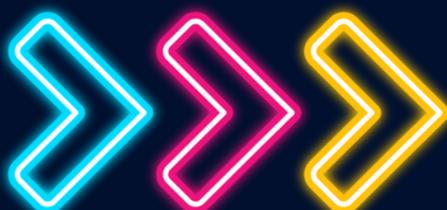




Cofinanziato
dall'Unione europea



VIDEO GAMES FOR GOOD

Presentazione di un
progetto

<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:	60 - 90 minuti (dipende dal gruppo)
Età:	18 - 30
Numero partecipanti:	3 - 5 membri per squadra
Scopo:	Integrare l'apprendimento basato su un progetto con le competenze digitali
Obiettivi:	<ul style="list-style-type: none">• Sviluppare capacità di presentazione e pensiero critico• Insegnare ai partecipanti l'uso di strumenti digitali partecipativi• Incoraggiare la mentalità dell'imprenditoria sociale
Materiale richiesto:	Piattaforme per presentazioni digitali collaborative (per esempio, Google Slides, Microsoft PowerPoint Online, Prezi, Canva, Pitch)

Gruppi di 3-5 studenti sviluppano e presentano una soluzione creativa a un problema reale utilizzando strumenti di collaborazione digitale. Dopo aver preparato le loro idee, i gruppi presentano le loro soluzioni in 5-7 minuti. Dopo ogni presentazione, gli altri studenti fanno domande al gruppo e condividono le loro opinioni per migliorare la soluzione presentata.



Struttura del workshop



1. Preparazione:

scegli un tema generale o lascia che i partecipanti scelgano il proprio argomento in modo che possano sviluppare e presentare una soluzione creativa a un problema del mondo reale utilizzando strumenti di collaborazione digitale.

Esempi:

- “Progettare un videogioco per sensibilizzare sul cambiamento climatico”
- “Utilizzare piattaforme di gioco per promuovere la salute mentale”
- “Un prodotto tecnologico per migliorare la salute mentale”
- “Uno strumento digitale per migliorare l'apprendimento online”

Assicurati che tutti i partecipanti abbiano accesso a strumenti digitali collaborativi come Google Slides, Prezi, Canva o Microsoft PowerPoint Online. Se necessario, fornisci un breve tutorial sugli strumenti digitali, evidenziando le caratteristiche principali come modelli, transizioni delle diapositive e funzioni di collaborazione. Incoraggia l'uso di grafici, tabelle o altri elementi visivi a supporto della loro presentazione.

Condividi istruzioni chiare su ciò che la presentazione dovrebbe includere (una diapositiva del titolo, l'enunciazione del problema, la soluzione proposta).

Se l'attività prevede un elemento competitivo, stabilire un sistema di punteggio come:

Creatività e originalità (10 punti).

Chiarezza e struttura (10 punti).

2. Introduzione (10 minuti):

- Dividere i partecipanti in squadre di 3-5 membri.
- Spiegare lo scopo dell'attività (sviluppare capacità di presentazione, pensiero critico e collaborazione utilizzando strumenti digitali).
- Condividere l'argomento o il tema e rivedere le linee guida per la presentazione.
- Assegnare un limite di tempo per la preparazione (30 minuti)

3. Fase di preparazione (30 minuti):

- I team fanno brainstorming e sviluppano le loro idee, dividendo i compiti per massimizzare l'efficienza (ad esempio, una persona si concentra sul contenuto, un'altra sulle immagini).
- I facilitatori circolano, fornendo indicazioni, rispondendo alle domande e offrendo suggerimenti in base alle necessità.

4. Fase di presentazione (5-7 minuti per team):

- Ogni team presenta la propria idea al gruppo, spiegando il concetto, la soluzione del problema e i miglioramenti visivi.
- Incoraggiare il pubblico o i giudici (se presenti) a fare domande dopo ogni presentazione.

5. Feedback e riflessione (10-15 minuti):

- Fornire un feedback costruttivo su ogni presentazione, evidenziando i punti di forza e le aree di miglioramento.
- Facilitare una discussione di gruppo con domande di riflessione come: Qual è stata la parte più impegnativa della preparazione della vostra presentazione? Quali caratteristiche degli strumenti digitali avete trovato più utili? Come può questa esperienza essere applicata in situazioni reali?

Eventuali modifiche:

- Per i gruppi di principianti, si può assegnare un argomento più semplice e prolungare il tempo di preparazione.
- Per i partecipanti più preparati, si può aggiungere complessità richiedendo elementi aggiuntivi, come una stima del budget o un piano di marketing.
- Se il tempo è limitato, si possono assegnare gli argomenti in anticipo in modo che i team possano iniziare il brainstorming prima della sessione.



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
- Skok, K. (2016). Gamification in education: Practical solutions for educational courses. Polish Journal of Applied Psychology 14 (3). https://www.researchgate.net/publication/324929324_Gamification_in_education_-_practical_solutions_for_educational_courses
- Christopoulos, Athanasios & Mystakidis, Stylianos. (2023). Gamification in Education. Encyclopedia 3(4):1223-1243. https://www.researchgate.net/publication/374420015_Gamification_in_Education