



Co-funded by  
the European Union



# HI-CLASS MODULO CORSO

## MODULO N° G GAMIFICATION

Sviluppato da ITALIA

Result n° 2

## SOMMARIO

1.Introduzione al modulo	3
2. Contenuti didattici	5
2.1. Creare competizione all'interno della classe 6	
2.1.1 Contenuti teorici	6
2.2. UNITÀ 1: VAI AL NOCCIOLO	7
2.2.1 Contenuti didattici	7
2.2.2 Attività pratica	7
2.2.3 Glossario	7
2.3. UNITÀ 2: Lavorare con una canzone	8
2.3.1 Contenuti teorici	8
2.3.2 Attività pratica	8
2.3.3 Glossario	11
2.4. UNITÀ 3: Geografia QUIZ - CATTURA LA BANDIERA	11
2.4.1 Contenuti teorici	11
2.4.2 Attività pratica	11
2.4.3 Glossario	12
2.5. UNITÀ 4 : Escape room fasi di matematica digitale	12
2.5.1 Contenuti teorici	12
2.5.2 Attività pratica	12
2.5.3 Glossario	12
3. Strumenti utili	
4. Valutazione del modulo	



## PROCEDURE DI VERIFICA INIZIALE

Lo scopo principale di questo documento è fornire metodi e adattarli a contenuti umanistici o tecnologici, mostrando come ogni lezione potrebbe essere un passo verso la promozione di abilità come la comprensione della causalità, della logica e del processo decisionale in un ambiente giocoso e motivante.

Questi nuovi approcci all'apprendimento rivelano un'idea semplice: "se ti diverti, ottieni risultati migliori".

La gamification è un modo tangibile per raggiungere il successo nell'apprendimento attraverso l'assegnazione di premi, punteggi, badge e gadget. Uno dei maggiori vantaggi della ludicizzazione in classe è la sua capacità di attrarre l'interesse degli studenti in modo più efficace rispetto ai corsi tradizionali. I moduli di e-learning gamificati promuovono il coinvolgimento creando sfide e monitorando i progressi degli utenti mentre apprendono. È anche un modo accattivante per salire di livello fino a passare al livello successivo. La ricerca di una soluzione o la ricerca di informazioni può essere effettuata online oppure può essere necessario chiedere a un amico come potenziarsi con ogni livello del gioco. Il lavoro di squadra e la collaborazione sono necessari e il fallimento è considerato una fonte di feedback e processo di apprendimento.

## Introduzione al modulo 'GAMIFICATION'



<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Gamification-in-business-illustration-web.jpg>

### **Contesto e definizione**

Comunemente noto come ludicizzazione, questo approccio consiste nell'aggiungere elementi di gioco come narrazione, risoluzione dei problemi, estetica, regole, collaborazione competitiva positiva e competizione, sistemi di ricompensa, feedback e apprendimento attraverso prove ed errori in attività non di gioco. La gamification ha già sperimentato un'implementazione diffusa. Ha



un impatto sulla classe attraverso l'integrazione di elementi personali e sociali, creando un ambiente di apprendimento coinvolgente.

Il gioco dovrebbe essere propositivo, il che significa che dovrebbe essere utilizzato per scopi diversi dal mero intrattenimento. Per raggiungere questo obiettivo, la ludicizzazione ha bisogno di personale docente forte in grado di progettare compiti efficaci, valutare il lavoro degli studenti in tempi relativamente brevi e interagire da vicino con gli studenti. Inoltre i giochi e l'apprendimento possono essere attività sociali. La ludicizzazione offre l'opportunità di fare squadra o competere con i compagni di classe per raggiungere nuovi livelli di maestria. Mentre gli studenti raccolgono punti, salgono di livello e competono l'uno contro l'altro, gli insegnanti possono raccogliere dati, tenere traccia dei progressi e personalizzare

I principi comuni di progettazione della ludicizzazione includono: obiettivi e sfide, personalizzazione, feedback rapido, feedback visibile, libertà di scelta, libertà di fallire e impegno sociale. Questo metodo intensifica lo sforzo di squadra e la partecipazione attiva. Promuove il pensiero critico su argomenti del mondo reale, prepara gli studenti a entrare in una forza lavoro tecnica e fornisce soluzioni per aiutare le scuole a risolvere difficili problemi di motivazione e coinvolgimento. Basate sul concetto di apprendimento attivo, le tecniche di ludicizzazione sono un'alternativa alla classe passiva e un motore di coinvolgimento degli studenti. È utile distinguere tra motivazione estrinseca e intrinseca: la prima è quando siamo motivati a compiere un comportamento o ad impegnarci in un'attività perché vogliamo guadagnare una ricompensa o evitare una punizione. o perché lo trovi soddisfacente, ma perché ti aspetti di ottenere qualcosa in cambio o di evitare qualcosa di spiacevole. La seconda invece è quando metti in atto un comportamento perché lo trovi gratificante. Stai svolgendo un'attività fine a se stessa piuttosto che per il desiderio di una ricompensa esterna. Il comportamento stesso è la sua stessa ricompensa. Questo secondo atteggiamento è sicuramente più gratificante e utile in un processo di apprendimento. Ecco perché gamify.

Gli educatori e gli studenti devono ripensare lo scopo e la struttura dell'istruzione per soddisfare le mutevoli esigenze del 21° secolo e trasformare così l'ambiente educativo.

Nel 2002, durante la progettazione di un'interfaccia utente simile a un gioco per dispositivi elettronici commerciali, bancomat, distributori automatici, telefoni cellulari, Nick Pelling ha coniato la parola gamification. Con un nome inizia davvero la storia di questa nuova teoria.

La gamification è definita come l'uso di elementi di gioco in contesti non di gioco per creare un ambiente di apprendimento attivo coinvolgendo gli studenti nel processo di acquisizione delle conoscenze.

Quali sono questi elementi di gioco? Possono includere, ma non sono limitati a, l'assegnazione di livelli, punti, badge, classifiche e checkpoint. La gamification include la capacità di completare



compiti, concentrarsi profondamente, avere obiettivi chiari, ricevere feedback immediati, ottenere un coinvolgimento senza sforzo e imparare a controllare le proprie azioni.

Produce stati di divertimento rappresentati da una profonda concentrazione su un'attività che, in base al livello di abilità di uno studente, è sufficientemente impegnativa. Il feedback dell'insegnante o del compito stesso è un predittore del progresso verso gli obiettivi. Anche l'autovalutazione è importante nel processo, le regole, i premi e le missioni per costruire una cultura di classe positiva spingendo al contempo i risultati degli studenti.

È importante ricordare che ci sono alcuni concetti fondamentali:

- è necessario stabilire livelli e assegnare punti;
- dovresti assegnare compiti con un livello di difficoltà crescente;
- devi dare un feedback agli studenti e tracciare i loro progressi;
- dovresti premiare in base al livello di realizzazione;
- devi creare una trama (è anche possibile inventare personaggi).

Gli obiettivi di apprendimento di questo modulo sono:

1. come introdurre elementi di gioco in un contesto di non gioco
2. come progettare incarichi efficaci
3. classificare il lavoro degli studenti

## Contenuti didattici

Il primo passo quando decidi di gamificare la tua classe è sondare la classe per scegliere il gioco o il modo di insegnare di cui gli studenti saranno appassionati.

Se amano Minecraft, ad esempio, potresti implementare la creatività dando agli studenti un sistema di punti: trova un errore, rispondi correttamente, fai i compiti in tempo, completa i compiti extra bonus: pass per i compiti, cambia scrivania.

Dovresti creare una classifica su una lavagna, utilizzando google o powerpoint o su una bacheca. Potresti anche decidere di utilizzare nomi in codice in modo che tutto diventi più misterioso. I punti che vengono assegnati, gli studenti dovrebbero avere l'opportunità di scegliere molte attività per guadagnare punti, quindi ogni studente può giocare in modo diverso.

I punti devono essere aggiunti a un sistema di punteggio/o a un sistema di valutazione. È un ottimo modo per motivare gli studenti.

Puoi anche utilizzare badge per diversi livelli e riconoscere i risultati degli studenti; una volta padroneggiata una certa abilità, gli studenti possono scegliere un altro badge. Questi possono essere visualizzati su una lavagna in modo che tutti possano vederli. Gli studenti possono essere coinvolti nella creazione dei propri badge e su come ottenerli.



Puoi creare giochi come caccia al tesoro o compiti nascosti, concorsi musicali o quiz. Tutto dipende dal tipo di studente che hai di fronte. I compiti/giochi devono essere utili, mai noiosi o troppo facili da realizzare. L'obiettivo è che gli studenti siano ispirati alla sfida e interessati a partecipare durante l'intero processo di apprendimento, che include necessariamente anche strategie di apprendimento tradizionali come la lettura o la memorizzazione, ma in modo accattivante.

Dopo aver letto un test potrebbero rispondere ad alcune domande tramite un modulo di Google. Un'altra idea sono le serie di missioni, questa potrebbe essere un'idea per un rapporto in cui gli studenti possono scegliere il proprio modo di creare un testo per un rapporto in cui possono scegliere tra diverse opzioni (reale-fantasia, prima persona-terza persona...).

Attività sull'attualità: porre ogni giorno nuove domande sull'attualità dando punti per le notizie più interessanti o per informazioni particolari.

Un'altra idea potrebbe essere i codici QR della missione: l'insegnante nasconde i codici QR e gli studenti devono trovarli nell'area della scuola; ogni codice dovrebbe contenere un'attività speciale, qualcosa da imparare o punti bonus.

I giochi classici e digitali online possono anche essere usati per stimolare la fantasia degli studenti: Vocab bingo, Yahtzee, Bamboozle, Minecraft, Funbrain, Wikipedia link game.

Se vuoi valutare i singoli studenti o fare in modo che gli studenti realizzino le proprie creazioni, uno strumento utile può essere Flippity, che trasforma facilmente qualsiasi foglio di calcolo di Google in flashcard, un creatore di badge, un quiz di ortografia, un gioco di memoria, una ricerca di parole e Di più. Un altro strumento online per la creazione di attività di apprendimento è Wordwall. dove puoi trovare e ricevere una varietà di attività già pronte e completamente personalizzabili come quiz, giochi di parole, labirinti e molto altro.

Uno strumento davvero duttile per creare materiali e risorse didattiche digitali di varia natura e personalizzarli è Genially. Qui puoi trovare molti piani di unità, presentazioni e presentazioni video, mappe concettuali e mentali, infografiche, immagini interattive, timeline, fumetti, comparativi e portfolio. Con Genially, puoi adattare qualsiasi modello di gioco a qualsiasi livello o soggetto. Molti modelli di gamification di Genially includono un sistema di premi per incentivare gli studenti a perseverare e migliorare; inoltre Genially promuove la collaborazione, la condivisione di informazioni e contenuti attraverso le tecnologie digitali.

Per rendere le lezioni di matematica o scienze più interessanti, ad esempio, puoi accedere a HmH per trovare supporto per gli educatori che vogliono costruire studenti per tutta la vita e plasmare il futuro dell'istruzione. Qui si possono trovare molti piani di lezioni di scienze interessanti, ad esempio: La scienza nella fantascienza, una strategia per integrare la fantascienza in classe. In



questo modo immergi gli studenti nelle meraviglie del loro mondo, incoraggiandoli a pensare come scienziati e aiutandoli a costruire competenze STEM.

Le stanze di fuga sono attività popolari che possono essere svolte da più partecipanti. Rinchiusi in una stanza che simboleggia un luogo chiuso, i partecipanti devono lavorare insieme per indagare e risolvere gli enigmi che permetteranno loro di scappare in un tempo limitato. È un ottimo modo per praticare la riflessione, la cooperazione, l'immaginazione e consente agli studenti di sviluppare contenuti digitali.

## 2.1 Creare competizione all'interno della classe

Un buon esempio per iniziare potrebbe essere una competizione tra Insegnante e Studenti: gli studenti devono seguire una regola stabilita dall'insegnante.

Ogni volta che uno studente segue la regola, la classe ottiene un punto.

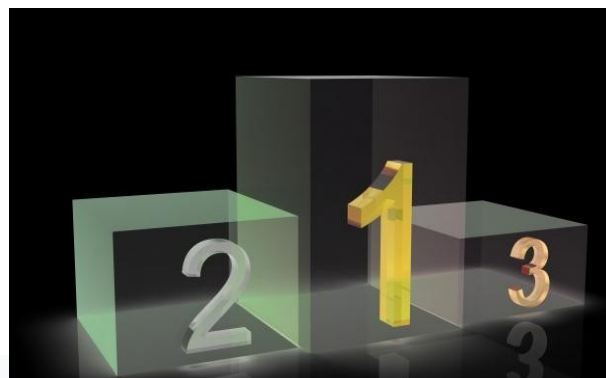
Ogni volta che uno studente non segue una regola, l'insegnante ottiene un punto.

Ciò è particolarmente utile per introdurre procedure e aspettative comportamentali. Se la classe vince, usa una ricompensa sostenibile, come una pausa di 5 minuti, o assegna meno compiti.

### 2.1.1 Contenuti teorici

Gli educatori scolastici dovrebbero pensare a creare artificialmente situazioni competitive perché nel mondo del lavoro gli studenti saranno esposti a una competizione che deve essere appresa e accettata. Gli insegnanti possono incoraggiare gli studenti a pensare e a trattarsi l'un l'altro in modo equo, rispettando le regole date e guadagnando il rispetto di sé.

Viviamo in un ambiente competitivo e continuiamo a creare un futuro più competitivo. Ma se lavoriamo insieme in un sistema ordinato e coordinato possiamo raggiungere lo scopo.



<https://www.publicdomainpictures.net/it/view-image.php?image=307906&picture=podio-trasparente-con-numero>



## 2.2 UNITÀ 1: ARRIVA AL NOCCIOLO

### 2.2.1 Contenuto teorico

Questo tipo di attività appartiene alle cosiddette "routine di pensiero" che sono fondamentali per sviluppare elevate capacità di pensiero negli studenti. L'attività pratica presentata in questo modulo si riferisce a un'unità di apprendimento linguistico in cui gli studenti devono acquisire competenze di vocabolario, grammatica e scrittura.

### 2.2.2 Attività pratica

"GET TO THE CORE" si divide in tre steps:

1. esplora;
2. vai più in profondità;
3. get to the core.

L'unità didattica si riferisce a hobby e sport.

#### LIVELLO 1 - ESPLORA

Gli studenti acquisiscono il vocabolario necessario per parlare di sport: i diversi tipi di sport e le persone che li praticano; attrezzature usate per fare alcuni tipi di sport, verbi da usare con gli sport (do, play, go). Hanno domande a scelta multipla, esercizi vero-falso e colmano le lacune. Ci sono trenta domande con un livello di difficoltà crescente. Gli studenti ricevono due monete per ogni risposta corretta, ma in caso di risposta errata perdono una moneta. Quindi gli studenti possono scegliere come strategia di non rispondere ad alcune domande se non sono sicuri della risposta.

Con un numero minimo di 36 monete gli studenti accedono al secondo gradino - o secondo livello.

#### LIVELLO 2 - VAI PIÙ IN PROFONDITÀ

Scrittura creativa:

- descrivi uno sport che hai provato ma che non ti è piaciuto, motivalo;
- confrontalo con uno che ti è piaciuto, fai riferimento agli stessi aspetti.
- preferisci fare uno sport o guardarlo? Dare ragioni.

#### LIVELLO 3 - GET TO THE CORE

Concentrati sull'argomento (scrittura):

quale pensi sia il modo migliore per avere uno stile di vita sano?

### 2.2.3 Glossario





Gamification: uso di elementi di gioco in contesti non di gioco.

Routine di pensiero: una serie di domande o una breve sequenza di passaggi utilizzati per impalcare e supportare il pensiero degli studenti.

## 2.3 UNITÀ 2: Lavorare con una canzone



<https://vectorportal.com/it/vector/sfondo-di-john-lennon-vector.ai/3725>

### 2.3.1 Contenuti teorici

La musica è un ottimo strumento didattico, è accattivante e in grado di connettere tutte le culture e le lingue. Questo lo rende una delle risorse migliori e più motivanti in classe, indipendentemente dall'età, dal livello o dal background dello studente.

Scegli una canzone pensando alle abilità che vuoi controllare o migliorare.

Grammatica, vocabolario, argomenti, pensiero critico, scrittura creativa.

### 2.3.2 Attività pratica

Sei passi per rendere una canzone il fulcro della lezione:

1. ascolta la canzone o, in alternativa, puoi mostrare un video se ne hai uno. In effetti, lo consiglio vivamente, poiché soddisferà le preferenze di apprendimento di più studenti. Chiedi agli studenti se l'hanno già sentito e scrivi alcuni commenti, lascia che si godano la musica;
2. fai alcune domande sul titolo.

Ecco un paio di esempi dei tipi di domande che puoi porre:

- "Com'è un ragazzo geloso"?
- "Quali sono le tre cose che un ragazzo geloso potrebbe fare?"
- "Che tipo di gelosia è?"



Puoi dare possibili risposte e assegnare punti all'ipotesi giusta; ad esempio il ragazzo è geloso (ipotesi a) o è semplicemente deluso (ipotesi b).

Tali domande tendono a funzionare molto bene come spunti di conversazione, quindi raggruppa tre o quattro studenti insieme e poi ottieni un feedback da ciascun gruppo sui loro pensieri. Se pensi che possa essere d'aiuto, fai di questo il tuo primo passo, cioè prima dell'ascolto iniziale.

In alternativa, prima di aver ascoltato la canzone puoi insegnare un paio di parole e dare un compito semplice per il primo ascolto. Puoi anche dare tre o quattro parole della canzone e chiedere agli studenti di ascoltare le parole che fanno rima con loro o di trovare altre rime. Dare punteggi

### 3. Ascolta di nuovo la canzone, questa volta con il testo.

Questa volta, dovresti dare agli studenti la possibilità di leggere il testo della canzone. A questo punto potresti svolgere una o più delle seguenti attività:

- puoi creare un foglio di lavoro con i testi come riempimento di spazi vuoti; gli studenti colmano le lacune mentre ascoltano;
- puoi ritagliare strisce di parole mancanti selezionate e creare nuovamente un foglio di lavoro per i testi come riempimento di spazi vuoti; questa volta gli studenti abbinano le strisce di parole alle lacune mentre ascoltano e ottengono punti.

### 4. Concentrati sul vocabolario, modi di dire ed espressioni.

È anche utile concentrarsi sull'uso creativo e artistico del vocabolario che incontriamo nei testi. Inizia con domande come queste (di nuovo, per la classica canzone dei Queen "We are the champions"):

- cosa significa "Ho pagato i miei debiti"?
- cosa significa "la mia parte di"?
- cosa significa "Ho fatto i miei inchini"?

Passa attraverso i significati, illustrando con altri esempi se necessario. Le canzoni spesso servono come ottimi contesti per frasi e espressioni idiomatiche, ma è bene assicurarsi che il significato sia chiaro.



5. Concludi con un po' di creatività.

La creatività è una parte importante del mantenimento della motivazione, ma non dovrebbe essere limitata all'approccio didattico. A seconda dei fattori evidenziati nella prima parte di questo post (età, livello linguistico, specificità culturali, ecc.), potresti provare a concludere il tutto con un'attività che stimoli il pensiero creativo. Ecco alcuni esempi di cose che puoi fare per favorire la creatività:

- scrivi un'altra strofa del testo, mantenendo lo stesso stato d'animo e lo stesso stile dell'originale. Questo può essere fatto individualmente o in gruppo. Questi nuovi testi possono essere presentati al resto della classe. Forse diversi gruppi possono lavorare su questo per trovare una serie di testi completamente nuovi per l'intera canzone (crea un grafico assegna punti);
- chiedi agli studenti di iniziare un video musicale per la canzone. A gruppi decidono il luogo, i personaggi e cosa succede. Quindi ogni gruppo spiega la propria idea al resto della classe e gli studenti votano la migliore. I risultati possono essere sorprendenti, poiché spesso escono con un'interpretazione che non ti era nemmeno venuta in mente;
- creazione di un concorso in cui gli studenti possono presentare i propri lavori e ottenere voti/voti per il miglior video/canzone utilizzando Kahoot per creare sondaggi, questionari e discussioni, ottenendo feedback dagli studenti in tempo reale.

### 2.3.3 Glossario

Strumento didattico: oggetto che può essere utilizzato in classe per supportare l'apprendimento degli studenti

## 2.4 UNITÀ 3: QUIZ DI GEOGRAFIA - CAPTURE THE FLAG

### 2.4.1 Contenuti teorici

Mentre gli studenti raccolgono punti, salgono di livello e competono l'uno contro l'altro, imparano fatti storici. Il quiz sulla ludicizzazione contiene fatti, curiosità e domande basate su informazioni che migliorano il loro processo di apprendimento e quando gli studenti partecipano il loro processo di apprendimento non viene percepito come fatica ma come un gioco che vale la pena giocare. Questa attività è utile per promuovere l'apprendimento cinestesico e le abilità sociali

### 2.4.2 Attività pratica

Lo scopo del gioco è conquistare territori, mettendo una bandiera ogni volta che gli studenti rispondono correttamente a una domanda.



Gli studenti sono divisi in gruppi di due o tre. Ogni gruppo deve rispondere a dieci domande sulla geografia o sulla storia. Le domande non dovrebbero avere solo domande sì/no o scelte multiple, ma gli studenti dovrebbero pensare in modo critico e dimostrare non solo le loro conoscenze ma anche capacità di pensiero.

La prima domanda viene data a tutti i gruppi. Quando un gruppo dà la risposta corretta, può accedere alla seconda domanda e così via. Il primo gruppo che risponde e sottopone le dieci domande può “catturare la bandiera e il territorio” e vincere.

domande:

1. Qual è il paese con il maggior numero di isole?

Risposta: Svezia (221.800 isole)

2. Come si chiamano fiumi più piccoli che sfociano in un altro fiume?

Risposta: affluenti (non sfocia nel mare)

3. Quali sono i nomi dei cinque oceani?

Risposta: Pacifico, Atlantico, Indiano, Artico e Meridionale

4. In quale paese troveresti la Torre Pendente di Pisa?

Risposta: Italia

5. Quanti deserti ha l'Africa?

Risposta: (Sahara, Kalahani e Namib)



[https://www.flickr.com/photos/roberto\\_ferrari/8941449807](https://www.flickr.com/photos/roberto_ferrari/8941449807)



### 2.4.3 Glossario

Competenze STEM: un approccio all'apprendimento e allo sviluppo che integra le aree della scienza, della tecnologia, dell'ingegneria e della matematica

## 2.5 UNITÀ 4 : Escape room digitale di matematica

### 2.5.1 Attività pratica

La classe dovrebbe essere divisa in diversi gruppi. Lo scopo è quello di sbloccare un codice il più velocemente possibile, assegnando punti per ogni performance.

Le stanze di fuga della matematica possono essere create tramite Google Forms senza collegamenti esterni.

Ogni stanza di fuga è composta da quattro puzzle. In ogni puzzle ci sono quattro domande a cui rispondere. Una volta che gli studenti rispondono alle cinque domande, trovano le loro risposte nella griglia delle scelte di risposta. Questo genererà un codice di 5 lettere. Inserendo quel codice nella casella di risposta sul modulo si sbloccherà uno dei cinque lucchetti. Ogni stanza di fuga è impostata con la convalida della risposta, fornendo agli studenti un feedback immediato. Questa risorsa include asset di Google Workspace.

## Strumenti utili

*This chapter will include links to videos, further readings, extra resources, etc.*

<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/examples-gamification/>

<https://www.kallo.it/4-esempi-di-gamification-ben-riusciti/>

<https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/examples-gamification/>

<https://www.edsys.in/geography-quiz-for-kids-107-questions-answers/#4>

<https://www.minecraft.net/it-it/com>

<https://www.baamboozle.com>

<https://www.funbrain.com/>

<https://www.quizbreaker.com/virtual-scamenger-hunt>

<https://wordwall.net/>

<https://www.flippity.net/>

<https://genial.ly/templates/presentations/education/>

<https://www.hmhco.com/>

<https://www.theescapeclassroom.com/>



<https://paperform.co/blog/how-to-make-an-escape-room-on-google-forms/>

## Valutazione del modulo

Questo capitolo include un test/quiz di valutazione comprendente vero/falso, domande a scelta multipla, ecc. per testare la comprensione e l'acquisizione dei principali argomenti e strumenti presentati, spiegati e dimostrati in questo modulo. La valutazione svolge un ruolo importante nel modo in cui gli studenti apprendono, nella loro motivazione ad apprendere e nel modo in cui i formatori insegnano nel processo di apprendimento, aiutandoli a ottenere informazioni su ciò che gli studenti comprendono, su come apprendono e su come possono essere serviti meglio.

Dieci domande per modulo

1) Il ruolo del feedback dell'insegnante o del compito stesso è un fattore predittivo del progresso verso gli obiettivi.

- A. Vero
- B. Falso

Risposta: Vero

2) I giochi non possono essere considerati un'attività sociale.

- A. Vero
- B. Falso

Risposta: Falso

3) Quando scegli di "gamificare", ogni tipo di gioco è adatto?

- A. Puoi scegliere il gioco che preferisci
- B. Dovresti prima esaminare la classe e considerare solo i giochi adatti per la classe specifica
- C. Scelgo giochi molto difficili per stimolare il loro interesse

Risposta: B



- 4) Perché uno studente dovrebbe svolgere un'attività?
- A. Per ottenere un buon voto poiché esso è essenziale
  - B. Per evitare la punizione
  - C. Per svolgere un'attività fine a se stessa

Risposta: C

- 5) Il feedback nell'insegnamento è:
- A. non necessario
  - B. a volte necessario
  - C. essenziale

Risposta: C

- 6) Perché Kahoot è uno strumento utile nella gamification?
- A. È utile per misurare l'abilità
  - B. È utile per misurare la conoscenza
  - C. È utile per misurare la competenza

Risposta: B

- 7) Cosa si intende per motivazione estrinseca?
- A. Se vuoi guadagnare una ricompensa o evitare la punizione
  - B. Se ti senti felice
  - C. Se svolgi un'attività fine a se stessa

Risposta: A

- 8) Qual è lo scopo dell'utilizzo di Genially?
- A. Aiutare gli studenti a trovare soluzioni
  - B. Far sentire gli studenti rilassati
  - C. Incentivare gli studenti a perseverare e migliorare.

Risposta: C



9) Cosa dovrebbero fare gli studenti quando un insegnante introduce i codici QR della missione?

- A. Devono trovarli nell'area della scuola
- B. Dovrebbero restare in classe
- C. Devono indovinare il codice

Risposta: A

10) L'escape room è un luogo chiuso e i partecipanti devono trovare la via d'uscita collaborando.

- A. Vero
- B. Falso

Risposta: Vero