



GAME BASED LEARNING

Introduzione

Marcello Bozzi

www.gamifica.re - marcello@gamifica.re



Quest'opera è stata rilasciata con licenza Creative Commons
Attribuzione - Non commerciale - Non opere derivate 3.0 Italia.

Per leggere una copia della licenza visita il sito web
<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/it/>

o spedisci una lettera a
Creative Commons, PO Box 1866,
Mountain View, CA 94042, USA.



Si può insegnare usando i videogames

Questa è una dimostrazione



Conosciamoci con un sondaggio

Q2 What does IMPATIENT mean?



Next ▶

0
Answers



always waiting for others



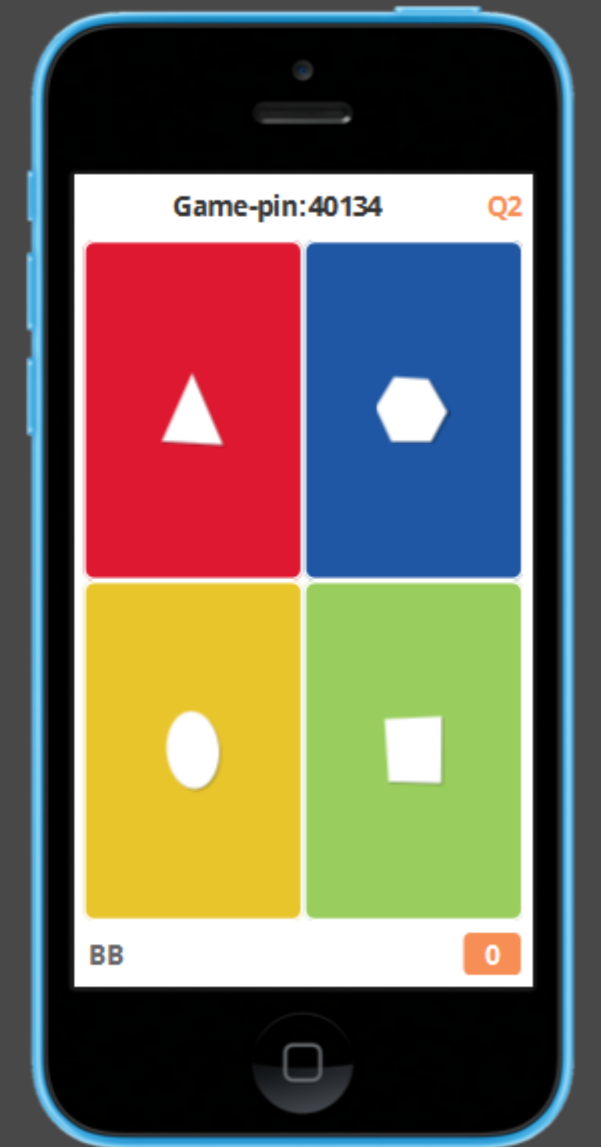
does not like to wait



likes to be with people



gentle and kind



kahoot.com

Quiz come se non ci fosse un domani

[prova "Ecosistema Digitale"](#)

Indovina i colori

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=f931edbd-a55c-4c91-ae12-a5f8cde5baad>

Ecosistema Digitale

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=b82ab39f-a3b4-4367-a2a0-10b46c8082a2>

Sondaggio

<https://play.kahoot.it/#/?quizId=b59e11eb-2bf0-4ea2-9cec-b6df88e5257b>





3
egi.info
SIONAL





Il fenomeno



QUICK FACTS

**GLOBAL INTERACTIVE
MEDIA MARKET**

\$105B

2017

**GLOBAL MARKET
GROWTH**

+12%

2016-2017

**MOBILE AUDIENCE
(ACTIVE USERS)**

2.9B

2017

**VIRTUAL REALITY
MARKET, HARDWARE
+ SOFTWARE**

\$28.3B

2020

**LARGEST DIGITAL
PLATFORM**

Mobile

2017

**% OF US GAMING
VIDEO AUDIENCE
THAT IS FEMALE**

46%

2017

**PEOPLE WHO WATCH
VIDEOS ONLINE
ABOUT GAMES**

665M

2017

**BIGGEST GAME OF
2017 SO FAR**

*League of
Legends*

THROUGH JUNE 2017

★ SUPERDATA

TRENDS AND INSIGHTS ON GAMES AND INTERACTIVE MEDIA | © 2017 SuperData Research. All rights reserved.

I VIDEOGIOCATORI IN ITALIA

NUMERO

2011

22,2

MILIONI DI PERSONE

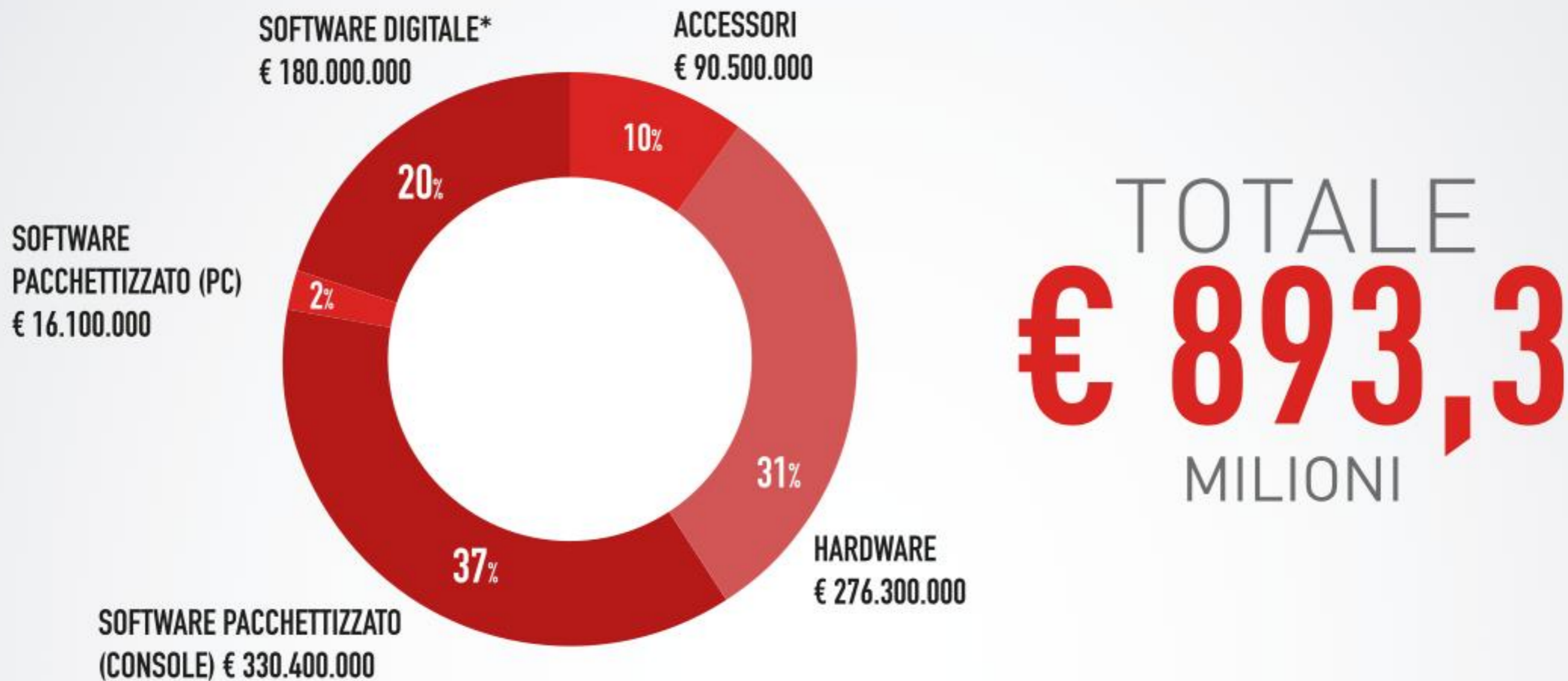
2015

29,3

MILIONI DI PERSONE

Fonte: Elaborazione AESVI su dati Sinottica Total Single Source Panel di GfK Italia.

IL MERCATO DEI VIDEOGIOCHI IN ITALIA NEL 2014



* Software digitale comprende: download gioco digitale, abbonamenti per giocare on line su PC e console, carte prepagate, micro-transazioni, espansioni di gioco digitale, app di gioco a pagamento.

Fonte: Stima AESVI su dati GfK Italia.



53%
DE LA
POPULATION

**POURCENTAGE
DE JOUEURS
EN 2015**



**35
ANS**

**ÂGE MOYEN
DES JOUEURS
EN 2015**



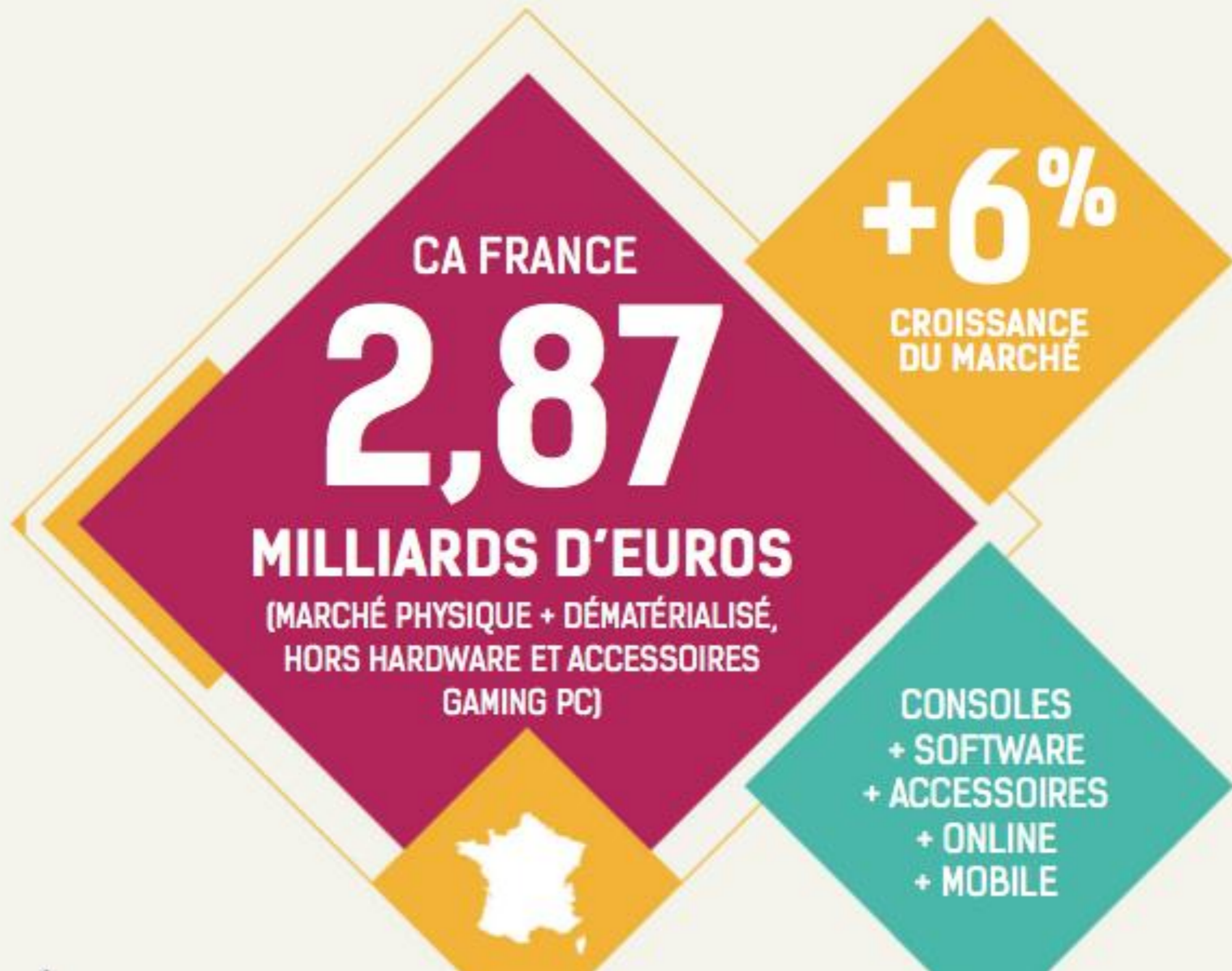
H:56%



F:44%

**RÉPARTITION
HOMMES / FEMMES
EN 2015**

BILAN MARCHÉ 2015







Pro o Contro?

Pro con sale in zucca

i videogames **NON** sono un
valore assoluto

fuga dalla realtà

dipendenza

contenuti inappropriati

microtransazioni

come rimediare

circoscrivere

tempo e spazio

consapevolezza

dinamiche, volumi, linguaggi

proporre alternative

insieme, a scuola, da tavolo

valori positivi

fare senza rischiare

motivazione interiore VS motivazione esterna

agency

Imperare nel *flow*





strumenti



Minecraft

- Un mondo aperto
- Più di 120 Milioni di copie vendute
- Tra 55 Milioni di giocatori attivi ogni mese
- Tra 50 e 70 miliardi di visualizzazioni di video YouTube (90% prodotti dai giocatori)
- Microsoft acquista per 2,5 Miliardi di dollari
- Minecraft Education Edition



GET STARTED →



HOW IT WORKS

CLASS RESOURCES

COMMUNITY

SUPPORT

MY CLASSROOM



JOIN MINECRAFT HOUR OF CODE

Learn the basics of coding with the new Minecraft Hour of Code tutorial. Work with the Agent to overcome fun challenges, and then bring your code to life in the game!

education.minecraft.net



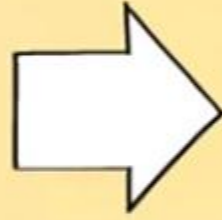


Duolingo

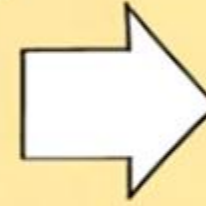
- Una “palestra” di lingue straniere gamificata
- È disponibile come app e sito
- Comprende un pannello insegnante dove creare una classe e monitorare i progressi degli allievi



your ideas



tools from
LearningApps.org



interactive and
multimedial exercises

learningapps.org

- La piattaforma utilizzata dal progetto Erasmus+
- Game Design per tutti (grandi e piccini)
- Tanti giochi pronti, dai quali partire per creare i propri



Kerbal Space Program

- Lanciare missili è un passatempo abbastanza comune (vedi su Youtube i missili di Pepsi)
- Il gioco è inglese, una buona occasione per impararlo lanciando un missile
- Costruire missili in sicurezza
- Si usano materiali diversi (carburanti solidi, liquidi), unità di misura, componenti di missili da assemblare, cinetica (vettori, centro di massa, ecc)



Human Resource Machine

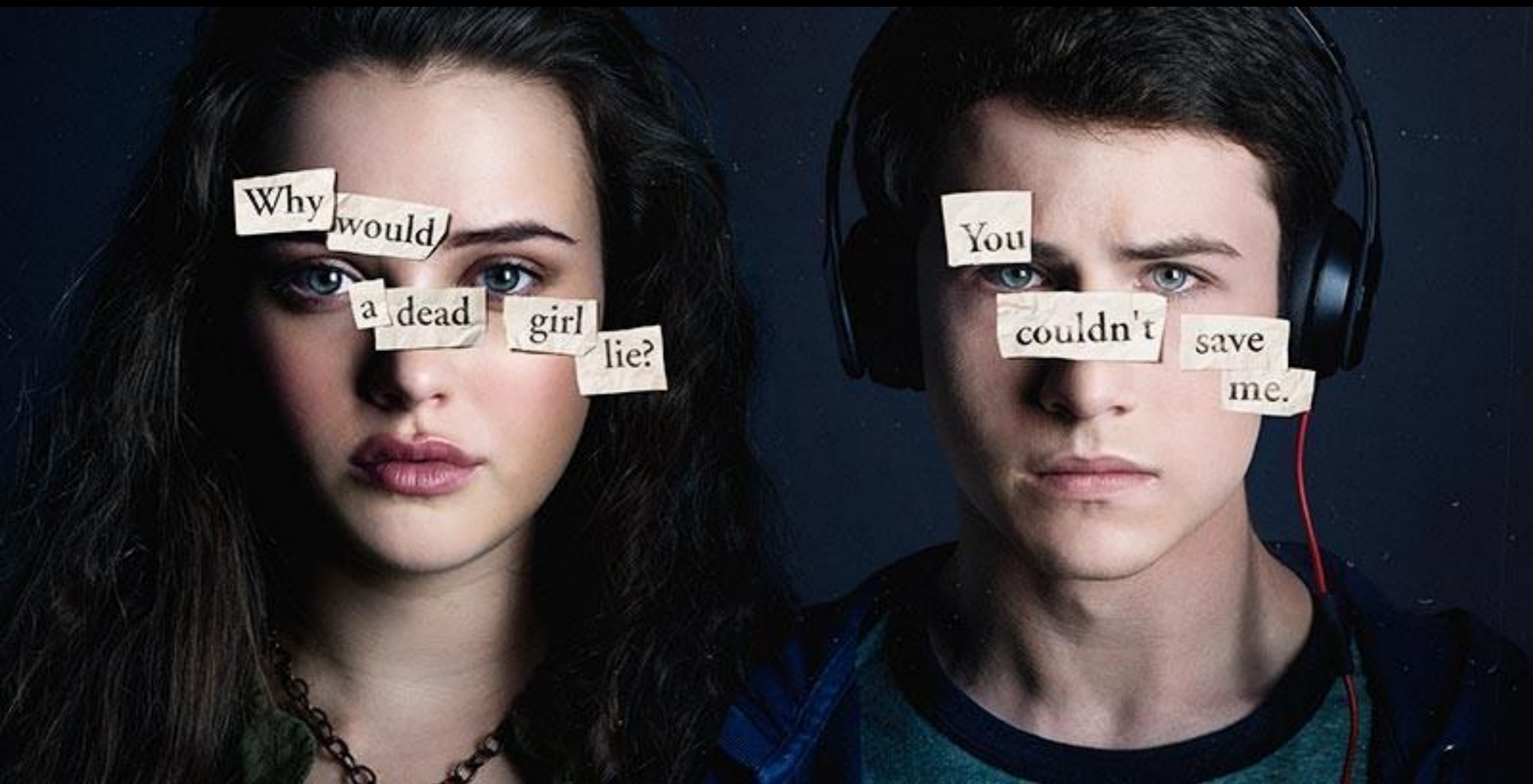
- Coding per gioco
- Introdurre il pensiero computazionale con un'esperienza
- Un videogame trasformato in gioco di società
- Le regole su
- <http://gamifica.re/pensiero-computazionale-con-human-resource-machine/>





empatia

lo scopo della mia ricerca sui videogiochi



i videogames sono una
opportunità per
metterci nei **panni** dei
nostri ragazzi

la relazione coi
ragazzi è la questione
importante

Fonti

- GOOD VIDEO GAMES AND GOOD LEARNING - James Paul Gee
http://www.academiccolab.org/resources/documents/Good_Learning.pdf
- Reality is Broken - Jane McGonigal
- Gamify your classroom - Matthew Farber
- Rules of play - Salen e Zimmerman
- The Grasshopper: Games, Life and Utopia - Bernard Suits
- The Art of Game Design: A Book of Lenses, Second Edition - Jesse Schell

Fonti

- <https://www.digitalriver.com/our-company/newsroom/press-release/new-research-digital-river-superdata-gray-market-game-key-resellers-put-pressure-monetization-models-100-billion-digital-games-market/>
- http://www.aesvi.it/cms/attach/editor/1AR_Stato_Industria_Videoludica_Italia.pdf
- <https://www.forbesitalia.com/sites/it/2017/11/29/battlefront-2-electronic-arts-videogame-acquisti/#5a3a46e78e83>
- <https://expandedramblings.com/index.php/minecraft-statistics/>
- https://motherboard.vice.com/en_us/article/8q85xk/we-finally-know-exactly-how-popular-minecraft-is
- <http://tubularinsights.com/minecraft-youtube-views/amp/>
- <http://tubularinsights.com/15-per-cent-youtube-gaming-videos/>



GRAZIE

Marcello Bozzi

www.gamifica.re - marcello@gamifica.re