




RESEARCH GAME
The European scientific research game for schools



Programma di
apprendimento
permanente

IPOTESI APPLICATIVE

Autori

Questo materiale è stata pubblicato come prodotto del WP4 di *Research Game*. Il progetto editoriale è stato coordinato dall'Università del Salento e rivisto dal gruppo di lavoro composto da: Università del Salento, Università della Scozia dell'Ovest, Università di Aveiro, Bildungswerk der Sächsischen Wirtschaft gGmbH, Federazione Europea di Ecologia e Kariyer Danismanligi ve Insan Kaynaklarini Gelistirme Dernegi.

Maggiori informazioni sul progetto sono disponibili sul nostro sito www.researchgame.eu



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

INDICE

1. THE SERIOUS GAME USE CASE SCENARIO	5
---------------------------------------	---

1. IPOTESI APPLICATIVE

L'uso di serious game in un contesto educativo arricchisce molto l'insieme dei metodi che un docente ha normalmente disponibili per l'insegnamento. Di seguito si riportano degli esempi in cui l'utilizzo di serious game ha aiutato soprattutto per quello che riguarda le prestazioni dello studente misurate attraverso il progredire del processo di apprendimento per unità di tempo.

Contesto	Note	Impatto/Effetto
Nuova classe, nuova materia	Il gioco viene utilizzato per una sessione iniziale ossia 'per rompere il ghiaccio'. Gli studenti, durante il gioco, iniziano a familiarizzare con nuovi compagni di classe e un nuovo oggetto di studio. Il gioco ha un ruolo sociale importante per quel che riguarda la motivazione del discente. Il gioco è in molti casi un elemento della routine giornaliera nel tempo libero degli studenti; per cui essi sono abituati a utilizzare i giochi. E così via per competere con gli altri.	Gli studenti acquistano rapidamente familiarità con i nuovi compagni di classe e anche con il nuovo soggetto. Hanno imparato durante il gioco. Poiché gli studenti potevano giocare dove e quando volevano, l'elemento di ripetizione (che è molto importante per porre la conoscenza su una base solida e sostenibile) era anche in uso all'interno del processo di apprendimento. <ul style="list-style-type: none"> • Impatto sociale • Impatto del processo di apprendimento.

Contesto	Note	Impatto/Effetto
Imparando con componenti pericolose, es. materiali chimici.	Un gioco può essere utilizzato per insegnare come manipolare elementi pericolosi ad esempio testando l'uso di acidi e basi, nonché l'applicazione di una ricerca basata su reazioni chimiche. Esso fornisce, inoltre, l'opportunità di insegnare e compiere i passi giusti nel giusto ordine e ciò che si deve fare in caso di incidente chimico. Per altri soggetti, come l'elettronica, la meccanica, ecc., potrebbero essere fatte dichiarazioni simili.	L'utilizzo del gioco fornisce molti vantaggi: i costi per le componenti chimiche possono essere ridotti. Gli studenti possono imparare sull'oggetto di studio senza essere in pericolo o rischiare di farsi male (apprendimento senza rischi). Mentre per l'apprendimento hanno sviluppato una routine che riduce il numero di errori nella manipolazione. <ul style="list-style-type: none"> • Impatto sociale • Riduzione dei costi di apprendimento • Impatto del processo di apprendimento.

Contesto	Note	Impatto/Effetto
L'apprendimento in contesti interdisciplinari, per esempio il Research Game sulla biodiversità (il gioco del progetto sottostante)	Da un lato gli studenti approfondiscono l'oggetto (la biodiversità), impegnandosi nel lavoro di ricerca; dall'altro lato, gli studenti acquisiscono conoscenze sul metodo scientifico che è indipendente dal soggetto. Il metodo scientifico è importante anche perché può essere facilmente applicato successivamente anche ad altri soggetti e oggetti di apprendimento. Un importante e ulteriore vantaggio del Research Game è stato il fatto che gli studenti hanno dovuto lavorare in gruppo e assumere diversi ruoli (leader, membri, ecc.).	Besides the knowledge on the Oltre alla conoscenza dell'oggetto di ricerca anche il metodo e come applicarlo sono fondamentali. Così i vantaggi dell'apprendimento sono molteplici. Lavorare in gruppo, inoltre, è un'esperienza che ha contribuito a conoscere meglio la propria personalità, che è anche importante nel processo di orientamento al lavoro. <ul style="list-style-type: none"> • Impatto del processo di apprendimento • Impatto sociale • Abilità di generalizzazione e adattamento per abstract settings.

Contesto	Note	Impatto/Effetto
L'apprendimento in contesti interdisciplinari', es. lingue straniere	In questo scenario il gioco viene utilizzato per un apprendimento funzionale. Gli studenti iniziano a familiarizzare con il soggetto e con i termini appropriati (vocabolario), mentre risolvono questioni basandosi sullo schema 'drag and drop'. Es. sulla teoria della costruzione, imparano come conoscere i passaggi, per esempio, su come viene costruita una macchina (argomento collegato) da un lato, e dall'altro familiarizzano con i verbi e i sostantivi della lingua straniera, cosa necessaria per il soggetto in studio.	Lo studente può 'impostare la messa a fuoco' sugli elementi linguistici che sono essenziali e necessari ai fini dell'apprendimento e degli obiettivi. Tutto ciò supporta anche il processo sulla specializzazione della lingua (ad esempio, focalizzandosi su termini tecnici, termini sociali, ecc.) <ul style="list-style-type: none"> • Ripida curva di apprendimento • Tempo di efficacia • Proficiency nelle lingue



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione
declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa con-
tenute.

