



Co-funded by
the European Union



Erasmus+
Enriching lives, opening minds.

REPORT COMUNE

Game-based Learning and Gamification Techniques in Education
2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562



GAME - BASED
Learning &
GAMIFICATION
TECHNIQUES
in Education





Contenuti

1. Introduzione	2
2. Introduzione all'apprendimento basato sui giochi e all'uso delle tecniche di gamification nell'istruzione secondaria nei paesi partner	3
3. Risultati del report di analisi per paese partner	5
4. Conclusioni del report comune	13
Annex: Modello di Desk Research	14

"The material of the project reflects only the author's views. The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents which reflects the views only of the authors, and the Commission or the Hellenic National Agency cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



1. Introduzione

Le moderne esigenze educative richiedono metodi di insegnamento incentrati sullo studente, ricche risorse sociali ed educative e una vita culturale e di interazione. In questa direzione, l'uso pedagogico delle tecnologie digitali contribuisce alla visione di una scuola aperta e innovativa che introduce cambiamenti nella pratica didattica, avvalendosi delle caratteristiche più moderne e innovative della scienza pedagogica, come ad esempio il “play-based learning”, rendendo l'insegnamento più attraente per gli alunni e, di conseguenza, più efficace.

Con l'evoluzione della tecnologia, i giochi elettronici sono emersi come un'attività importante e hanno giustamente attirato l'interesse della comunità educativa. Gli studenti di oggi, grazie al loro alto livello di coinvolgimento e di familiarità con la tecnologia, apprezzano maggiormente un'esperienza di apprendimento incorporata in un gioco per computer, perché si basano sul principio “gioca e impara”, da cui derivano i loro vantaggi come strumento educativo. Inoltre, si basano sulle moderne teorie dell'apprendimento e su modelli di apprendimento innovativi come l'apprendimento per scoperta, l'apprendimento esperienziale, l'apprendimento attraverso la partecipazione alla comunità e l'apprendimento attraverso il fare. Questa tendenza è nota come apprendimento basato sul gioco e mira a progettare, sviluppare e implementare giochi digitali attraverso scenari educativi per raggiungere gli obiettivi stabiliti dall'insegnante. L'approccio di apprendimento centrato sul gioco può fornire esperienze di apprendimento che combinano in modo equilibrato l'immersione negli argomenti del dominio di conoscenza.

Un'altra tendenza imposta dalle esigenze educative contemporanee è la gamification, ovvero l'uso di meccanismi o caratteristiche di gioco in attività non legate al gioco. È stato dimostrato con metodi scientifici che, attraverso questo processo, il coinvolgimento emotivo dei bambini aumenta, il loro comportamento viene influenzato e, allo stesso tempo, la comunicazione dei messaggi è notevolmente facilitata e la loro accettazione è migliorata.

I dati sopra riportati dimostrano: a) l'importanza di nuove tecniche e metodi educativi come l'apprendimento basato sul gioco e l'uso della gamification e b) la grande necessità nella comunità educativa di una formazione specializzata nei moderni metodi educativi.

DDE Ioannina e i partner del progetto, DOUMAG LTD e CRHACK LAB FOLIGNO 4D, hanno proceduto alla progettazione del presente progetto coinvolgendo come agenzie di invio le unità scolastiche che sono state utilizzate per esplorare i bisogni formativi attraverso interviste-discussioni.

L'obiettivo del progetto è quello di soddisfare le esigenze e i requisiti di cui sopra attraverso:

- la progettazione, la strutturazione e lo sviluppo di un processo formativo a livello europeo nel campo dell'apprendimento basato sul gioco e della gamification

- lo sviluppo di una moderna guida digitale innovativa nelle aree sopra citate da parte di scienziati e istituzioni qualificate.

Nell'ambito generale di questo progetto e nel tentativo di creare la Guida del progetto per sostenere gli educatori nei loro problemi educativi reali che stanno affrontando, nei loro sforzi per motivare i loro studenti e aiutarli a raggiungere i loro obiettivi attraverso l'istruzione. L'obiettivo di questa analisi è stabilire lo stato attuale e i percorsi di ricerca che consentiranno di spiegare, contestualizzare e comprendere meglio i benefici dello sviluppo e della padronanza di questi argomenti nel gruppo target. L'analisi è stata prodotta attraverso un modello che ogni organizzazione ha compilato con le informazioni rilevanti del proprio Paese e che è allegato alla fine di questo documento di analisi.

2. Introduzione all'apprendimento basato sui giochi e all'uso delle tecniche di gamification nell'istruzione secondaria nei paesi partner

Tutti i Paesi partner hanno dichiarato che negli ultimi anni queste tecniche sono state sempre più utilizzate negli istituti di istruzione secondaria dei loro Paesi. Ciononostante, c'è ancora molto

In **Grecia**, l'apprendimento gamificato e l'uso dell'apprendimento basato sui giochi (GBL) hanno guadagnato un'attenzione significativa nel campo dell'istruzione negli ultimi anni. Questi approcci sfruttano elementi di gioco per migliorare il coinvolgimento, la motivazione e i risultati di apprendimento degli studenti.

L'apprendimento basato sui giochi prevede l'integrazione di contenuti e obiettivi educativi in un gioco o in un ambiente simile a un gioco. In genere utilizza piattaforme digitali interattive o giochi educativi specificamente progettati per supportare l'apprendimento. La gamification si riferisce all'applicazione di elementi e meccaniche di gioco a contesti non di gioco, come le attività educative. La gamification mira a rendere l'apprendimento più piacevole e ad aumentare la motivazione intrinseca degli studenti, fornendo obiettivi chiari, feedback e un senso di realizzazione.

Il gioco è più utilizzato nell'istruzione primaria che in quella secondaria. Tuttavia, gli insegnanti dovrebbero intensificare il gioco nelle loro lezioni, perché i bambini mostrano un interesse particolare e la lezione diventa piacevole e più efficace.

L'apprendimento basato sul gioco (GBL) e la gamification sono diventate metodologie sempre più importanti nel panorama educativo mondiale, compreso **Cipro**.

Anche diverse scuole secondarie di Cipro hanno adottato strategie di gamification per migliorare i loro metodi di insegnamento. Gli insegnanti vengono formati per creare



piani di lezione gamificati che trasformano le attività di apprendimento tradizionali in esperienze competitive e divertenti.

All'interno del Paese, l'approccio GBL sta guadagnando terreno nell'istruzione secondaria. Il Ministero dell'Istruzione, della Cultura, dello Sport e della Gioventù è stato proattivo nell'integrare strumenti digitali e metodologie didattiche innovative per modernizzare il sistema educativo. Il GBL fa parte di questa strategia più ampia volta a promuovere un ambiente di apprendimento più coinvolgente ed efficace. Alcuni dei passi che il Ministero ha già compiuto in questa direzione sono:

- Il Ministero ha sviluppato una strategia completa per l'educazione digitale come parte del Piano d'azione nazionale per le competenze digitali. Questo piano si concentra sul miglioramento dell'alfabetizzazione digitale, sulla fornitura delle infrastrutture necessarie e sulla promozione dell'uso degli strumenti digitali nell'istruzione.
- Sono stati effettuati investimenti significativi nelle infrastrutture TIC delle scuole. Tra questi, l'equipaggiamento delle aule con lavagne interattive, la fornitura di tablet e computer portatili per studenti e insegnanti e la garanzia di connettività Internet ad alta velocità in tutti gli istituti scolastici.
- Il Ministero ha organizzato ampi programmi di formazione per gli insegnanti, per dotarli delle competenze necessarie a utilizzare efficacemente gli strumenti digitali nell'insegnamento. Questi programmi coprono vari aspetti della pedagogia digitale, tra cui l'uso di software didattici, tecniche di gamification e strumenti di collaborazione online.
- Il Ministero ha lanciato programmi pilota per testare l'efficacia dell'apprendimento basato sui giochi e della gamification nelle classi. Questi programmi vengono monitorati attentamente e le strategie di successo vengono estese a tutto il sistema educativo. Tra gli esempi, l'uso di Minecraft: Education Edition per l'insegnamento della storia e l'implementazione di Kahoot! per i quiz interattivi.

Infine, la gamification e l'apprendimento basato sui giochi (GBL) stanno guadagnando terreno soprattutto nell'istruzione secondaria, in **Italia**, ma non in modo così esteso come in altri Paesi. Queste metodologie vengono gradualmente integrate nelle pratiche didattiche per migliorare il coinvolgimento degli studenti e i risultati dell'apprendimento.

Sebbene non esistano dati esaustivi sull'entità dell'utilizzo di GBL e gamification nell'istruzione secondaria in Italia, alcune scuole ed educatori hanno sperimentato queste metodologie. Tuttavia, l'adozione può variare a seconda di fattori quali le politiche scolastiche, la formazione degli insegnanti e l'accesso alla tecnologia.



3. Risultati del report di analisi per paese partner

Di seguito sono riportati i risultati raccolti dalle istituzioni partner e riferiti agli eventi e alle risorse utilizzate nelle scuole di ciascun Paese, in particolare nell'istruzione secondaria. Le categorie di informazioni sono:

- Giochi educativi fisici o digitali utilizzati nelle scuole secondarie del Paese
- Pratiche di GBL e Gamification nelle scuole del Paese
- Libri riguardanti l'argomento del progetto nella lingua nazionale
- Video didattici
- Corsi di formazione organizzati nel Paese per scuole e insegnanti.

Grecia



<p>Giochi educativi fisici o digitali utilizzati nelle scuole secondarie del paese</p>	<p>Giochi didattici fisici o digitali utilizzati nelle scuole secondarie greche:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Minecraft: Questo popolare gioco sandbox è stato adattato per scopi educativi. Minecraft Education Edition offre agli studenti una piattaforma per esplorare e creare mondi virtuali incorporando contenuti e attività educative. Può essere utilizzato in materie come matematica, scienze, storia e persino coding. ● Kahoot! è una piattaforma digitale che consente agli insegnanti di creare e condividere quiz interattivi, sondaggi e discussioni. Trasforma l'apprendimento in un'esperienza simile a un gioco, in cui gli studenti possono partecipare utilizzando i loro dispositivi e competere con i loro compagni. Kahoot! promuove il coinvolgimento degli studenti, l'apprendimento attivo e la conservazione delle conoscenze. ● Taboo è un popolare gioco di indovinelli in cui i giocatori devono descrivere una parola ai loro compagni di squadra senza usare specifiche parole "tabù" ad essa collegate. L'obiettivo del gioco è far indovinare ai compagni di squadra la parola sulla loro carta entro un limite di tempo, evitando di usare alcune parole riservate. ● La caccia al tesoro è un gioco in cui i giocatori cercano oggetti nascosti o segreti oscuri, di solito seguendo una serie di indizi o indovinelli. Lo scopo del gioco è trovare il tesoro o risolvere gli enigmi che portano al tesoro. La caccia al tesoro è popolare tra i bambini e gli adulti e può svolgersi in una varietà di luoghi, come parchi, giardini, case, ma anche ambienti appositamente creati come spazi all'aperto o escape room. Una caccia al tesoro promuove la collaborazione, la risoluzione dei problemi e l'esplorazione e può offrire esperienze divertenti ed emozionanti a tutti i partecipanti. ● I giochi di ruolo (RPG) sono un genere di giochi in cui i giocatori assumono il ruolo di personaggi immaginari e si immergono in un mondo immaginario. I giochi di ruolo prevedono la creazione di un personaggio, lo sviluppo delle sue abilità e dei suoi attributi e l'avvio di avventure o missioni all'interno di una narrazione strutturata.
<p>Pratiche di GBL e Gamification nelle scuole del paese</p>	<p>Alcune pratiche di GBL e Gamification nelle scuole greche sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gamification e formazione ● La gamification dell'apprendimento e il suo utilizzo nell'istruzione secondaria ● https://www.theacropolismuseum.gr/el/content/hameno-agalma-tis-athinas-parthenoy-0



<p>Libri riguardanti l'argomento del progetto in lingua nazionale</p>	<p>Libri sul tema del progetto in lingua greca:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Progettazione di materiali didattici e tecnologie per l'istruzione digitale. https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9129 ● Giochi digitali e apprendimento. https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9738 ● Tecnologie digitali e insegnamento delle lingue straniere. https://repository.kallipos.gr/handle/11419/9302 ● Il gioco nell'educazione matematica dei bambini. https://repository.kallipos.gr/handle/11419/1295
<p>Video educativi</p>	<p>Video didattici su GBL e Gamification nell'istruzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://www.youtube.com/watch?v=W72DnmSZbr4&ab_channel=TeachingsinEducation ● https://www.youtube.com/watch?v=7uaaOobo3Ws&ab_channel=teacherdiaries ● https://www.youtube.com/watch?v=BqyvUvxOx0M&ab_channel=KarlKapp
<p>Corsi di formazione organizzati nel Paese per scuole e insegnanti</p>	<p>Corsi di formazione organizzati in Grecia per scuole e insegnanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● EEPEK: Lo scopo principale dell'EEPEK è la promozione di azioni innovative nella comunità educativa e lo sviluppo di strutture di supporto adeguate per queste azioni, in modo che possano essere applicate nel più ampio sistema educativo greco. ● https://dipe.tri.sch.gr/%CE%B7-%CE%B5%CF%86%CE%B1%CF%81%CE%BC%CE%BF%CE%B3%CE%B7-%CF%84%CE%B7%CF%83-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%B4%CE%BF%CE%BA%CE%B5%CE%BD%CF%84%CF%81%CE%B9%CE%BA%CE%B7%CF%83-%CE%BC%CE%B1%CE%B8/ ● https://conferencedu.weebly.com/?fbclid=IwZXh0bgNhZW0CMTAAAR2ixMS0npxyUMDXneMPupB36aakxVQGVSCA-clnDBcPYdTdeEk3-K-3zQ_aem_ASFCZ95CyB9v5WjvcS9wiAmreOE93ffXyxvnCGi5yWpFYO-Zz2pF-MpKjuQhmaq2MuINpOTBPNwhgQI991YpSCzo

Cipro



**Giochi educativi
fisici o digitali
utilizzati nelle
scuole secondarie
del paese**

Giochi didattici fisici o digitali utilizzati nelle scuole secondarie cipriote:

Esempi di giochi didattici fisici

- Scrabble è ampiamente utilizzato nelle classi di arti linguistiche per migliorare il vocabolario e le abilità ortografiche degli studenti. Questo gioco di formazione di parole incoraggia il gioco competitivo e aiuta gli studenti a imparare nuove parole e a migliorare l'ortografia. Favorisce un ambiente di apprendimento divertente e coinvolgente in cui gli studenti possono sfidarsi a creare le migliori parole possibili utilizzando le tessere delle lettere.
- Catan, spesso utilizzato nelle lezioni di economia e geografia, insegna la gestione delle risorse, il pensiero strategico e la capacità di negoziazione. I giocatori scambiano e gestiscono risorse come legno, mattoni e grano per costruire insediamenti e città. Questo gioco permette agli studenti di comprendere i principi economici e l'importanza della pianificazione strategica e della negoziazione nella gestione delle risorse.
- Il Math Bingo è un gioco popolare nelle classi di matematica che migliora le capacità di risoluzione rapida dei problemi degli studenti. Il gioco consiste nel risolvere problemi matematici per segnare i numeri su una cartella di bingo. Rende l'apprendimento dei fatti matematici coinvolgente e interattivo, trasformando un'attività potenzialmente noiosa in un gioco divertente e competitivo.
- La Battaglia Navale della Tavola Periodica viene utilizzata nelle lezioni di chimica per aiutare gli studenti a familiarizzare con la tavola periodica e le proprietà degli elementi. I giocatori posizionano le navi su una griglia che rappresenta la tavola periodica e usano i simboli e le proprietà degli elementi per colpire le navi dell'avversario. Questo gioco rafforza la conoscenza degli elementi chimici e della loro posizione sulla tavola periodica..

Esempi di giochi didattici digitali

- Minecraft: Education Edition è utilizzato in diverse materie, tra cui storia, scienze e matematica. Permette agli studenti di costruire ed esplorare mondi virtuali, favorendo la creatività e la collaborazione. Gli



	<p>insegnanti lo usano per simulare eventi storici, spiegare concetti scientifici e insegnare strutture geometriche, rendendo l'apprendimento più interattivo e coinvolgente.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kahoot! è una piattaforma di quiz interattivi utilizzata in diverse materie, tra cui cultura generale, scienze e apprendimento delle lingue. Trasforma l'apprendimento in un gioco, consentendo agli insegnanti di creare quiz a cui gli studenti rispondono in tempo reale. Questa piattaforma viene utilizzata per valutazioni rapide e revisioni coinvolgenti dei contenuti delle lezioni, promuovendo la partecipazione attiva e il feedback immediato. ● Duolingo è un'applicazione per l'apprendimento delle lingue basata sui giochi, utilizzata per aiutare gli studenti a praticare e migliorare le loro competenze linguistiche. Offre esercizi e sfide che si adattano al livello di ogni studente, rendendo l'acquisizione della lingua divertente e interattiva. Questa applicazione è particolarmente efficace per mantenere l'interesse e la motivazione degli studenti nello studio delle lingue. ● DragonBox offre una serie di giochi educativi progettati per insegnare la matematica, dall'aritmetica di base all'algebra. Questi giochi rendono intuitivo e divertente l'apprendimento di concetti matematici complessi. Integrando il gioco con le lezioni di matematica, DragonBox aiuta gli studenti a comprendere e applicare i principi matematici in modo divertente e coinvolgente.
<p>Pratiche di GBL e Gamification nelle scuole del paese</p>	<p>Alcune pratiche di GBL e Gamification nelle scuole cipriote sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2021-2-CY01-KA210-SCH-000050073 ● https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-CY01-KA201-066058 ● http://bupaproject.eu/
<p>Libri riguardanti l'argomento del progetto in lingua nazionale</p>	<p>Libri in lingua cipriota riguardanti il tema del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Gioco e apprendimento nell'era digitale di Maria Papadopoulou ● Educazione attraverso i giochi digitali di Andreas Christoforou ● Introduzione alla gamification di Eleni Nikolaou ● Giochi digitali nel processo educativo di Giorgos Antoniou



<p>Video Educativi</p>	<p>Video didattici su GBL e Gamification nell'istruzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://www.youtube.com/watch?v=-X1m7tf9cRQ ● https://www.youtube.com/watch?v=DDXk7B_7N48 ● https://www.youtube.com/watch?v=uGTQRfelUhk
<p>Corsi di formazione organizzati nel Paese per scuole e insegnanti</p>	<p>Corsi di formazione organizzati a Cipro per scuole e insegnanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Workshop sulla gamification nell'istruzione, a cura dell' Istituto Pedagogico di Cipro: L'Istituto Pedagogico di Cipro ha organizzato dei workshop che hanno fornito una formazione pratica agli insegnanti per integrare le tecniche di gamification nel loro insegnamento. ● Seminario sull'apprendimento basato sui giochi digitali, a cura del Ministero dell'Istruzione di Cipro: Il Ministero dell'Istruzione ha organizzato un evento per discutere tra gli educatori le ultime tendenze in materia di GBL, mostrando casi di studio di successo e fornendo formazione su giochi educativi popolari. ● Formazione su Minecraft, a cura della Cyprus Computer Society: Organizzata dalla Cyprus Computer Society, questa sessione di formazione ha informato gli insegnanti su come utilizzare Minecraft: Education Edition per creare esperienze di apprendimento interattive e coinvolgenti.

Italia

<p>Giochi educativi fisici o digitali utilizzati nelle scuole secondarie del paese</p>	<p>Giochi didattici fisici o digitali utilizzati nelle scuole secondarie italiane:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Kahoot! Kahoot permette agli insegnanti di creare quiz, sondaggi e discussioni, trasformando l'apprendimento in un'esperienza simile a un gioco. È molto utilizzato nelle classi italiane. ● Quizizz: Con Quizizz gli insegnanti possono creare quiz e giochi interattivi per gli studenti. Fornisce un feedback immediato e permette di giocare in modo competitivo. ● Scopone Scientifico: È un gioco di carte nato in Italia e spesso utilizzato come strumento didattico nelle scuole secondarie. Coinvolge elementi di strategia e matematica, rafforzando il pensiero logico e la capacità di risolvere i problemi.
---	--



	<ul style="list-style-type: none"> ● Kit di escape room: Alcune scuole in Italia hanno iniziato a utilizzare i kit di escape room come strumenti didattici, completi di enigmi, indovinelli e sfide legate a specifiche aree tematiche. ● SimCity EDU: si tratta di una versione educativa del popolare gioco di simulazione di costruzione di città. Permette agli studenti di imparare la pianificazione urbana, la sostenibilità ambientale e la responsabilità civica. ● Minecraft: Minecraft è stato adattato a scopi educativi in Italia e nel mondo, in quanto gli studenti possono collaborare ed esplorare concetti in materie come la geografia e le scienze. ● Codemotion Kids: questo programma offre laboratori di coding e formazione attraverso attività pratiche e apprendimento basato su giochi. ● Giochi matematici: Diverse piattaforme digitali offrono giochi matematici progettati per rendere l'apprendimento della matematica più divertente e interattivo attraverso livelli, ricompense e sfide. ● Giochi di ruolo (RPG): Alcuni insegnanti in Italia usano i giochi di ruolo per insegnare storia, letteratura e studi sociali. Assumendo ruoli diversi e impegnandosi nella narrazione, gli studenti possono immergersi nella materia in modo unico.
<p>Pratiche di GBL e Gamification nelle scuole del paese</p>	<p>Alcune pratiche di GBL e Gamification nelle scuole italiane sono:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://drive.google.com/file/d/162pFaW76hI5XVtKYASruOlfMXygxI5VF/view?usp=sharing ● https://plftp.clf4d.dev/index.html ● https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ImpactGames.HeritageQuestAR
<p>Libri riguardanti l'argomento del progetto in lingua nazionale</p>	<p>Libri in lingua italiana riguardanti l'argomento del progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il valore educativo del gioco. Gamification e game-based learning nei contesti educativi, Silvia Fioretti ● GAME-BASED LEARNING: Gioco e progettazione ludica in educazione, Romina Nesti ● Game-based learning. Il ruolo del gioco nella progettazione di percorsi formativi, Riccardo Sartori & Massimo Gatti ● Apprendere con i giochi. Esperienze di progettazione ludica, Massimiliano Andreoletti & Andrea Tinterri
<p>Video Educativi</p>	<p>Video didattici su GBL e Gamification nell'istruzione:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● https://www.youtube.com/watch?v=FcX2ZMzfLbY



	<ul style="list-style-type: none"> ● https://www.youtube.com/watch?v=KLz3Ufpzgjg ● https://www.youtube.com/watch?v=A5PtX_GORS4
<p>Corsi di formazione organizzati nel Paese per scuole e insegnanti</p>	<p>Corsi di formazione organizzati in Italia per scuole e insegnanti:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Edumotiva: Questa organizzazione ha condotto diversi workshop e sessioni di formazione sulla gamification e l'apprendimento basato sul gioco per gli educatori in Italia. Si concentra sull'integrazione delle tecnologie digitali e degli elementi di gioco in classe per migliorare le esperienze di apprendimento. ● Agenzia Nazionale per lo Sviluppo dell'Autonomia Scolastica (ANSAS): L'ANSAS ha collaborato con istituzioni e associazioni educative per offrire programmi di formazione sulla gamification e sul GBL per gli insegnanti. Queste iniziative mirano ad aiutare gli educatori a sfruttare gli approcci basati sul gioco per coinvolgere gli studenti e promuovere l'apprendimento attivo. ● Indire: Indire ha organizzato seminari e conferenze sulla gamification nell'istruzione, fornendo agli insegnanti approfondimenti sulle strategie di gamification efficaci e consigli pratici per integrare i giochi nelle loro pratiche didattiche.



4. Conclusioni del report comune

- In Grecia, Cipro e Italia, l'implementazione di tecniche di apprendimento basate sul gioco (GBL) e di gamification mostra una tendenza promettente, che riflette un più ampio movimento globale verso metodi educativi innovativi. **In tutti e tre i Paesi si registra un notevole aumento dell'integrazione dei giochi digitali e delle attività gamificate nell'ambito dell'istruzione.** Strumenti popolari come Minecraft Education Edition e Kahoot! sono comunemente utilizzati, evidenziando un riconoscimento condiviso della loro efficacia nel migliorare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Queste tecniche vengono applicate a diverse materie, favorendo un ambiente di apprendimento più interattivo e coinvolgente. L'impegno condiviso nell'adozione di metodi pedagogici moderni illustra l'obiettivo comune di rendere l'apprendimento più coinvolgente ed efficace per gli studenti.
- Sebbene l'adozione di tecniche di GBL e gamification sia evidente in Grecia, Cipro e Italia, **le differenze nelle infrastrutture e nella formazione degli insegnanti incidono significativamente sulla portata e sull'efficacia di questi metodi.** Cipro ha effettuato ingenti investimenti nelle infrastrutture TIC e ha sviluppato programmi di formazione completi per gli insegnanti, garantendo che siano ben attrezzati per utilizzare gli strumenti digitali nelle loro pratiche didattiche. Al contrario, la Grecia e l'Italia devono affrontare maggiori sfide in queste aree, con variazioni nell'accesso alla tecnologia e nella disponibilità di formazione specializzata. Queste differenze evidenziano l'importanza di una solida infrastruttura e di uno sviluppo professionale continuo per realizzare appieno i benefici del GBL e della gamification nell'istruzione. Affrontare queste disparità è fondamentale per ottenere un'implementazione coerente ed efficace in tutte le regioni.
- In tutti e tre i Paesi, **le sfide comuni includono la necessità di una formazione più specializzata per gli educatori e un accesso costante alla tecnologia.** Sebbene ogni Paese abbia fatto passi significativi nell'integrazione del GBL e della gamification, è evidente la necessità di un programma di sviluppo professionale strutturato e continuo. Inoltre, garantire un accesso equo agli strumenti e alle risorse digitali rimane una priorità. Gli sforzi futuri dovrebbero concentrarsi sulla scalabilità dei programmi pilota di successo, sul miglioramento delle infrastrutture e sulla promozione di collaborazioni tra le istituzioni scolastiche per condividere le migliori pratiche e le risorse, con l'obiettivo finale di un'implementazione più diffusa ed efficace di queste tecniche educative innovative.



Annex: Modello di Desk Research

Game-based Learning and Gamification Techniques in Education 2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562

ANALYSIS REPORT TEMPLATE

Partner:
Country:

Introduction to GBL & Gamification usage in Secondary Education in your country	
Educational games physical or digital used in country's secondary schools	
3 GBL practices in country's schools (description, photos, link)	
4 books regarding the project's subject in national language	
3 relevant educational videos	
3 relevant trainings organized in the country for schools and teachers	



Co-funded by
the European Union



Game-based Learning and Gamification Techniques in Education

2022-1-EL01-KA210-SCH-000084562



GAME - BASED
Learning &
GAMIFICATION
TECHNIQUES
in Education

