



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > Game Based Learning and Gamification : Strategie per includere

Game Based Learning and Gamification : Strategie per includere

Nome della scuola: Istituto Secondario di secondo grado " G. Minzoni"

Paese: Giugliano

Regione: Campania

Città: Napoli

Link al Video di presentazione: <https://drive.google.com/file/d/11a2oy98CWDYutTlbonzolrGby6aLH-H>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Il progetto è stato presentato in un istituto s presenza di alunni molto problematici, un is legati alla dispersione scolastica e all'inclus gravi problemi personali e familiari , molti e progetti di recupero educativo. Era necessa .Grazie all'uso del game based learning e C personali. Ho utilizzato la gamification, in c situazioni che non sono di gioco, con l'obie l'acquisizione di un comportamento. Il princ se ci divertiamo, otteniamo risultati migliori grazie all'inserimento di elementi come pur coinvolgimento, la motivazione e i risultati n utilizzare giochi e videogiochi come strume based learning? Per promuovere il pensier promuovere la collaborazione Per rendere dinamiche di gaming e al fatto di usare gio Per insegnare argomenti delle materie trad nella natura stessa delle relazioni umane e adulta. Non parlo di quel gioco che è basat nostra epoca, ma del modo in cui ognuno c delle realtà in cui vive, dai luoghi di lavoro, vita familiare. È vero che nel linguaggio di C Ciò è innegabile ma, riflettendo con attenzi mettere in evidenza le forme più nascoste riconoscere che ogni possibilità di messa in innovazione dipende decisamente dal gioc giunto che ruota in una camera che lo cont

condizione del funzionamento di quella macchina. Il gioco, nello stesso senso, è condizione del funzionamento delle realtà in cui viviamo. Applicare una simile prospettiva alla realtà , ad esempio, significa almeno due cose: immaginare possibile vie alternative possibili foriere di innovazione; percorrere le vie dell'ironia sul presente, riconoscendo che l'ironia è il sale della terra per ogni realtà che non voglia ripetere se stessa, come mostra la refrattarietà che i poteri dominanti di solito hanno nel confronti dell'ironia. Grazie al progetto e soprattutto grazie alle nuove strategie educative, tutti gli alunni hanno collaborato in modo proficuo , si sono sostenuti a vicenda nei momenti di difficoltà, alcuni momenti sono stati commoventi, sono riusciti ad avere una nuova forma mentis che ha consentito loro di affrontare con più serenità la scuola, ma soprattutto la vita. Il progetto è stato selezionato da città della scienza di Napoli come progetto altamente innovativo, il 30 Ottobre sono stata invitata a relazionare su di esso. Attualmente sono formatrice di didattica innovativa : Coding, Robotica, Game based learning, Gamification, Intelligenza Emotiva. Nella scuola non bisogna mai disegnare confini, ma guardare orizzonti !

Allegati:  [Foto del progetto](#) [1]
 [Foto del progetto](#) [2]
 [Foto del progetto](#) [3]
 [Foto del progetto](#) [4]

Disciplina/e Insegnata:

Inglese

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://www.gjc.it/content/game-based-learning-and-gamification-strategie-includere>

Collegamenti

[1] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/20190529_144131.jpg

[2] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/20190530_162954.jpg

[3] <https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/img-20190523-wa0010.jpg>

[4] https://www.gjc.it/system/files/progetti/allegati/20190529_144241.jpg