



# la GAMIFICATION

## passo passo



NB Proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività ispirata alla gamification

1

### PROPONIAMO IL GAME

Scegliamo un contenuto didattico:  
proponiamolo alla classe all'interno di un meccanismo di gioco

2

### DEFINIAMO LE REGOLE

Stabiliamo insieme la cornice generale:

- livelli da superare, sfide e traguardi, ricompense e premi

3

### FORMIAMO I GRUPPI DI LAVORO

Organizziamo gruppi di lavoro, assegnando ruoli e compiti:

- sceneggiatura; scenari; personaggi; istruzioni

4

### SEGUIAMO I GRUPPI

Facilitiamo il lavoro assicurandoci che tutti procedano nei tempi stabiliti, consentendo scambi di feedback tra i gruppi

5

### PRESENTIAMO IL LAVORO

Armonizziamo tutte le parti del game consentendo a ciascun gruppo di condividere quanto prodotto

6

### TESTIAMO L'ATTIVITA'

Assembliamo le parti:

- procediamo con il test e con eventuali adattamenti

7

### CONDIVIDIAMO IL LAVORO

Organizziamo delle sessioni di gioco dedicate a un pubblico diverso dalla classe

8

### GIOCHIAMO

Partecipiamo alle sessioni:

- illustriamo le regole; stiliamo una classifica; procediamo con la premiazione

9

### DOCUMENTIAMO

Rielaboriamo l'intero percorso documentando le fasi:

- condividiamo l'esperienza in rete

10

### RIFLETTIAMO

Proponiamo alla classe un momento di riflessione formativa che contempi tutta l'esperienza