

GAMIFICATION, LIBROGAME ED ESCAPE ROOM: PROGETTARE ATTIVITÀ IN REALTÀ AUMENTATA (CORSO AVANZATO)

Target: max 25 insegnanti di **scuole primarie e secondarie di I grado**

Abstract

Il corso formativo ha lo scopo di approfondire e di potenziare l'utilizzo degli ambienti virtuali e in realtà aumentata tramite quiz e attività di *gamification*, *librogame* ed *escape room*.

Costituendosi come delle vere e proprie esperienze di apprendimento i librogame e le Escape room permettono agli studenti e alle studentesse di partecipare a un'esperienza motivante, educativamente vantaggiosa e divertente. Infatti, questi strumenti sono utili per testare e consolidare le loro competenze e conoscenze attraverso lo svolgimento di attività che promuovano le competenze trasversali come il lavoro di squadra, la creatività, il processo decisionale, la leadership, la comunicazione e il pensiero critico.

Dopo un breve ripasso delle funzionalità base di Cospaces, durante i vari incontri i partecipanti hanno modo di cimentarsi nella progettazione di attività interattive immediatamente spendibili con la classe anche a distanza. Divisi in piccoli gruppi e utilizzando codici avanzati di programmazione, sperimentano le funzionalità dell'ambiente digitale realizzando non solo storie lineari ma esperienze didattiche complesse e accattivanti. L'ultima giornata, invece, è dedicata alla presentazione di ciascun artefatto digitale.

Prerequisiti

- Buone conoscenze dell'ambiente Cospaces Edu (saper aggiungere oggetti dalla libreria e saper caricare audio)
- Saper programmare a blocchi
- Saper costruire ambienti con Cospaces

Obiettivi

- Conoscere strumenti avanzati di programmazione in realtà aumentata.
- Apprendere un nuovo strumento digitale per la costruzione di esperienze didattiche.
- Acquisire i fondamenti di alcune pratiche didattiche innovative per introdurle nelle proprie documentazioni e proporre l'uso alla classe.
- Acquisire le conoscenze avanzate per inserire Escape Room aumentate nel percorso didattico curricolare con modalità operative e laboratoriali.
- Integrare un nuovo approccio metodologico per la valutazione di competenze e conoscenze.

Programma (contenuti e moduli) e metodologie

Primo incontro:

- Presentazione dell'Ambiente digitale e delle attività.
- Breve ripasso delle funzionalità base dell'utilizzo di Cospaces.
- Attribuire attività fisiche in Cospaces.

Secondo incontro:

- Costruire Escape Room in Cospaces.
- Uso di Operatori ed Elementi in Cospaces.

Terzo incontro:

- Dati e funzioni in Cospaces.
- Costruzioni di Librogame.

Quarto incontro:

- Conclusione delle attività con Cospaces.
- Sperimentazione e ideazione di attività didattiche (in piccoli gruppi).

Incontro di restituzione

Incontro di confronto e di restituzione finale dedicato alle progettazioni e sperimentazioni svolte in classe con gli studenti. Ogni corsista presenta la propria progettualità per poi raccogliere feedback propositivi da parte dei formatori e dagli altri partecipanti.