

la SCUOLA **e**

29 marzo 2021





Gamification e Escape Room: imparare giocando

Laura De Biaggi, Claudia De Napoli

COSA TRATTIAMO OGGI

1. Gamification con Learning Apps
2. Escape Room: modello e come crearla con Google Moduli
3. Escape Room con Flippity

GAMIFICATION

- Apprendimento realizzato attraverso l'uso di giochi o videogiochi
- **Progettazione** secondo obiettivi educativi
- **Motivazione** ad apprendere attraverso il gioco
- **Coinvolgimento** e **divertimento**
- Adatto in **DaD** e **DDI**, diversi strumenti a disposizione

LEARNING APPS

- Sito web per creare **giochi** in formato digitale
- **Classi virtuali**
- Molti **esempi personalizzabili** suddivisi per disciplina



ESCAPE ROOM

- E' un gioco in cui, immersi in uno scenario a tema (una cripta, un laboratorio scientifico, una villa misteriosa...), bisogna cercare di uscire da una serie di stanze, allestite a tema, risolvendo enigmi e indovinelli.
- Si possono costruire attraverso: Google Sites, Google Moduli, Web App.

PROGETTARE UNA 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



REALIZZARE UNA ESCAPE ROOM CON MODULI DI GOOGLE

- Inserire **elementi multimediali**
- Organizzare le **sezioni**
- La **convalida** delle risposte, **punteggio** e **feedback**
- Il **messaggio finale** e le **impostazioni**



UN'ALTERNATIVA SEMPLICE PER INIZIARE

- Una **Caccia al tesoro** con **Flippity**: limiti e vantaggi
- Scaricare il modello
- Il lavoro su Fogli di Google
- La condivisione con gli studenti



E ORA GIOCHIAMO...

Scavenger Hunt



flippity.net



Grazie