



Problem solving e gamification: trasformare le sfide in gioco

Relatrici:

Laura De Biaggi

Claudia De Napoli



Di cosa parleremo

- Gli **scenari di apprendimento** del DigComp 2.2
- L' area di **competenza 5** del DigComp 2.2
- I **Traguardi 11 e 12** delle **linee guida per l'Educazione Civica**
- In che modo possiamo coinvolgere i nostri studenti promuovendo un apprendimento significativo attraverso il **problem solving e la gamification?**
Esempi di attività e strumenti per farlo: Panquizz, Genially e Mentimeter.



Il DigComp 2.2



- È il quadro per le competenze digitali dei cittadini
- Aree di competenza (5)
- Descrittori di competenza (21)
- Livelli di competenza
- Con esempi di conoscenze, competenze e attitudini
- Casi d'uso



Digcomp 2.2 - Area di competenza 5



Identificare esigenze e problemi e risolvere difficoltà concettuali e situazioni problematiche in ambienti digitali. Utilizzare gli strumenti digitali per innovare processi e prodotti. Mantenersi aggiornati sull'evoluzione del digitale.

Risolvere problemi

- 5.1. Risolvere problemi tecnici
- 5.2. Individuare bisogni e risposte tecnologiche
- 5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali
- 5.4. Individuare i divari di competenze digitali

5.1

Individuare problemi tecnici nell'utilizzo dei dispositivi e degli ambienti digitali e risolverli (dalla ricerca e risoluzione di piccoli problemi alla risoluzione di problemi più complessi).

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità matematiche

Con l'aiuto di un amico:

- sono in grado di individuare un semplice problema tecnico da un elenco di problemi che si possono verificare quando si utilizza una piattaforma di apprendimento digitale;
- e sono in grado di individuare il tipo di supporto IT capace di risolverlo.

5.2

Verificare le esigenze e individuare, valutare, scegliere e utilizzare gli strumenti digitali e le possibili risposte tecnologiche per risolverle.

Adeguare e personalizzare gli ambienti digitali in base alle esigenze personali (ad esempio, l'accessibilità).

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità matematiche

In classe con l'insegnante a cui posso rivolgermi in caso di necessità:

- da un elenco di risorse matematiche preparate dall'insegnante sono in grado di scegliere un gioco educativo che mi possa aiutare a fare esercizio;
- sono in grado di impostare l'interfaccia del gioco nella mia lingua.

5.3

Utilizzare gli strumenti e le tecnologie digitali per creare conoscenza e innovare processi e prodotti. Partecipare individualmente e collettivamente ai processi cognitivi per comprendere e risolvere problemi concettuali e situazioni problematiche negli ambienti digitali.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità matematiche

Per conto mio:

- I sono in grado di utilizzare il forum del corso MOOC per richiedere informazioni ben definite sul corso che sto seguendo e posso utilizzare i suoi strumenti (ad esempio, blog e wiki) per creare una nuova voce con cui condividere maggiori informazioni;
- sono in grado di svolgere esercizi del corso MOOC che utilizzano simulazioni per eseguire un problema di matematica non risolto correttamente a scuola. Sono in grado di discutere gli esercizi in chat con altri studenti che mi hanno aiutato ad affrontare il problema in modo diverso e a migliorare le mie abilità;
- sono in grado di risolvere problemi accorgendomi che sto inserendo una domanda o un commento nel posto sbagliato.



5.4

Capire dove occorre migliorare o aggiornare i propri fabbisogni di competenze digitali. Essere in grado di supportare gli altri nello sviluppo delle proprie competenze digitali. Ricercare opportunità di crescita personale e tenersi al passo con l'evoluzione digitale.

SCENARIO DI APPRENDIMENTO: utilizzo di una piattaforma di apprendimento digitale per migliorare le mie abilità matematiche

- sono in grado di discutere con un amico le competenze digitali necessarie per utilizzare gli strumenti MOOC per i miei studi di matematica;
- sono in grado di mostrare all'insegnante dove trovo e uso i MOOC secondo le mie esigenze di apprendimento;
- sono in grado di dirle in quali attività digitali e pagine navigo per tenere le mie competenze digitali aggiornate, in modo da poter trarre il massimo vantaggio dalle piattaforme di apprendimento digitali per le mie esigenze formative;
- sono in grado di gestire qualunque questione mentre svolgo queste attività, come valutare se i nuovi ambienti digitali che trovo navigando in rete siano adeguati per migliorare le mie competenze digitali e per ottenere i massimi vantaggi dai MOOC.



Le linee guida per l'educazione civica

Linee guida

- *“sono impostate secondo i nuclei concettuali di cui all’articolo 3 della Legge N.92 del 20 agosto 2019 che, per loro natura interdisciplinari, attraversano il curricolo e possono essere considerati in ogni argomento che tutti i docenti trattano quotidianamente”.*
- *“individuano traguardi per lo sviluppo delle competenze e obiettivi di apprendimento dell’educazione civica, da perseguire progressivamente a partire dalla scuola primaria e da conseguire entro il termine del secondo ciclo di istruzione”.*

Per il primo ciclo: **12 traguardi di competenze** / Per il secondo ciclo: **12 competenze**

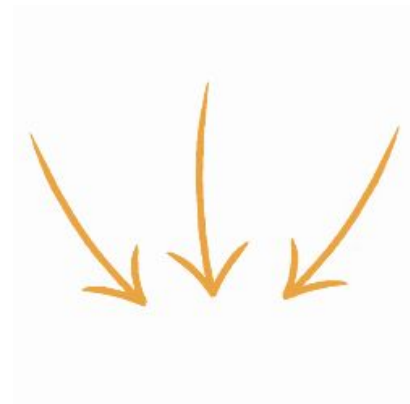
→ 10-11-12 **Cittadinanza digitale**

Per approfondire: [qui](#)



DEASCUOLA

I traguardi e le competenze 11 e 12 delle linee guida



I tre ordini a confronto



Giocare in classe e non solo per...

Stimolare il problem solving e favorire un apprendimento attivo attraverso le dinamiche del gioco e i giochi didattici

- Scegliere strumenti adeguati
- Proporre giochi didattici assicurando un contesto sfidante ma improntato alla correttezza e alla collaborazione
- Coinvolgere gli studenti nella progettazione e realizzazione di giochi didattici

* Importante uno sguardo alle indicazioni metodologiche delle Linee guida per l'educazione civica

- *Riveste particolare importanza nell'insegnamento dell'educazione civica l'approccio metodologico, al fine di consentire agli allievi di sviluppare autentiche competenze civiche, capacità di partecipazione, cittadinanza attiva, rispetto delle regole condivise e del bene comune, attenzione alla salvaguardia dell'ambiente e delle risorse, pensiero critico e capacità di preservare salute, benessere e sicurezza nel mondo fisico e in quello virtuale.*



Quali strumenti utilizzare e far utilizzare



Una piattaforma web e app:

- che consente di creare questionari con valutazione e **giochi quiz interattivi**
- con la possibilità di importare domande e risposte da altri formati digitali
- con assistente IA integrato
- con un'interessante Area "Trova l'ispirazione"



Quali strumenti utilizzare e far utilizzare



Una piattaforma web che consente di **creare:**

Contenuti interattivi - Quiz e domande - Kit di marca

Sessioni in diretta - Workspace di classe - Escape room

Assistente IA



Digital escape room

- Selezionare gli obiettivi, stabilire il tempo e le regole del gioco
- Preparare gli scenari
- Scegliere enigmi e indizi e definire la chiave
- Il premio finale



Ma prima...

<https://view.genially.com/67a9ba1baf9e44f24b1a3726/interactive-content-digital-escape-room>



Qualche link sempre utile quando si creano contenuti digitali

- Fare un po' di chiarezza sul [Copyright](#)
- Licenze [Creative Commons](#)
- [Database](#) di immagini, video e audio con licenze gratuite



Quali strumenti utilizzare e far utilizzare



Mentimeter

Una piattaforma web che consente di **creare:**

- presentazioni interattive con domande, sondaggi, word cloud e altri elementi interattivi
- quiz
- giochi interattivi





DEASCUOLA

EDUCARE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

Spazio alle domande

<https://formazione.deascuola.it/lunedì-digitali/>

Ciclo di webinar gratuiti

