GAMIFICATION IN EDUCATION

Progetto Erasmus +

Budapest, 20 - 24 Gennaio 2025

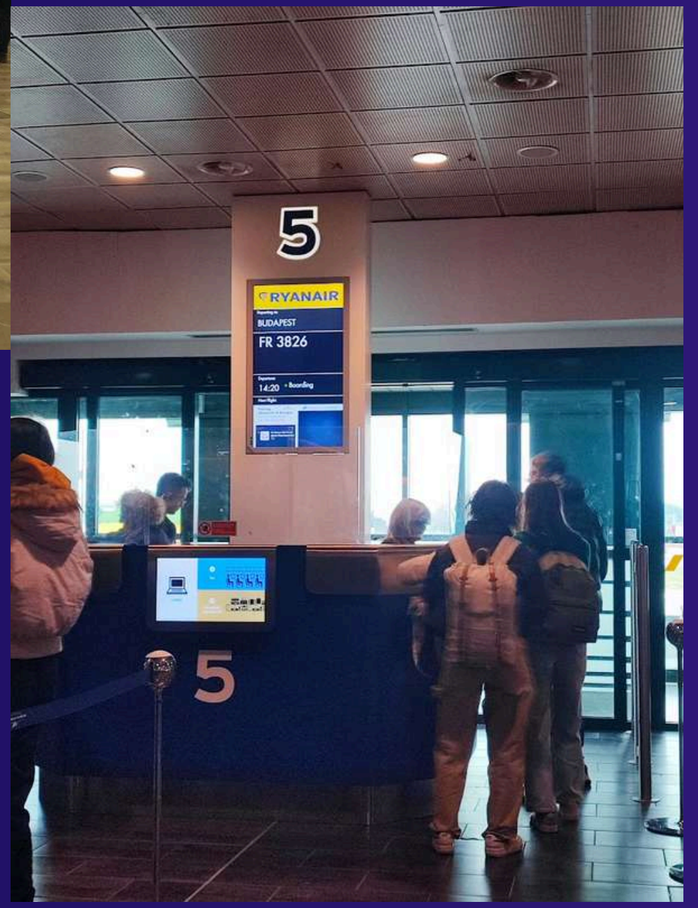








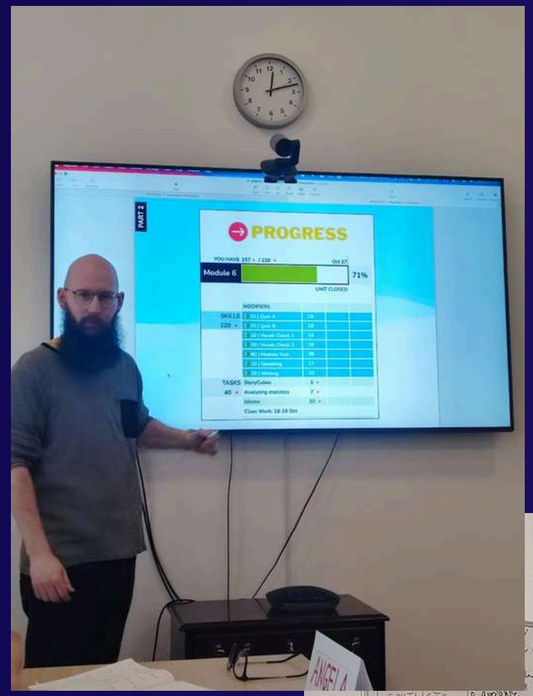
19 Gennaio - Partenza e conoscenza reciproca -
Una grande opportunità di crescita personale.

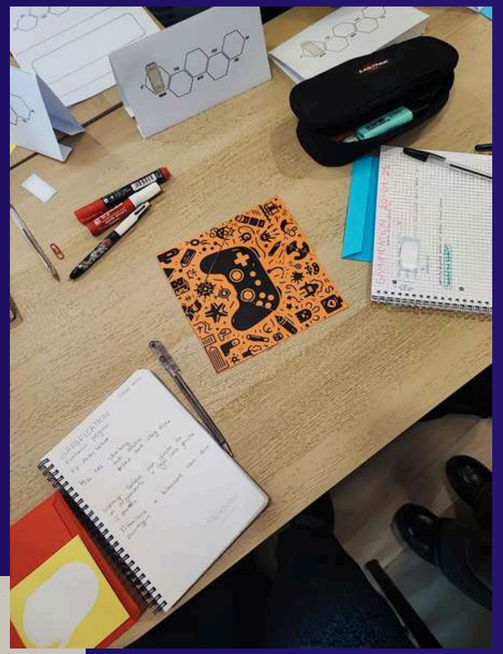


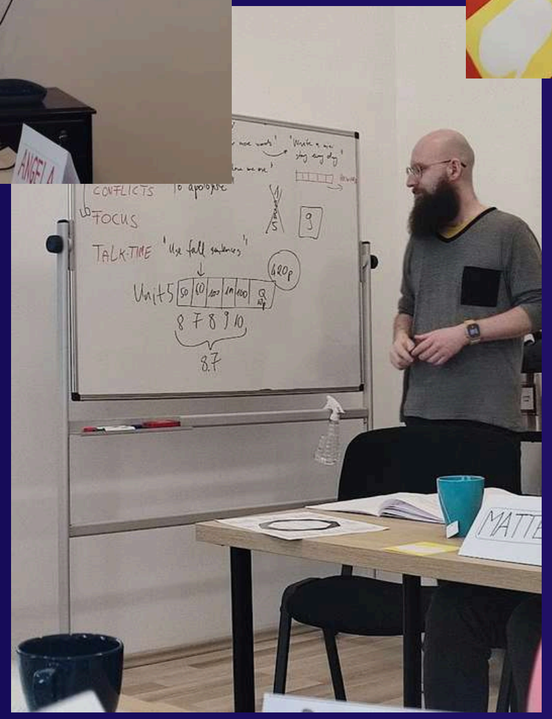




il corso ci ha offerto una panoramica completa della gamification nell'educazione, per rendere l'apprendimento più coinvolgente e stimolante.

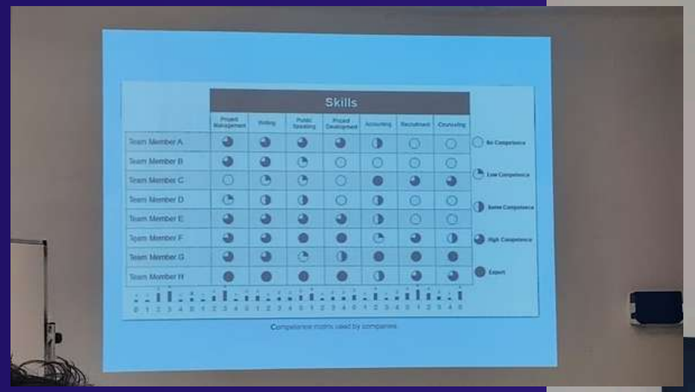






Obiettivi chiave del corso: comprendere i principi della gamification, esplorare tecniche pratiche e applicabili, e creare ambienti di apprendimento dinamici e motivanti.

abbiamo imparato a utilizzare dinamiche di gioco come punti, rewards per stimolare la motivazione e migliorare l'interazione tra studenti.







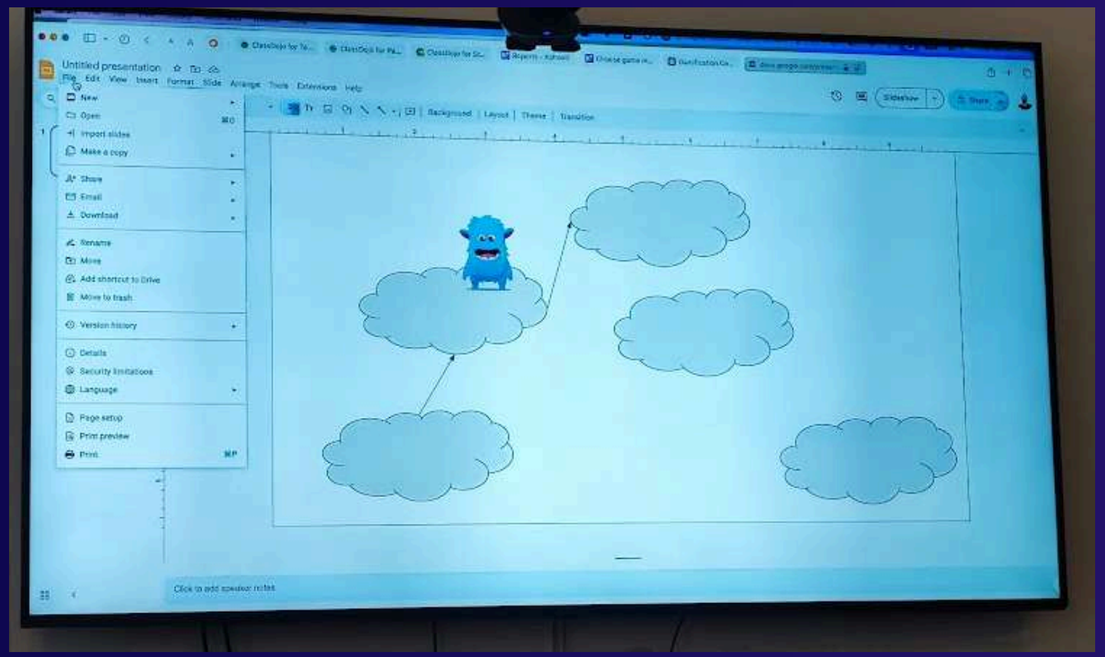
Abbiamo messo in pratica gli insegnamenti con attività collaborative ed esercizi pratici che hanno favorito il lavoro di gruppo, l'integrazione di idee e la creatività.



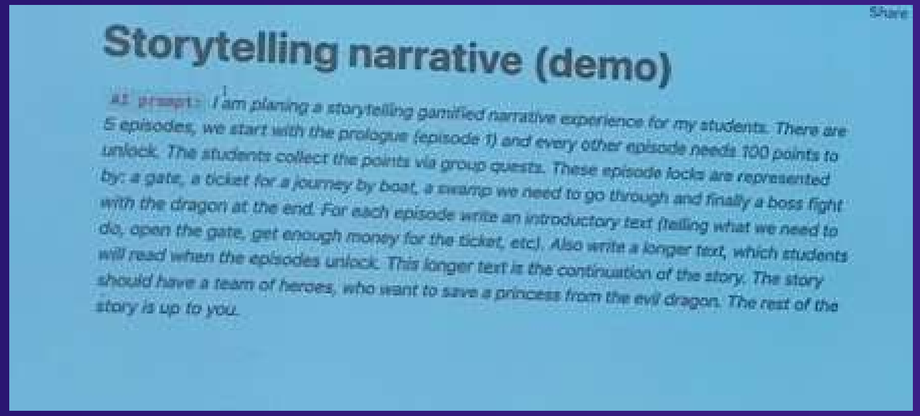


Abbiamo provato a progettare attività didattiche basate sulla gamification, adattabili a diverse fasce di età e discipline.

Abbiamo utilizzato piattaforme e applicazioni digitali per integrare la gamification nella pratica quotidiana in aula.







Esempi:

Kahoot!

creazione di Avatar

utilizzo di chatGPT per lo storytelling

...



Non sono mancati i momenti di confronto e discussione che ci hanno permesso di condividere le nostre esperienze.







