

PROGRAMMA DEL CORSO DI GAME BASED LEARNING

SETTORE SCIENTIFICO

M-PED/03 (PAED-02/A)

CFU

6

OBIETTIVI

Introdurre i framework teorici applicabili nell'innovazione didattica Descrivere ed approfondire gli ambienti di apprendimento basati sulle TIC Proporre l'applicazione di tecnologie innovative in ambito didattico Descrivere le tecnologie utilizzate nel caso di studenti con bisogni educativi speciali Permettere agli studenti di ipotizzare delle applicazioni delle tecnologie nella formazione primaria sia in contesti tradizionali in presenza, sia nella didattica a distanza, sia in situazioni blended.

VERIFICA

*/**/* L'esame può essere sostenuto sia in forma scritta che in forma orale. L'esame orale consiste in un colloquio con la Commissione sui contenuti dell'insegnamento. L'esame in forma scritta consiste nello svolgimento di un test composto da 31 domande. Per ogni domanda lo studente deve scegliere una delle 4 possibili risposte. Solo una risposta è corretta e, in caso di risposte errate o mancanti, non sarà attribuita alcuna penalità. Rispondendo correttamente a tutte le 31 domande, si conseguirà la lode. Oltre alla prova d'esame finale, il percorso prevede attività di didattica interattiva sincrona e prove intermedie che consentono alle studentesse e agli studenti di monitorare il proprio apprendimento, attraverso momenti di verifica progressiva e consolidamento delle conoscenze. La partecipazione alle attività di didattica interattiva sincrona consente di maturare una premialità fino a 2 punti sul voto finale, attribuiti in funzione della qualità della partecipazione alle attività e dell'esito delle prove. Per accedere alle prove intermedie è necessario aver seguito almeno il 50% di ogni ora di didattica interattiva. Le prove intermedie possono consistere in un test di fine lezione o nella predisposizione di un elaborato. Le prove intermedie si considerano superate avendo risposto correttamente ad almeno l'80% delle domande di fine lezione. In caso di prove intermedie che prevedano la redazione di un elaborato, il superamento delle stesse ai fini della premialità sarà giudicata dal docente titolare dell'insegnamento. I punti di premialità, previsti per le prove intermedie, sono sommati al voto finale d'esame solo se la prova d'esame è superata con un punteggio pari ad almeno 18/30 e possono contribuire al conseguimento della lode. Le modalità d'esame descritte sono progettate per valutare il grado di comprensione delle nozioni teoriche e la capacità di applicazione delle stesse e consentiranno di valutare il livello di competenza e l'autonomia di giudizio maturati dalla studentessa e dallo studente. Le abilità di comunicazione e la capacità di apprendimento saranno valutate anche attraverso le interazioni dirette che avranno luogo durante la fruizione dell'insegnamento.

PROGRAMMA VIDEOLEZIONI

STRUMENTI ICT E TECNOLOGIE DIDATTICHE

1. Ambienti di apprendimento ibridi
2. Gamificazione delle esperienze
3. Il giocatore nella gamification
4. Game-based learning e Serious Game
5. Massive Online Open Courses e Open Educational Resources

NUOVE TECNOLOGIE E APPLICAZIONI DIDATTICHE

6. Robotica educativa
7. Realtà Virtuale
8. Realtà Aumentata e Realtà Mista
9. Tangible User Interfaces
10. Metaverso

METODOLOGIE INCLUSIVE NELLA DIDATTICA

11. Strumenti tecnologici per la disabilità
12. La gestione dell'inclusione
13. Insegnante inclusivo
14. Gestione del gruppo classe
15. Tutorship e Scaffolding

L'ESPERIENZA DELL'APPRENDIMENTO

16. Modelli pedagogici
17. Apprendimento Collaborativo
18. Apprendimento Metacognitivo
19. I soggetti dell'esperienza di apprendimento
20. La classe attiva

SMART LEARNING

21. Smart Learning Design (SLD)
22. Progettare lo Smart learning
23. Le origini della competenza digitale
24. Mondi digitali e identità culturale

25. Modelli digitali per l'esercizio della cittadinanza

METODOLOGIE PER L'EDUTAIMENT

26. Il terzo spazio: il digitale

27. Metaverso

28. Significato e natura dell'apprendimento multimediale

29. Escape room e IA

30. Applicazione del Game Based Learning

AGENDA

Il ricevimento del prof. Raffaele Di Fuccio è il giovedì alle ore 12:00 fino alle ore 13:00.

Il ricevimento sarà effettuato su Meet al seguente link <https://meet.google.com/zjj-yvcb-yab>

DESCRIZIONE

Risultati apprendimento attesi

- Conoscenza e capacità di comprensione

Conoscenza e capacità di comprensione dell'applicazione dei media digitali e delle tecnologie didattiche più comuni applicati al contesto scolastico.

- Capacità di applicare conoscenza e comprensione

Sviluppo di scenari, percorsi di apprendimento applicando tecnologie, creando sistemi di valutazione con l'utilizzo di tecnologie didattiche, proponendo una personalizzazione dell'intervento didattico sulla singola esigenza formativa.

- Autonomia di giudizio

Capacità di valutare in maniera critica l'applicazione delle tecnologie didattiche e dell'applicazione ludica nella didattica in differenti contesti.

- Abilità comunicative

Capacità di comunicare le conoscenze apprese a pubblici di esperti e non del settore, inclusi insegnanti e dirigenti scolastici; individuare e utilizzare adeguati registri linguistici correlati ai molteplici bisogni, scenari e tipologia di interlocutori.

- Capacità di apprendimento

Capacità di imparare a strutturare e definire nuove applicazioni di media digitali in contesti scolastici a partire dalle teorie pedagogiche.

Attività di didattica interattiva (DI)

Class, svolte dal docente anche con il supporto del tutor disciplinare, e dedicate a una o più tra le seguenti tipologie di attività:

- sessioni live, in cui il docente guida attività applicative, stimolando la riflessione critica e il confronto diretto con gli studenti tramite domande in tempo reale e discussioni collaborative;
- webinar interattivi, arricchiti da sondaggi e domande dal vivo, per favorire il coinvolgimento attivo e la costruzione della conoscenza;
- lavori di gruppo e discussioni in tempo reale, organizzati attraverso strumenti collaborativi come le breakout rooms, per sviluppare strategie di problem solving e il lavoro in team;
- laboratori virtuali collettivi, in cui il docente guida esperimenti, attività pratiche o l'analisi di casi di studio, rendendo l'apprendimento un'esperienza concreta e partecipativa;

Tali attività potranno essere eventualmente supportate da strumenti asincroni di interazione come per esempio:

- forum;
- wiki;
- quiz;
- glossario.

- Si prevede l'organizzazione di almeno due edizioni di didattica interattiva sincrona nel corso dell'anno accademico. Si precisa che il ricevimento degli studenti, anche per le tesi di laurea, non rientra nel computo della didattica

Testi consigliati

Pur precisando che ai fini della preparazione dei candidati e della valutazione in sede d'esame sarà sufficiente il materiale didattico fornito dal docente, per ulteriori approfondimenti di carattere volontario rispetto ai temi trattati, si consiglia di fare riferimento alla bibliografia contenuta in calce alle dispense e, principalmente, ai seguenti testi:

- P.C. Rivoltella, P.G. Rossi, Tecnologie per l'educazione, Pearson, 2024
 - Sancassani, S., Brambilla, F., Casiraghi, D., & Marengi, P. (2019). Progettare l'innovazione didattica. Pearson.
 - G. A. Parisi, Metaverso e intelligenza artificiale, Giappichelli, 2025
- Bertolo, M. Mariani I, (2014) Game design. Gioco e giocare tra teoria e progetto. Peason Italia.

Recapiti

Raffaele Di Fuccio, raffaele.difuccio@unipegaso.it

BACHECA - LEZIONI DIDATTICA SINCRONA

Ecco il calendario delle lezioni di Game Based Learning in didattica erogativa sincrona.

20 Gen 2026, Mar 09:00 - 10:00 La Negoziazione

27 Gen 2026, Mar 09:00 - 10:00 Robotica Educativa

3 Feb 2026, Mar 09:00 - 10:00 Serious games - ENACT

10 Feb 2026, Mar 16:00 - 17:00 ACCORD

17 Feb 2026, Mar 16:00 - 17:00 Su La testa: L'utilizzo delle tangible User interfaces (Rinviata)

24 Feb 2026, Mar 09:00 - 10:00 Gamification

3 Mar 2026, Mar 16:00 - 17:00 Realtà Aumentata

10 Mar 2026, Mar 09:00 - 10:00 Scaffolding controcorrente

17 Mar 2026, Mar 09:00 - 10:00 Scratch

24 Mar 2026, Mar 16:00 - 17:00 Gemma Project

30 Mar 2026, Lun 10:00 - 11:00 Quiz gamificati: Quizziz e Wayground

31 Mar 2026, Mar 13:00 -14:00 Su la testa