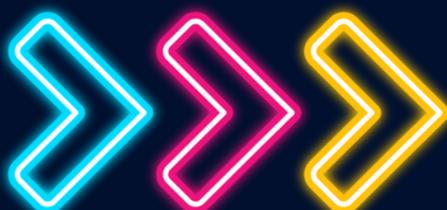




Cofinanziato  
dall'Unione europea



# VIDEO GAMES FOR GOOD

## Olimpiadi digitali

<https://www.videogames4good.eu>

Questo progetto è stato finanziato con il sostegno della Commissione europea nell'ambito del programma Erasmus+. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute. Numero del progetto: 2023-2-CZ1-KA220-YOU-000183158



YuzuPulse



LogoPsyCom



materahub

VISAS  
IESPĒJAS



Eppas

<b>Durata:</b>	60 minuti
<b>Età:</b>	Dai 18 fino ai 30
<b>Numero partecipanti:</b>	4-6 membri per squadra
<b>Scopo:</b>	Introdurre una serie di strumenti educativi digitali
<b>Obiettivi:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Sviluppare le competenze digitali dei partecipanti</li><li>• Migliorare la gestione del tempo e il lavoro di squadra</li><li>• Incoraggiare la sperimentazione con la tecnologia</li></ul>
<b>Materiale richiesto:</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Compiti già pronti per ogni "Olimpiade"</li><li>• Strumenti (smartphone, laptop, tablets) per ogni squadra</li></ul>

Le squadre composte di 4-6 membri competono in una serie di sfide a tempo progettate per introdurre e testare le loro competenze riguardo a vari strumenti educativi digitali. Ogni "evento olimpico" può concentrarsi su uno strumento o una piattaforma specifica, ad esempio, si può creare una presentazione in Canva, realizzare una moodboard in Miro o collaborare in Google Docs.

Le squadre guadagnano punti per la precisione, la velocità e il lavoro di squadra.



# Struttura del Workshop



## 1. Introduzione (10 minuti):

- Dare il benvenuto ai partecipanti e dividerli in squadre di 4-6 membri.
- Presentare brevemente le Olimpiadi digitali, il loro scopo e gli strumenti che si utilizzeranno.
- Spiegare il sistema dei punteggi e come verranno assegnati.

## 2. La sfida (40 minuti):

Ogni squadra si alterna nelle sfide preparate in anticipo, dedicando 8-10 minuti a ciascuna postazione. Per mantenere un buon ritmo viene utilizzato un timer. (Sono necessarie tante attività quante sono le squadre. Ad esempio, se ci sono 4 squadre, allora ci sono 4 attività a rotazione).

### Esempi di sfide:

- Sfida Canva: creare una presentazione visivamente accattivante su “La mia idea unica di videogioco” e creare un pitch. Utilizzare modelli, immagini e strumenti di testo.
- Sfida Miro: sviluppare una moodboard di design per la tua idea di videogioco. Utilizzare qualsiasi immagine, elemento grafico, colore, ecc. che possa essere fonte di ispirazione.
- Sfida Google Docs: Collaborate per scrivere e formattare un paragrafo che descriva un ipotetico “Scenario di videogioco”. Includete titoli appropriati, testo in grassetto e punti elenco.
- Sfida Trello: Organizzate i compiti del team nelle bacheche Trello, concordate le cose da fare, le scadenze, ecc.
- Oppure utilizzate altri strumenti digitali come Jamboard, Notion, Padlet, Kahoot!, Prezi, Slack, Airtable, Figma, Mentimeter

## 3. Riepilogo e sintesi (10 minuti):

Annunciare i punteggi e i risultati.

Riflettere sulle attività svolte ponendo domande come:

“Che cosa avete imparato su questi strumenti?”

“Come avete affrontato ogni sfida come squadra?”

“Quale strumento vorreste approfondire?”

Condividete i feedback delle diverse esperienze per migliorare le sessioni successive.



# Riferimenti



- Ciprian Vlad, (2021). Gamification: An innovative teaching method. Galati University Press [https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification\\_book\\_\\_Gamest.pdf](https://ec.europa.eu/programmes/erasmus-plus/project-result-content/63bd8c6a-86c0-4a75-9196-7ac990770101/Gamification_book__Gamest.pdf)
- Dicheva, D., Dichev, C., Agre, G., & Angelova, G. (2015). Gamification in education: A systematic mapping study. Educational Technology & Society, 18(3), 75-88. [https://www.researchgate.net/publication/270273830\\_Gamification\\_in\\_Education\\_A\\_Systematic\\_Mapping\\_Study](https://www.researchgate.net/publication/270273830_Gamification_in_Education_A_Systematic_Mapping_Study)
- Ascend Education. (2024). A teacher's guide to gamification. <https://ascendeducation.com/a-teachers-guide-to-gamification/>