registrarsi e seguire in modalità asincrona e quindi nei tempi e nei modi a voi più comodi, il nuovo MOOC che ho registrato sul tema "La scuola in gioco: dalla Gamification al Game Based Learning
".

Il corso di formazione è organizzato dalla scuola Polo "Galluppi" di Tropea ed è rivolto a docenti di ogni ordine e grado e mostra come poter utilizzare la didattica ludica utilizzando strumenti digitali e non.

Andremo ad esplorare ed approfondire concetti chiave come il game-based learning, la gamification, le escape room, e come queste metodologie possono migliorare l'esperienza di apprendimento degli studenti.

Il game-based learning è un approccio educativo che incorpora elementi di gioco nell'ambiente di apprendimento. Attraverso l'uso di giochi e simulazioni, gli studenti possono acquisire conoscenze e competenze in modo più coinvolgente e motivante. Attraverso questo approccio gli studenti riescono a sviluppare problem-solving, pensiero critico e collaborazione.

La gamification è l'applicazione di elementi di gioco in contesti non ludici, come nel caso della didattica, per motivare la partecipazione, favorire l'impegno e migliorare i risultati. Utilizzando premi, punti e sfide, la gamification trasforma l'esperienza di apprendimento in un'attività divertente e coinvolgente.

Ma scopriremo anche come utilizzare le escape room in classe, un'innovativa modalità di apprendimento che coinvolge gli studenti in sfide ed enigmi da risolvere per raggiungere un obiettivo finale. Una metodologia in grado di promuovere il pensiero critico, la collaborazione di gruppo e capacità di risoluzione dei problemi in un contesto stimolante e avvincente

Il ricordo di attività di gaming a scuola può trasformare l'esperienza di apprendimento degli studenti, rendendola più interattiva, coinvolgente e capace di incidere nella memoria a lungo termine. Attraverso l'integrazione di elementi ludici e sfide educative, gli studenti possono acquisire competenze in modo divertente e motivante.

Si tratta dunque di approfondire la conoscenza di un segmento che rappresenta un'opportunità preziosa per arricchire l'esperienza di apprendimento degli alunni e per promuovere l'interazione, la creatività e il coinvolgimento attivo. Lo scopo resta quello di

esplorare nuove modalità di mediazione educativa e didattica e di ricreare un ambiente d’apprendimento dinamico e stimolante.

Trovate il percorso su Scuola Futura, codice ID 208144 e i materiali saranno fruibili fino al 30 settembre 2024.