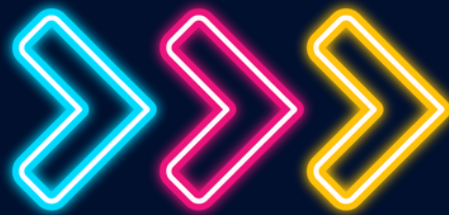
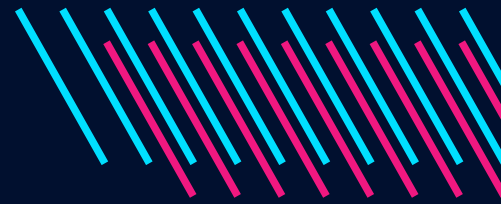




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

Caccia digitale

<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

Durata:	40 - 45 minuti
Età:	Dai 13 ai 18 anni
Numero partecipanti:	3 - 5 membri per squadra
Scopo:	Far familiarizzare i partecipanti con strumenti e piattaforme digitali.
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none">• Insegnare ai partecipanti l'uso di risorse digitali• Incoraggiare il lavoro di squadra e la collaborazione• Sviluppare capacità di problem solving
Materiale richiesto:	<ul style="list-style-type: none">• Dispositivi con accesso ad internet per ogni squadra.• Una lista di compiti o oggetti da "trovare" online (da adattare in base al livello di conoscenza del gruppo).

Un gruppo di 3-5 partecipanti compete per completare una serie di compiti utilizzando dispositivi Internet. Tali compiti possono essere, ad esempio, trovare strumenti online con una determinata funzione, trovare articoli che corrispondono al meglio alle loro parole chiave e verificarne l'autenticità o apprendere le diverse funzioni delle piattaforme di intelligenza artificiale.



Struttura del workshop



Questa attività aiuta i partecipanti a sviluppare competenze digitali, incoraggiando al contempo il lavoro di squadra e il pensiero creativo. I partecipanti affronteranno divertenti sfide online in una corsa contro il tempo, imparando consigli e trucchi utili lungo il percorso.

1.Preparazione

Crea un elenco di sfide o elementi da “cacciare” online, adattati al livello di conoscenza e agli interessi dei partecipanti.

Ad esempio:

- Trova il primo videogioco inventato, quando è stato inventato, chi lo ha inventato e scrivere un riassunto di 3 frasi del gioco
- Trova quali di questi editori di videogiochi hanno la sede più vicina ai trasporti pubblici: Square Enix, Nintendo, Sony.
- Usa Google Maps per calcolare la distanza tra la sede della società di videogiochi “Nintendo” e quella di “Ubisoft”.
- Elenca tre siti web dove puoi imparare a programmare gratuitamente.
- Elenca tre giochi che includono raccolte fondi o supporto di beneficenza per cause del mondo reale.

Criteri per il punteggio:

Precisione: correttezza e qualità delle risposte (fino a 10 punti).

Velocità: rapidità con cui viene completato il compito (fino a 5 punti).

Lavoro di squadra: collaborazione sviluppata durante la caccia (fino a 5 punti).

Fornire un dispositivo con accesso a Internet per squadra (laptop, tablet o smartphone). Assicurarsi che la connessione Wi-Fi sia affidabile. Stampare o condividere in formato digitale l'elenco delle attività con istruzioni chiare. Disporre i posti a sedere per le squadre in uno spazio in cui possano collaborare comodamente senza sentire gli altri.



Struttura del workshop



2. Introduzione (5 minuti):

- Dividi i partecipanti in squadre di 3-5 membri.
- Motiva il gruppo spiegando l'obiettivo dell'attività: "Questa è la vostra occasione per diventare detective digitali! Lavorate insieme, completate i compiti e mettete in mostra le vostre abilità".
- Introduci le regole:

Completate il maggior numero possibile di sfide entro 30 minuti.

Utilizzate solo gli strumenti disponibili sui vostri dispositivi.

- Non è consentito alcun aiuto esterno e non si può cambiare squadra.

3. La caccia (30 minuti):

- Distribuire l'elenco delle attività preparato a ciascuna squadra.
- Avviare un conto alla rovescia di 30 minuti.
- Incoraggiare le squadre a elaborare una strategia prima di iniziare le attività.
- I facilitatori monitorano i progressi, fornendo chiarimenti o piccoli suggerimenti se necessario, ma evitando di dare risposte.

4. Conclusione (5-10 minuti):

- Raccogliete e rivedete i compiti completati per calcolare i punteggi.
- Annunciate la squadra vincente (ma apprezzate gli sforzi di tutti).
- Facilitate una breve discussione con domande come:

"Cosa ti è piaciuto dell'attività? Quale compito è stato più impegnativo? Quali nuove competenze digitali o suggerimenti hai imparato?"

Suggerimenti:

- Assicuratevi che tutti i compiti siano realizzabili entro il limite di tempo ma abbastanza impegnativi da promuovere un coinvolgimento attivo.
- Siate pronti ad assistere i team se incontrano problemi tecnici o non comprendono i requisiti del compito.
- Mantenete un'atmosfera competitiva ma di supporto per incoraggiare la collaborazione.

Potenziamenti modifiche:

- Per i gruppi più giovani o meno esperti, semplificate i compiti e fornite esempi.
- Per i gruppi avanzati, aumentate la complessità dei compiti o richiedete loro di utilizzare più strumenti in un unico compito.

Se i dispositivi sono limitati, fate lavorare i team su un dispositivo condiviso per enfatizzare il lavoro di squadra.



Riferimenti



- LessonBud, (2023). Incorporating Gamification into Lesson Plans. <https://lessonbud.com/blog/incorporating-gamification-into-lesson-plans/>
- Ronald M. Nober, (2024). Gamification in education. <https://www.clickvieweducation.com/blog/teaching-ideas/gamification-in-education>
- 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