

## Trascrizione. LEZIONE 1 “RIASSUNTO DEL MODULO”

Questo breve modulo di ludicizzazione è suddiviso nei seguenti tre capitoli principali:

- Introduzione alla gamification
- La Gamification in pratica
- Gamification e apprendimento blended

Nel primo capitolo "Introduzione alla gamification" inizieremo osservando come la gamification sia o possa far parte delle nostre vite. Lo faremo diventando consapevoli di come i concetti di gamification sono già utilizzati nella nostra vita quotidiana e, successivamente, familiarizzeremo sul come tali concetti possono essere ulteriormente utilizzati nella nostra vita per soddisfare esigenze diverse. Una volta fatto ciò, forniremo una definizione di base iniziale per la gamification che costruiremo nel prosieguo di questo modulo. Quindi affronteremo alcuni stereotipi comuni che spesso dissuadono le persone dall'investire tempo nella gamification e poi, per darci qualcosa che possa aumentare le nostre aspettative, menzioneremo alcuni dei potenziali benefici della gamification. Quello che seguirà è una parte che approfondirà l'essenza e il fulcro stesso della gamification, chiamato "coinvolgimento".

Mentre chiudiamo insieme questo primo capitolo, esamineremo alcuni dei primi passi che puoi compiere nel momento in cui decidi di affrontare la sfida dell'attuazione della gamification.

La seconda parte di questo modulo "Gamification in Pratica" sarà, come sicuramente avrai intuito, molto più tecnica e pratica. Per consentire un'implementazione più semplice, esamineremo la comprensione di due tipi di gamification nell'istruzione e quindi analizzeremo alcuni dei principali elementi e meccanismi di gioco che possono essere utilizzati. Quindi esamineremo diversi strumenti di gamification e con alcuni ci prenderemo il tempo opportuno per esaminare come utilizzarli. Prima di concludere questo capitolo, tuttavia, riconosceremo il complicato ma molto importante atto di bilanciamento che noi educatori dobbiamo intraprendere per non perdere di vista ciò che stiamo cercando di ottenere in un contesto educativo. Questo ci aiuterà ad arrivare al nostro terzo capitolo che è "Gamification e Apprenimento Blended".

In questa sezione daremo uno sguardo ai temi comuni tra Gamification e Blended Learning e come tengono conto del quadro educativo più ampio. Affronteremo la necessità di un cambiamento pedagogico dal concentrarsi esclusivamente sul contenuto al concentrarsi sul contenuto, sulle life skills e sulla mentalità. Nel farlo menzioneremo sia gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile delle Nazioni Unite sia le competenze trasversali dell'UNESCO. Un altro passaggio degno di nota da menzionare sarà quello dell'educatore come facilitatore di apprendimento.

