

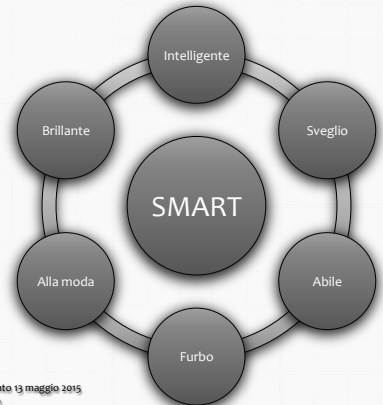


Ambienti SMART per l'apprendimento

SEMINARIO di Orientamento
13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Cosa vuol dire SMART



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Prima di tutto c'era...

LA "SMART"



L'auto Smart, l'hanno chiamata così perché è intelligente.. in quanto è costruita per essere agile, andare ovunque ed essere parcheggiata ovunque... (cit. dal web!)

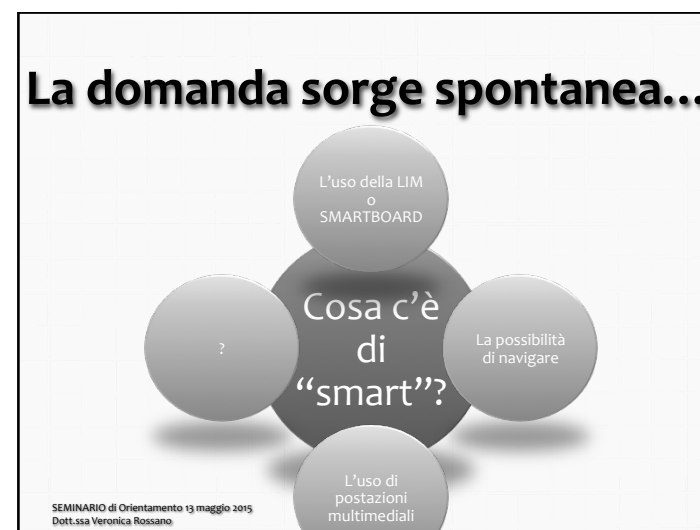
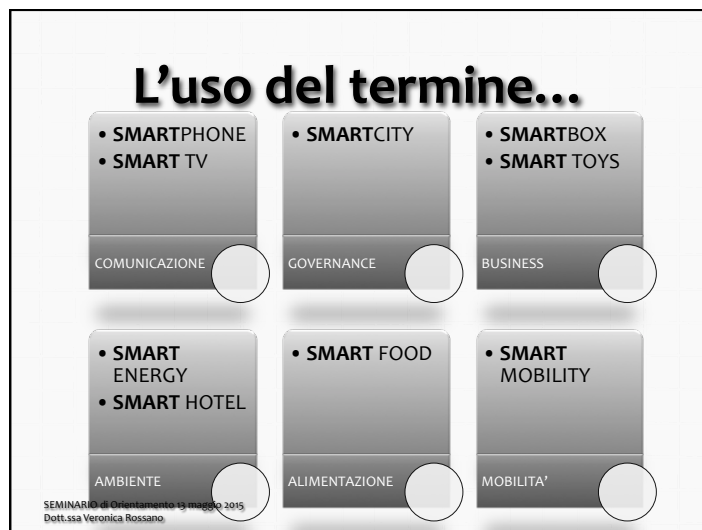
SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Infatti...



Furbo, intelligente, abile, brillante!!!!

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano



In passato...

Un ambiente di apprendimento intelligente era inteso come un ambiente in grado di emulare il ragionamento del cervello umano



Docente

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Un ambiente intelligente...

- Un agente software in grado di:
 - gestire un dialogo didattico
 - avere capacità di problem-solving
 - modellare l'interazione con lo studente

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gli ambienti intelligenti DEL PASSATO (anni '70!)

- ITS (Intelligent Tutoring System)
 - Ambienti di apprendimento reattivi in cui lo studente è attivamente impegnato, i suoi interessi ed errori guidano il dialogo tutoriale

Il sistema è in grado di fare ipotesi basate sulla sequenza degli errori dello studente

Il sistema ha capacità di dialogo con linguaggio simile a quello naturale

Il sistema conosce la materia che insegna (conoscenza fattuale) e le strategie per insegnare (conoscenza procedurale)

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gli ITS come fanno ad essere intelligenti?

- Rappresentazione della conoscenza
- Comprensione e generazione di linguaggio naturale
- Costruzione di sistema in grado di ragionare



CAMPI DI RICERCA DI INTELLIGENZA ARTIFICIALE (IA)

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Come ci hanno raccontato l'IA



IA in informatica (nel cinema)



IA in Informatica

- Il campo dell'Intelligenza Artificiale o AI (dall'inglese Artificial Intelligence) tenta di capire e costruire entità intelligenti

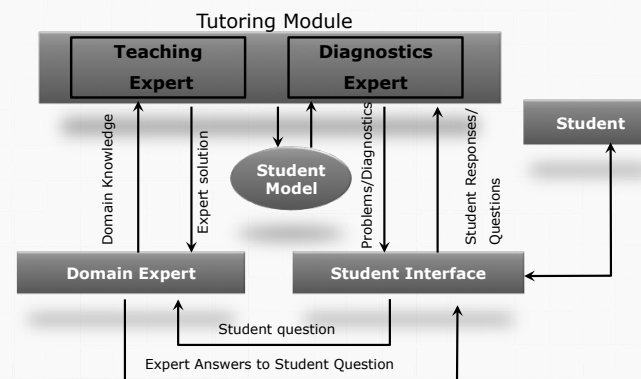
Sistemi che pensano e agiscono come esseri umani



Macchine che superano il Test di Turing (1950)

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

ITS: come è fatto?



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gli Adaptive Learning Environment

- Gli Adaptive Learning Environment (in italiano ambienti di apprendimento adattivi) sono software in grado di scegliere le risorse didattiche e comporre il percorso di apprendimento sulla base di specifiche caratteristiche e preferenze dell'utente

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Smart Learning Environment

- Gli SMART Learning Environment (SLE) sono ambienti intelligenti che forniscono esperienze di apprendimento personalizzate
- Gli SLE costituiscono una nuova generazione di ambienti di apprendimento in grado di combinare opportunamente approcci tecnologici e pedagogici per migliorare i processi di insegnamento e apprendimento

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Il valore aggiunto...

“L'apprendimento in un SLE non avviene esclusivamente in base ad un programma di apprendimento predefinito, che lascia poco spazio al tempo libero, ma in un ambiente di apprendimento intelligente che si comporta come un *amico saggio* che accompagna gli studenti nella loro vita quotidiana, anche nel tempo libero, tenendo conto delle loro esigenze e preferenze”

Hwang, G.: Definition, framework and research issues of smart learning environments - a context-aware ubiquitous learning perspective. Smart Learn. Environ. 1, 4, 2014.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Sfide degli SLE

- Incoraggiare e sostenere la motivazione e il coinvolgimento dell'utente
- Favorire sia il trasferimento di conoscenza in forma dichiarativa che l'acquisizione di abilità e competenze specifiche per rispondere alle esigenze emergenti dell'apprendimento informale

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Motivazione e Coinvolgimento

- APPROCCI TECNOLOGICI
 - Social Network
 - Sistemi di Raccomandazione
- APPROCCI PEDAGOGICI
 - Social Learning
 - Game-based Learning

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Dal web al web 2.0

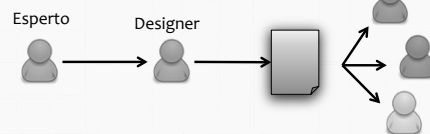
- Cosa è cambiato?
 - Gli utenti sono diventati **prosumers = producer + consumers**
 - Parole chiave
 - Tutto in piazza
 - Condivisione
 - Catalogazione della comunità (Folksonomie)
 -

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Dall'e-learning all'e-learning 2.0

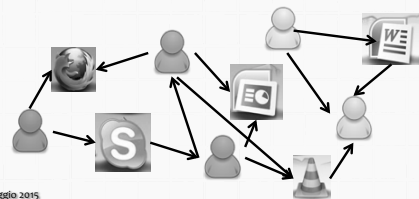
E-learning

- Unidirezionale
- Contenuto come presentazione
- Canali limitati



E-learning 2.0

- Multidirezionale
- Contenuto come conversazione
- Apprendimento tra pari



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Le piattaforme di e-learning

- Software (e hardware) per la gestione delle attività di formazione (a distanza)
- Le funzioni principali sono:
 - La comunicazione
 - La condivisione dell'informazione
 - L'accesso alla formazione
 - La cooperazione

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Una piattaforma di e-learning deve...

- **...essere flessibile** capace di fornire soluzioni per articolare l'offerta didattica e per indirizzarla verso le molteplici richieste formative
- **...ridurre al minimo** l'assenza di contiguità spaziale e temporale fra chi insegna e chi apprende facendo ricorso alle nuove tecnologie di comunicazione, sincrona ed asincrona

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Le componenti di una piattaforma

- LMS (Learning Management System)
- LCMS (Learning Content Management System)
- Una gamma di Tool per la Comunicazione

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

LMS...

Ad un livello di astrazione molto elevato un LMS è una soluzione per la pianificazione, distribuzione e la gestione di tutti gli eventi legati all'apprendimento a distanza

- Gestione delle attività per l'insegnamento on-line
- Supporta le attività degli studenti e dei docenti

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

LCMS

- Nell'LCMS sono concentrati tutti quei servizi che permettono la gestione dei contenuti curando in particolare modo la loro importazione, la pubblicazione e, solo in alcuni casi particolari, anche la creazione
- I contenuti sono organizzati in "pacchetti" indipendenti detti *learning object* in grado di soddisfare uno o più obiettivi didattici

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

I Tool per la Comunicazione...

- ☛ Rappresentano l'insieme di quei servizi che permettono di gestire i processi di insegnamento e le interazioni tra gli utenti della piattaforma
- ☛ Sono di fondamentale importanza nell'online learning e nella riproduzione del clima di una classe reale in un ambiente di apprendimento a distanza

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

...I Tool per la Comunicazione

- ☛ I *docenti* devono poter avere a disposizione degli strumenti che consentano di gestire i processi di insegnamento sia per ogni singolo studente che per gruppi includendo discussioni asincrone o eventi live
- ☛ Agli *studenti* deve essere data la possibilità di comunicare non solo con l'insegnante ma anche con l'intera classe virtuale in modo da poter collaborare con i propri compagni

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

E-learning 2.0 e Social learning

- ☛ Il passaggio all'e-learning 2.0 ha segnato il passaggio al Social Learning che:
 - ☛ Non deriva dall'uso delle social network (un nome per tutti Facebook!!!!)
 - ☛ Si basa sulla la teoria dell'apprendimento sociale
 - ☛ Bandura, Albert (1977), Social Learning Theory, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Partiamo da quello che conoscete: Facebook!

- ☛ Qual è l'obiettivo di Facebook?
- ☛ Quali operazioni consente di fare?
- ☛ I contenuti che propone sono uguali per tutti?

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Apprendimento Sociale

- ... richiama l'attenzione sui diversi modi in cui le esperienze sociali contribuiscono alla personalità e alla regolazione della condotta
- Bandura sottolineava come l'apprendimento non avvenga solo per contatto diretto con gli elementi che influenzano la condotta, ma come esso possa essere mediato attraverso l'osservazione di altre persone attraverso un processo di modellamento

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Apprendimento sociale

- Le proprietà del modellamento:
 - la somiglianza delle prestazioni
 - la somiglianza delle caratteristiche personali tra osservatore e modello
 - la molteplicità e varietà dei modelli
 - la competenza del modello

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Le social network per l'apprendimento



Aspetti positivi

- Facile iterazione
- Condivisione
- Basso costo
- Vari canali di comunicazione
- Co-costruzione dei contenuti
- Conoscenza
- Meno emotività e timidezza



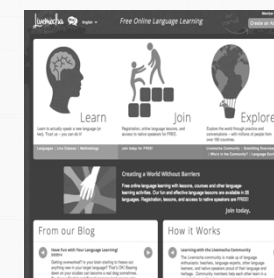
Aspetti negativi

- Contenuti disponibili solo se esiste una partecipazione attiva
- Perdita del controllo sul proprio obiettivo didattico
- Mancanza di vere e proprie regole
- Overload informativo

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Livemocha

Social learning network per l'apprendimento delle lingue



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Fixoodle

Social learning e social tools per l'apprendimento delle lingue



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Diipo

Social network per l'educazione elementare

- Area di discussione del gruppo
- Chat
- Gestione dei progetti di gruppo

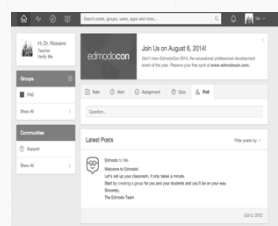


SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

EDMODO

Social network per l'apprendimento

- Consente di creare classi per condividere risorse
- Consente di utilizzare app gratuite
- Consente di creare comunità di pratica con altri docenti



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

L'evoluzione dell'apprendimento mediato

- Formazione CBT (Course Based Training)
- Centralità del contenuto
- Formazione e-learning
- Centralità dello studente
- Formazione e-learning 2.0
- Centralità dell'esperienza e apprendimento non formale

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Sistemi di raccomandazione

- Ma come si può fare a suggerire la cosa giusta alla persona giusta?
- Esistono delle tecniche di raccomandazione che consentono sulla base di una serie di caratteristiche e di valutazioni di definire la “cosa giusta per TE”!

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Raccomandazione cosa significa...

Raccomandazione non ha sempre un'accezione negativa!

- Nel basic english, una lettera di raccomandazione per un lavoro o un concorso è una descrizione del perché quella determinata persona è adatta a quella specifica posizione

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Raccomandazione cosa significa...

- Quando si sceglie un prodotto/servizio si chiede un consiglio al venditore, ad un amico o a Google! (o meglio a forum online)
 - Acquisto pc, smartphone
 - Pizzerie, locali, alberghi,...
 - Vestiti, scarpe, ...
 - ...

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

I sinonimi



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

I domini

Intrattenimento Contenuti e Informazioni
E-commerce Servizi

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

AMAZON

FACEBOOK

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

Sistemi di raccomandazione

In informatica i sistemi di raccomandazione possono scegliere sulla base di

<ul style="list-style-type: none"> • Complessità • Valore • Utilità 	<ul style="list-style-type: none"> • Obiettivi • Preferenze • Relazioni tra utenti (confidenza)
Risorse	Utenti
<ul style="list-style-type: none"> • Log • Valutazioni • Esplicite • Implicite 	<ul style="list-style-type: none"> • Tempo e Luogo • Compagnia • Scopo • Livello di conoscenze
Interazioni	Contesto


SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

I metodi di raccomandazione


SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

Il metodo content-based

Risorse che l'utente ha apprezzato



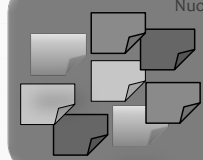
→



↓


all'utente risorse simili a quelle che l'utente ha apprezzato in passato

Nuove risorse



↓

Risorse che potrebbero interessare l'utente



La similarità viene calcolata sulla base delle caratteristiche delle risorse confrontate

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Il metodo collaborative

Utente corrente



↓

Altri utenti



Utenti simili



- raccomanda all'utente le risorse che altri utenti simili hanno apprezzato in passato
- La similarità tra due utenti è calcolata sulla base delle valutazioni precedenti degli utenti
- Può essere vista come una correlazione tra persone

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Game-based Learning

Il gioco come mezzo per veicolare la trasmissione della conoscenza

Che Esperienze avete?

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Apprendimento e gioco

Team umizoomi
(forme/numeri/colori)



Dora l'esploratrice
(problem solving e inglese)



Daniel Tiger (emozioni)



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

L'evoluzione nell'ambito dell'apprendimento



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Game-Based Learning

- Apprendimento basato sul gioco che rende il raggiungimento degli obiettivi educativi più facile, divertente e coinvolgente e quindi più efficace

Prensky, Marc. "Computer games and learning: Digital game-based learning." Handbook of computer game studies 18 (2005): 97-122.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Serious Game

- I Serious Games (letteralmente "giochi seri") sono simulazioni virtuali interattive che possono essere utilizzati in ambiti "seri" (ad esempio: e-commerce, e-government, e-health, etc.)

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification

- La Gamification è l'uso di elementi del gioco in contesti non di gioco, al fine di migliorare il coinvolgimento degli utenti
- Rappresenta una strategia con la quale i processi di apprendimento sono mescolati con i principi di motivazione e di impegno ispirati proprio dalla teoria dei giochi

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Usi della Gamification

- La Gamification sta diventando uno strumento potente attraverso il quale le organizzazioni insegnano, persuadono e motivano la propria clientela, avvicinandola sempre più al loro mondo
- La Gamification può essere usata per:
 - stimolare gli utenti alla partecipazione attiva, alla condivisione ed all'interazione nell'ambito di una comunità
 - focalizzare l'attenzione sul brand, permettendo di veicolare in modo più veloce ed efficace informazioni o comunicazioni
 - motivare e formare i dipendenti di un'azienda e soprattutto stimolare la competizione

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

La Gamification: la diffusione

- L'uso dei social media e dei dispositivi mobili ha favorito l'espansione della Gamification
- In un primo momento nel campo aziendale per rafforzare il legame cliente-azienda e azienda-dipendenti
- Oggi sono numerosissime le opportunità di applicazione delle tecniche di gioco online

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

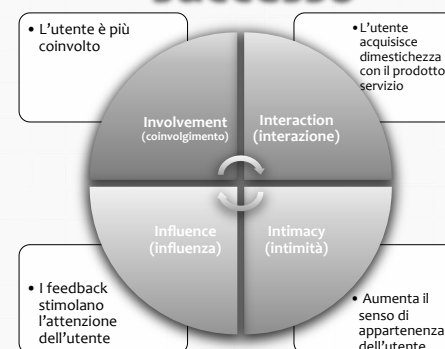
Esempi

La Gamification è applicata soprattutto ai giochi con scopo commerciale e/o di business perchè ha valore aggiunto per la diffusione e la pubblicizzazione del prodotto o servizio

Non informatico	Informatico
<ul style="list-style-type: none"> Raccolta punti Supermercato Prodotti alimentari Grandi catene di distribuzione ... 	<ul style="list-style-type: none"> YouWin (BancoPopolare di Novara) ...

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification: perché ha successo



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Dai primi giochi alla Gamification

- I giochi sono attività divertenti che offrono intrattenimento e per questo non sono quasi mai ritenuti educativi, anche se....

...la letteratura smentisce!

- Per progettare un gioco educativo è indispensabile pianificare e progettare le regole e i contenuti di base di un gioco

Game Design

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification vs Serious Game

Affinità

- Utilizzati per risolvere problemi
- Utilizzati per coinvolgere gli utenti
- Uso del gioco

Differenze

- La gamification usa le meccaniche dei giochi in un contesto non di gioco
- Nella gamification è fondamentale la competizione
- I serious game sono simulazioni virtuali interattive della realtà mentre la gamification non necessita di particolari ambientazioni

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Usare un SeriousGame per l'apprendimento

- Usare i serious game in processi di apprendimento formale o informale significa realizzare delle simulazioni virtuali (più o meno complesse) per consentire all'utilizzatore di sviluppare abilità e competenze da applicare nel mondo reale attraverso l'esercizio in un ambiente protetto.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Esempio di SeriousGame: SimCity

The screenshot shows the website for SimCity, featuring a navigation bar with links for 'INFORMAZIONI SUL GIOCO', 'NOTIZIE', 'MEDIA', and 'ACQUISTA'. Below the navigation bar, there is a section titled 'Cos'è SimCity?' which includes a video player. The video player shows a trailer for SimCity with the text 'E I MONDI SI UNIFICANO' overlaid on a cityscape. The trailer is titled 'EA SimCity - E3 Trailer'.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Esempi

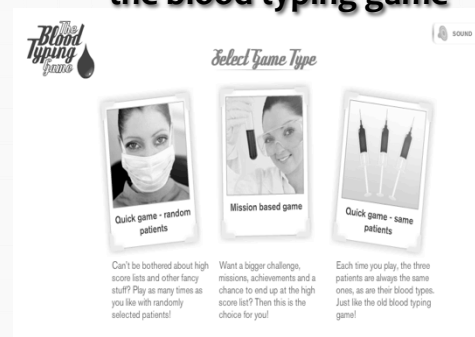
MiniMo Town
<https://vimeo.com/122331954>



World Bank Institute: Procurement Reform Game
<https://vimeo.com/113375198>

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

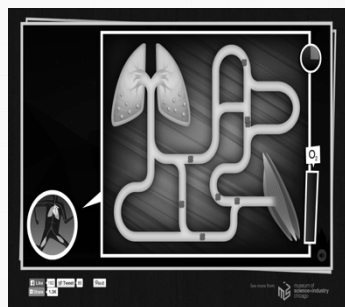
Esempio di Serious Game: the blood typing game



www.nobelprize.org/educational/medicine/bloodtypinggame/gamev2/index.html

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

Esempio di Serious Game: Code Fred



<http://www.msichicago.org/play/codefred/#.VOW911OG8n8>

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

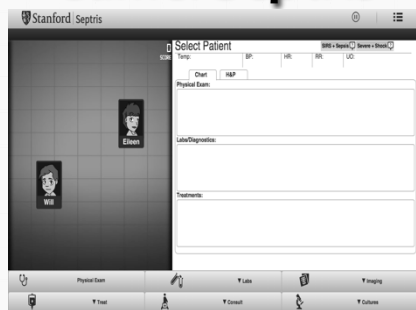
Esempio di Serious Game: EyeSurgery



<http://www.silvergames.com/eye-surgery>

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
 Dott.ssa Veronica Rossano

Esempio di Serious Game: Septris



<http://med.stanford.edu/septris/game/Septris.html>

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

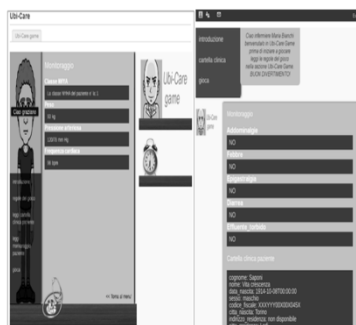
Esempio di Serious Game: UBICARE



Il progetto Ubicare è stato finanziato nell'ambito del programma di finanziamenti della Regione Puglia (Programma Operativo Regionale FESR 2007-2013 - Obiettivo Convergenza - ASSE I - Linea 1.2 Azione 1.2.4 - Aiuti a sostegno dei partenariati regionali per l'innovazione).

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

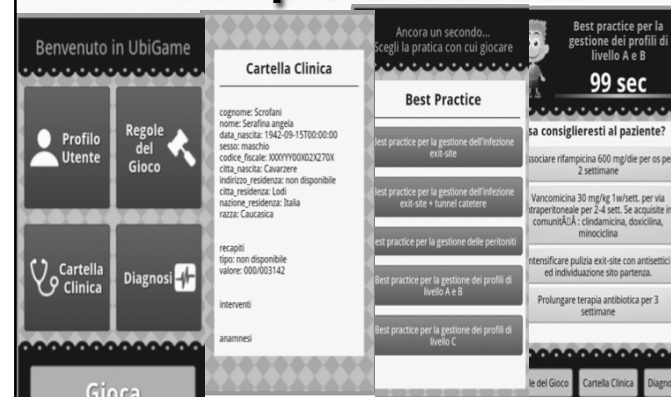
Esempio di Serious Game: UBICARE



Il progetto Ubicare è stato finanziato nell'ambito del programma di finanziamenti della Regione Puglia (Programma Operativo Regionale FESR 2007-2013 - Obiettivo Convergenza - ASSE I - Linea 1.2 Azione 1.2.4 - Aiuti a sostegno dei partenariati regionali per l'innovazione).

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Esempio di Serious



Dott.ssa Veronica Rossano maggio 2015

La Gamification per l'apprendimento

- Usare la gamification in processi di apprendimento formale o informale significa utilizzare la filosofia del gioco in un contesto di formazione anche tradizionale.

La gamification non è un gioco
ma una scelta strategica!!!!

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification: elementi cardine

- Status
 - la maggior parte delle persone ha bisogno di ottenere una certa reputazione oltre al riconoscimento, alla fama, al prestigio, all'attenzione e, infine, alla stima e al rispetto degli altri

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification: elementi cardine

- Riconoscimento dei risultati
 - L'avanzamento per livelli è molto importante perché consente ai partecipanti di rendersi conto dei progressi effettuati tramite risultati incrementali, ciò è essenziale per mantenere sempre vivo l'interesse
 - È necessario quindi facilitare anche l'individuazione degli obiettivi e premiare gli utenti che raggiungono il traguardo

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification: elementi cardine

- Competizione "adattativa"
 - Gli individui sono motivati dalla competizione
 - È dimostrato che possono essere raggiunti livelli elevati di prestazione quando si stabilisce un contesto competitivo in cui il vincitore riceve una ricompensa
 - L'uso delle classifiche è di fondamentale importanza per visualizzare i risultati e celebrare i vincitori
- Competizione "disadattativa"
 - Competizione negativa da evitare

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification: elementi cardine

Classifiche

- È necessario fornire all'utente la possibilità di controllare visivamente i progressi e le classifiche così che tutti i partecipanti possono monitorare le proprie performance rispetto agli obiettivi da raggiungere e alle prestazioni degli altri utenti

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Gamification: elementi cardine

Punteggi e Livelli

- I punti vengono utilizzati per premiare gli utenti in seguito al raggiungimento degli obiettivi proposti nelle varie fasi del gioco.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

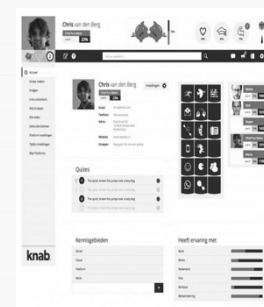
Gamification: elementi cardine

Ricompensa

- La ricompensa rappresenta la gratificazione per il risultato ottenuto
- Può essere di natura materiale o virtuale e determina l'appagamento del giocatore che ha raggiunto l'obiettivo prefissato
- Innesca meccanismi motivazionali utili al raggiungimento di nuovi e più ambiti traguardi che richiedono una sempre maggiore applicazione

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Esempi di Gamification: Knab



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano <http://www.gamification.it/gamification/i-dipendenti-diventano-giocatori-gamification-per-il-mercato-finanziario/#more-1212>

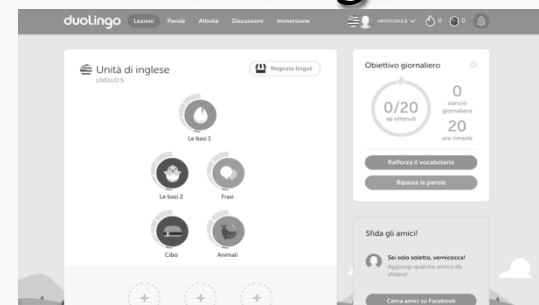
Esempi di Gamification: Skillato

<http://www.skillato.com/>



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Esempi di Gamification: Duolingo



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Come usare la gamification nell'apprendimento

- In un processo di formazione può essere utilizzato la gamification inserendo nel percorso degli obiettivi, punti e ricompense
- Gli obiettivi o missioni possono essere pubblicizzate usando uno strumento tecnologico o anche in classe
- I punti possono essere accumulati in base alla valutazione del docente o degli studenti stessi rispetto alle missioni definite
- Le ricompense possono essere virtuali (badge, bacheca dei migliori, etc.) oppure reali (un punto in più all'orale, la possibilità di fare una interrogazione di meno, un suggerimento su un compito....etc.)

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

La valutazione sommativa

- La valutazione è integrante del processo formativo
- Le valutazioni più conosciute sono di tipo sommativo e misurano con test ed esami il grado di apprendimento degli studenti o valutano l'insegnamento scolastico secondo i risultati ottenuti dagli studenti

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

La valutazione formativa

- La valutazione tuttavia può assumere anche una dimensione “formativa” quando è basata su frequenti valutazioni interattive dei progressi compiuti
- Usate dai docenti per adattare i metodi d’insegnamento per rispondere in modo più adeguato alle esigenze di apprendimento evidenziate con il secondo approccio valutativo
- Usate dagli studenti per l’autovalutazione e comprendere le lacune

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

L’importanza della valutazione formativa

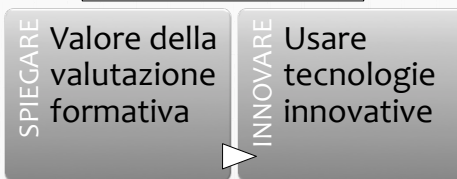
- Gli studi mostrano che la valutazione formativa è una delle strategie più efficaci per promuovere alti livelli nei risultati degli studenti.
- È importante per migliorare l’equità nei risultati degli studenti e per sviluppare le loro capacità di “imparare ad imparare”.

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

La valutazione

- Il problema è che gli studenti percepiscono la valutazione come un momento di notevole stress

SOLUZIONE?



SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Quiz interattivi

- Hot potatoes
 - Strumento per realizzare quiz in forme interattive (cruciverba, fill in the blank, drag e drop,...)
- Kahoot
 - Strumento per realizzare quiz di tipo “televisivo”
 - <https://Kahoot.it> (anche dallo smartphone)

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

HotPotatoes

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

Kahoot

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

La gestione della classe

Class DoJo

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano

In laboratorio...

III Piano LABORATORI SILAD

<http://studio.code.org/sections/KCQXEF>

SEMINARIO di Orientamento 13 maggio 2015
Dott.ssa Veronica Rossano