

Imparare con i (video)giochi: serious games, game jams e gamification

Matteo Uggeri



Fondazione
Politecnico
di Milano

**Attribution 4.0 International
(CC BY 4.0)**

Seminario Generazioni Connesse - SIC
30 marzo 2020

Chi sono?

Matteo Uggeri

**Gamification & eLearning Strategist | Trainer | Designer | Musician |
Project Manager**

Questo intervento

Imparare

- Definizioni di base
- Accenni ai fondamentali della gamification
- Perché engagement e gamification

Giocare

- Inventare un gioco educativo con un *gamestorm o una game jam*
- Sugeriamo qualche **BEL** gioco da giocare a casa

Discutere

- Dubbi, domande, proposte, condivisione di esperienze
- Individuiamo potenziali scenari concreti per voi

Imparare

- Definizioni di base
- Accenni ai fondamentali della gamification
- Perché engagement e gamification

Cosa - una definizione (?)

Termini orrendi

La **gamification** (traducibile in italiano come "**ludicizzazione**") è l'utilizzo di elementi mutuati dai giochi e delle tecniche di [game design](#) in contesti non ludici.

Il termine gamification è stato introdotto per la prima volta in pubblico nel febbraio 2010 da **Jesse Schell**, un famoso game-designer americano, in occasione della "Dice Conference" di Las Vegas.

Fonte: Wikipedia, novembre 2019 - <https://it.wikipedia.org/wiki/Gamification>

Perché gamification nel vostro contesto

Dite la vostra
in chat



Perché gamification

Siete tutti d'accordo?



- *Perché a tutti piace giocare*
- *Perché giocando si impara sempre*
- *Per far fare qualcosa di diverso ai ragazzi con quei ***** telefoni*
- *Tutti i giochi sono serious perché tutti insegnano*
- *Perché i ragazzi giocano continuamente*
- *Perché lo ho provate tutte ma tanto i ragazzi non si interessano*
- *Perché giocando memorizzo meglio quanto apprendo*
- *Perché ormai il gioco è ovunque*
- *Perché è social*
- *Perché va di moda*
- ...



Bottle Bank Arcade Machine

Ovunque

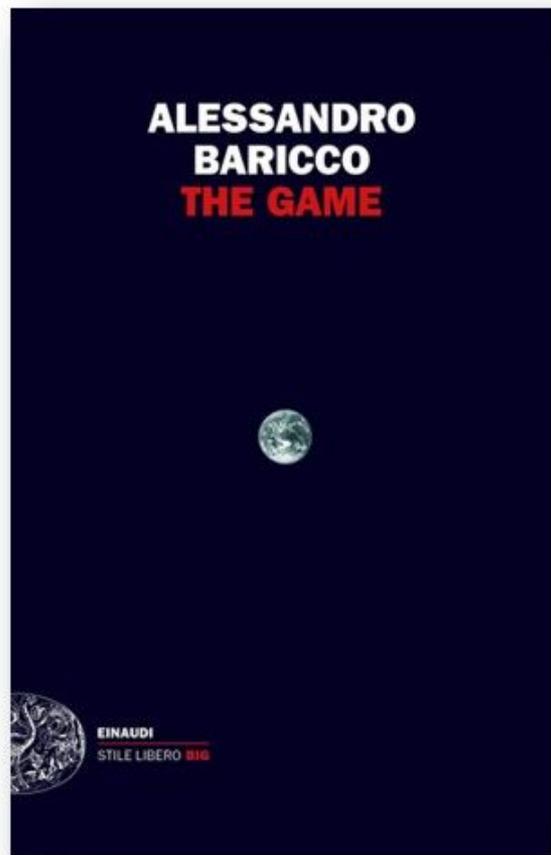
Nel mondo dell'apprendimento





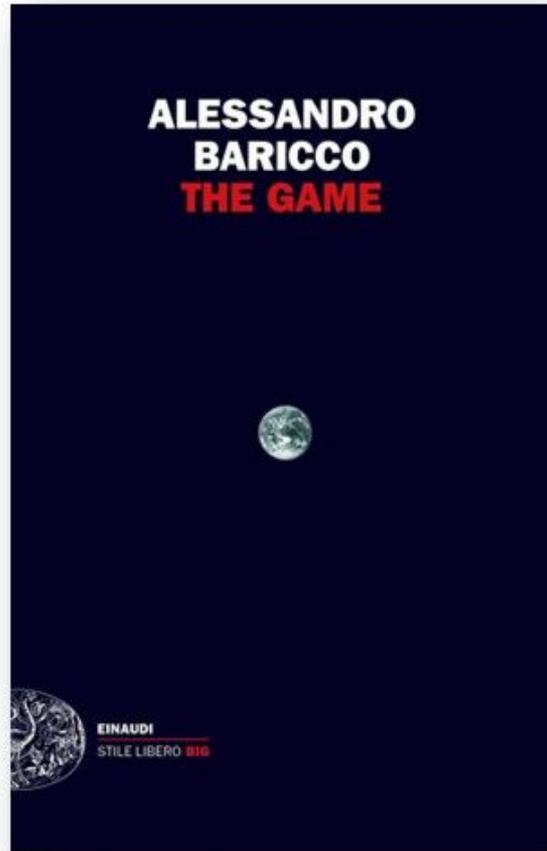
Ovunque

Nel mondo del lavoro



Ovunque

Nel mondo



Un consiglio di lettura a proposito di questo libro:

http://www.rivistabricks.it/wp-content/uploads/2018/12/2018_5_17_Ravotto.pdf

Baricco parla della “reazione, possibile e primitiva, alla nuova civiltà digitale: non capirne le regole e continuare a giocare al gioco di una volta. [...] A me fa venire in mente quei calciatori che esultano dopo aver fatto un goal che però era a gioco fermo. Non avevano sentito il fischio dell’arbitro.

La scuola, per dire, segna a gioco fermo ogni volta che apre le porte al mattino, — ne siamo consapevoli, vero?”.

BRICKS

un'iniziativa AICA & Sle-L | ISSN:2239-6187



IL NUMERO CORRENTE

CLICCA QUI PER IL NUMERO DI SETTEMBRE 2018



LA RIVISTA

CLICCA QUI PER VISUALIZZARE TUTTI I NUMERI DI
BRICKS

**Gamification per la scuola e
oltre: progetti, strumenti e
metodologie**

Ovunque

A scuola

tinyurl.com/bricksggioco

Un consiglio di lettura

- **M. Pozzi**
[Raccontare la Storia con il videogioco narrativo: il caso Venti Mesi](#)
- **C. Coccimiglio, M.M. Riolo**
[La pratica video-ludica. Arte e tecnica, gioco e apprendimento](#)
- **R. Vicario**
[Il gioco da tavolo a favore della didattica](#)
- **D. Mapelli, A. Raimondi**
[Costruire alleanze: le biblioteche come mediatori di contenuti ludici](#)
- **L. Roncella, M. Uggeri**
[Un videogioco per imparare – Ideare e costruire insieme un videogame per raccontare e raccontarsi](#)
- **A.R. Vizzari**
[Escape Room nella Didattica](#)
- **A. Basini**
[Fuga ex cubiculo – Un’esperienza didattica di Escape Room Virtuale](#)

Un consiglio di lettura

- **A. Hulsebosch, B. Antoniel, D. Del Carlo, E. Serrao, G. Giannone Rendo, M. Dente**
[Virtual Reality Gaming and Learning with ThingLink – Realizzazione di un Virtual Escape Room Game](#)
- **A. De Chirico, M. Bordoni**
[La gamification secondo i principi di Yu-kai Chou e alcune applicazioni nel campo dell'educazione ambientale](#)
- **S. Menon**
[Navigate: il Progetto Europeo per supportare l'Information Literacy attraverso il gioco](#)
- **F. Scarrione**
[GiocaLatino, tra esperienza puntuale e risorsa metodologica](#)
- **M. Lombardo, E. Taranto, L.C. Viagrande**
[FunGo: un serious game per l'apprendimento ludico delle funzioni matematiche](#)
- **F. Archinto, P. Avella**
[Dal libro al gioco: un progetto della casa editrice Babalibri](#)

Punti di attenzione principali - 1

- Progettare un progetto didattico ‘gamificato’ è molto diverso dal progettare un corso.
- Progettare un serious game è molto diverso dal progettare un game ‘normale’ per *entertainment*.
- Devo considerare **due obiettivi**:
 - didattico/formativo/trasformativo
 - ludico
 - → intrattenere e formare
 - spesso possono essere in conflitto
- La prima idea che mi viene in mente il 90% delle volte non va bene
- Intrattenere insegnando è un gioco sottile
- Giocare significa molte cose (es. ‘play’ in inglese)

Punti di attenzione principali - 2

- Attenzione agli stereotipi
 - Sfida
 - Competizione
 - Voglia di mettersi alla prova

→ rafforzamento di meccanismi detrimentalmente già tipici della società

- Invece magari:
 - Creatività
 - Collaborazione

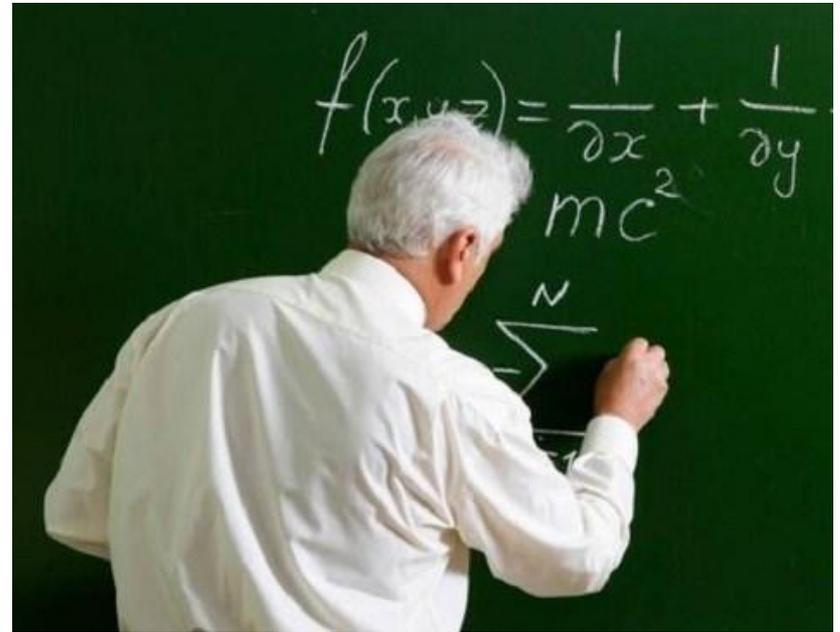
→ Uscita dalle tipiche dinamiche 'medie'

Serious game

Divertimento



Apprendimento



Serious game

Divertimento

Conoscere gli elementi base dei giochi, avere chiara in mente una tipologia di gioco, pensare in un'ottica ludica...

Apprendimento

Conoscere gli elementi base della materia che voglio trattare, cosa voglio insegnare, qual è il mio messaggio per target che ho in mente...

Trasformazione tramite il coinvolgimento

Serious game

Divertimento

Apprendimento



Giochi e apprendimento.
Di cosa parliamo?

Mondi che si intersecano



THE WALKING DEAD

«anything that's vastly popular among students should be addressed in the classroom one way or another.»

Abran Maldonado
nuskool.net





20 Mesi

a collection of 20 **PLAYABLE** stories about
ITALIAN resistance and liberation

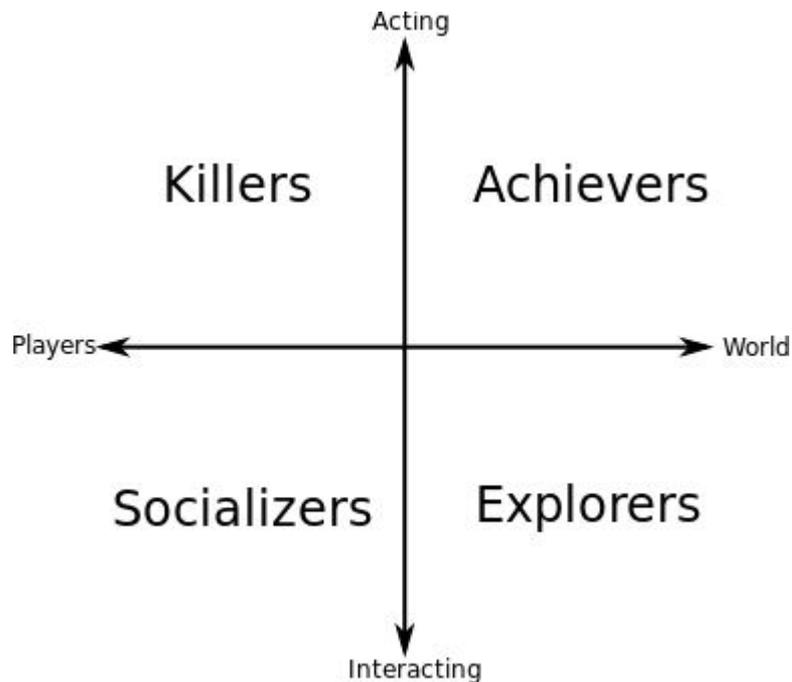
<https://www.wearemuesli.it/ventimesi>



Source: Healthy Quest | JamToday, Milan, September 2015



I 4 tipi di giocatori di Bartle, e relativo test



Bartle test psicologico:

<https://matthewbarr.co.uk/bartle/>

1. **Achievers:** gioca con lo scopo ultimo di **collezionare livelli**, equipaggiamento e qualsiasi altra misura di progressione all'interno del gioco → **prestigio**
2. **Explorer:** preferiscono impiegare nell'**esplorare, scoprire**, individuare nuovi livelli, aree, segreti → **scoperta**
3. **Socializer:** ritorno d'immagine costruito creando una rete di contatti attorno a sè → **relazioni**
4. **Killers:** **vittoria** sull'avversario, primeggiare direttamente nel confronto con gli altri giocatori → **supremazia**.

01

STAGE 01

Know your learners

EXPLORERS



SOCIALIZERS



KILLERS

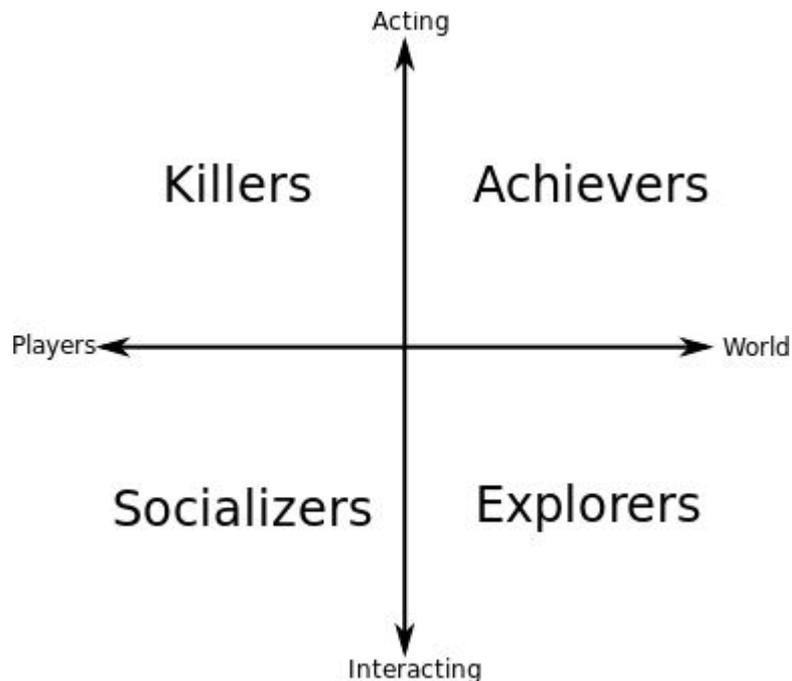


ACHIEVERS



To make sure your gamified course meets your learners' needs, first analyze their player types

I 4 tipi di giocatori di Bartle, e relativo test

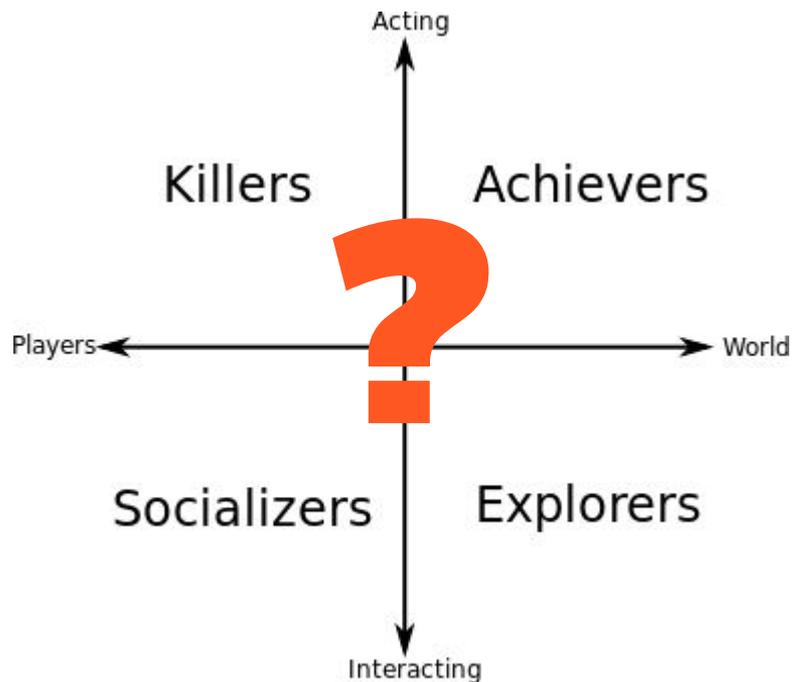


Bartle test psicologico:

<https://matthewbarr.co.uk/bartle/>

1. **Achievers:** gioca con lo scopo ultimo di **collezionare livelli**, equipaggiamento e qualsiasi altra misura di progressione all'interno del gioco → **prestigio**
2. **Explorer:** preferiscono impiegare nell'**esplorare, scoprire**, individuare nuovi livelli, aree, segreti → **scoperta**
3. **Socializer:** ritorno d'immagine costruito creando una rete di contatti attorno a sè → **relazioni**
4. **Killers:** **vittoria** sull'avversario, primeggiare direttamente nel confronto con gli altri giocatori → **supremazia**.

Voi chi vi sentite?



Rispondete voi

02

STAGE 02

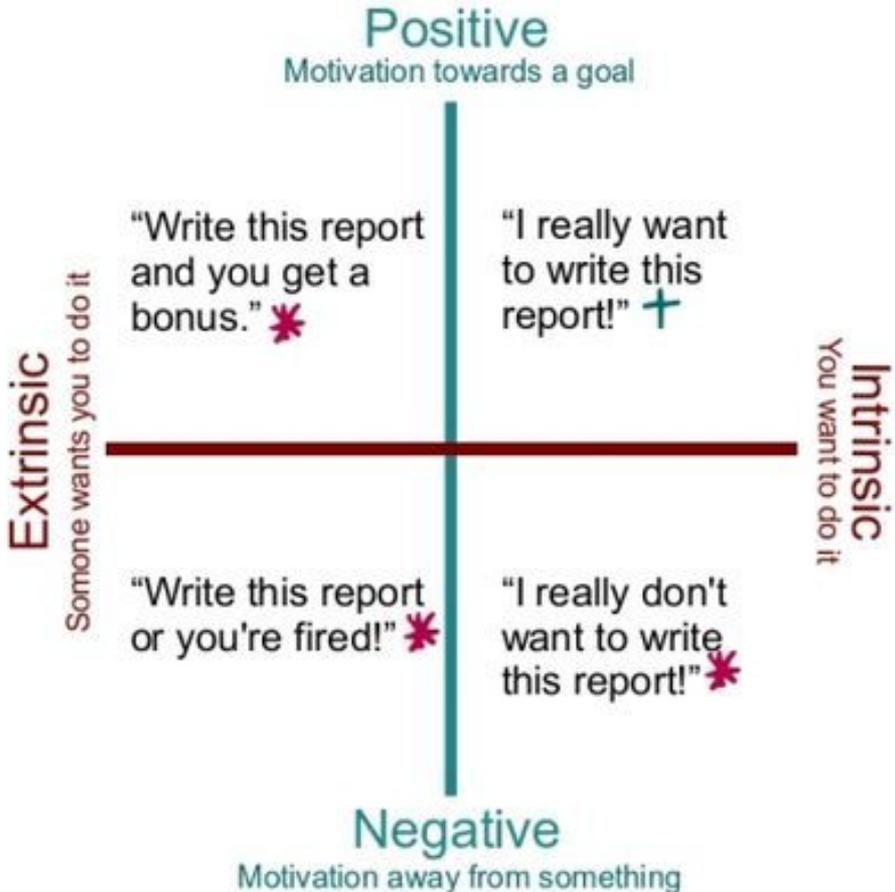
Select game mechanics —



Certain mechanics, like badges and leaderboards, align better with certain player types

Some mechanics appeal to more than one player type

4 kinds of motivation



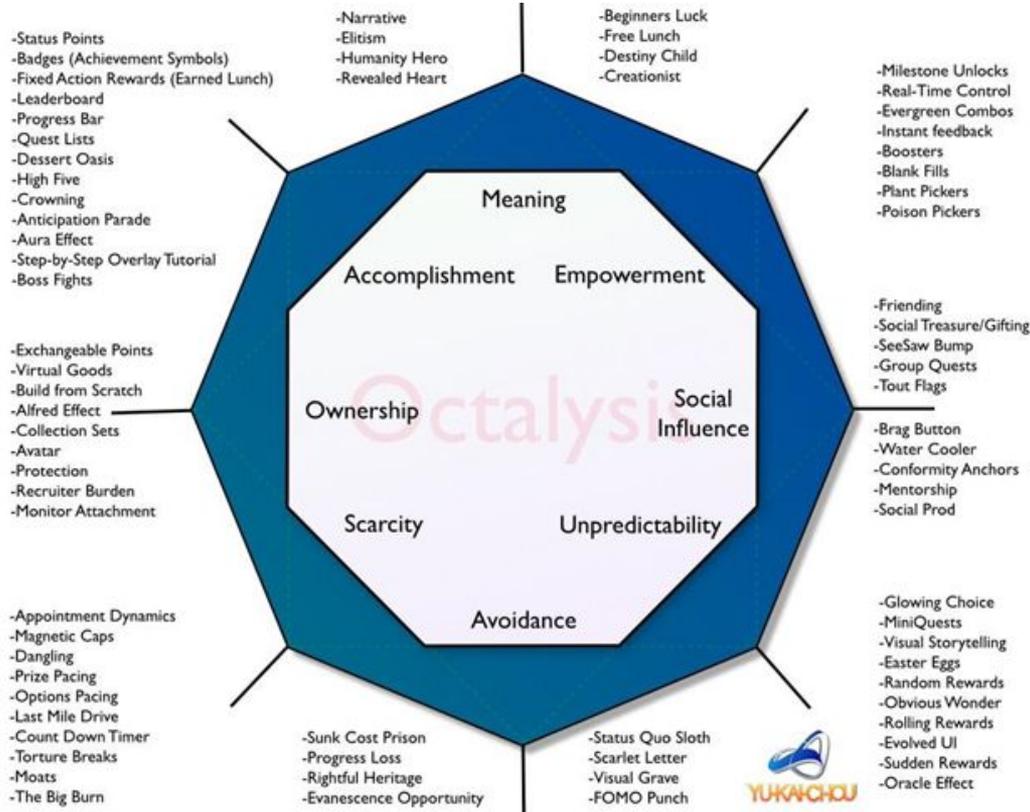
Motivazioni (non solo nel gioco)

* These 3 don't work - and yet companies keep using them.

† Only this one creates positive, sustainable motivation.

Fonte: <https://neilpatel.com/blog/keep-customers-from-defecting/>

Le 8 categorie di fattori motivazionali



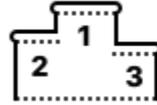
Octalysis, il framework di Yu-kai Chou:

1. senso epico e chiamata
2. progresso e senso di realizzazione
3. potenziamento della creatività e feedback
4. proprietà e possesso
5. influenza sociale e relazione
6. scarsità e impazienza
7. imprevedibilità e curiosità
8. paura della perdita ed evasione

Siamo noi i protagonisti

Nel gioco: è ciò che lo differenzia da altre forme di intrattenimento

Competizione



Competizione

Collaborazione



Competizione
Collaborazione
Creatività



Competizione
Collaborazione
Creatività
Empatia



Competizione
Collaborazione
Creatività
Empatia
Partecipazione



Competizione
Collaborazione
Creatività
Empatia
Partecipazione



Engagement



**Punizione
Punti
Vincitori e
vinti**

~~**Competizione**~~
Collaborazione
Creatività
Empatia
Partecipazione



Engagement

Cerchiamo di cambiare paradigma

~~Competizione~~
Collaborazione
Creatività
Empatia
Partecipazione

**Assieme
(es. A
gruppi)**



Engagement

...ma senza buttare niente.

**Competenze
digitali**

Accoglienza

Brainstorming

Coinvolgimento

**Information
Literacy**

**Apprendimento
collaborativo**

**Digital
transformation**

Coaching

Inclusione

Engagement

Aggiungendo molte altre parole chiave (fate voi...)

Giocare

- Inventare un gioco educativo con un *gamestorm* o una *game jam*
- Sugeriamo qualche **BEL** gioco da giocare a casa

**Inventare un nostro
gioco educativo con un
gamestorm
o una game jam**

Game Jams

Format di esperienza immersiva

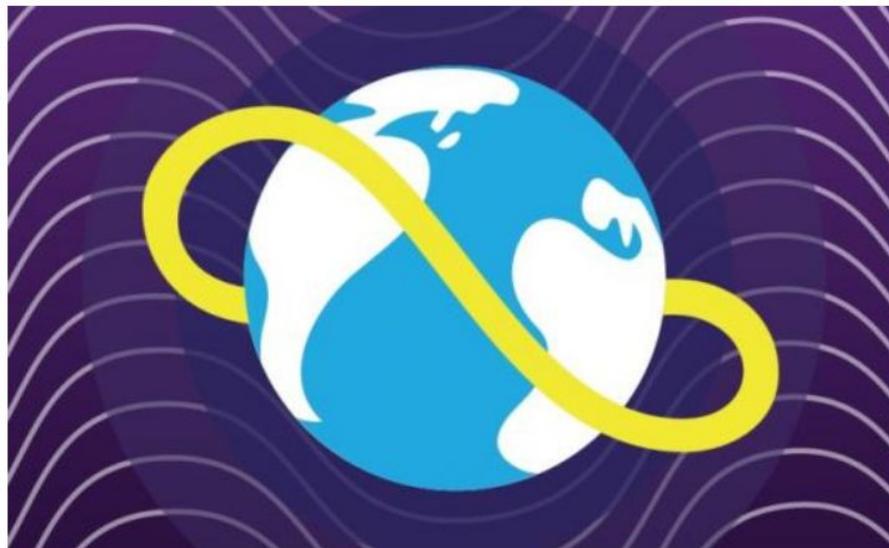
Una game jam è un workshop interattivo e creativo nel quale i partecipanti, divisi in gruppi di 3 o 5 persone devono pianificare, progettare e creare uno o più giochi in un breve lasso di tempo, che di solito varia tra le 24 e le 48 ore.

Global game Jam

<http://globalgamejam.org/>

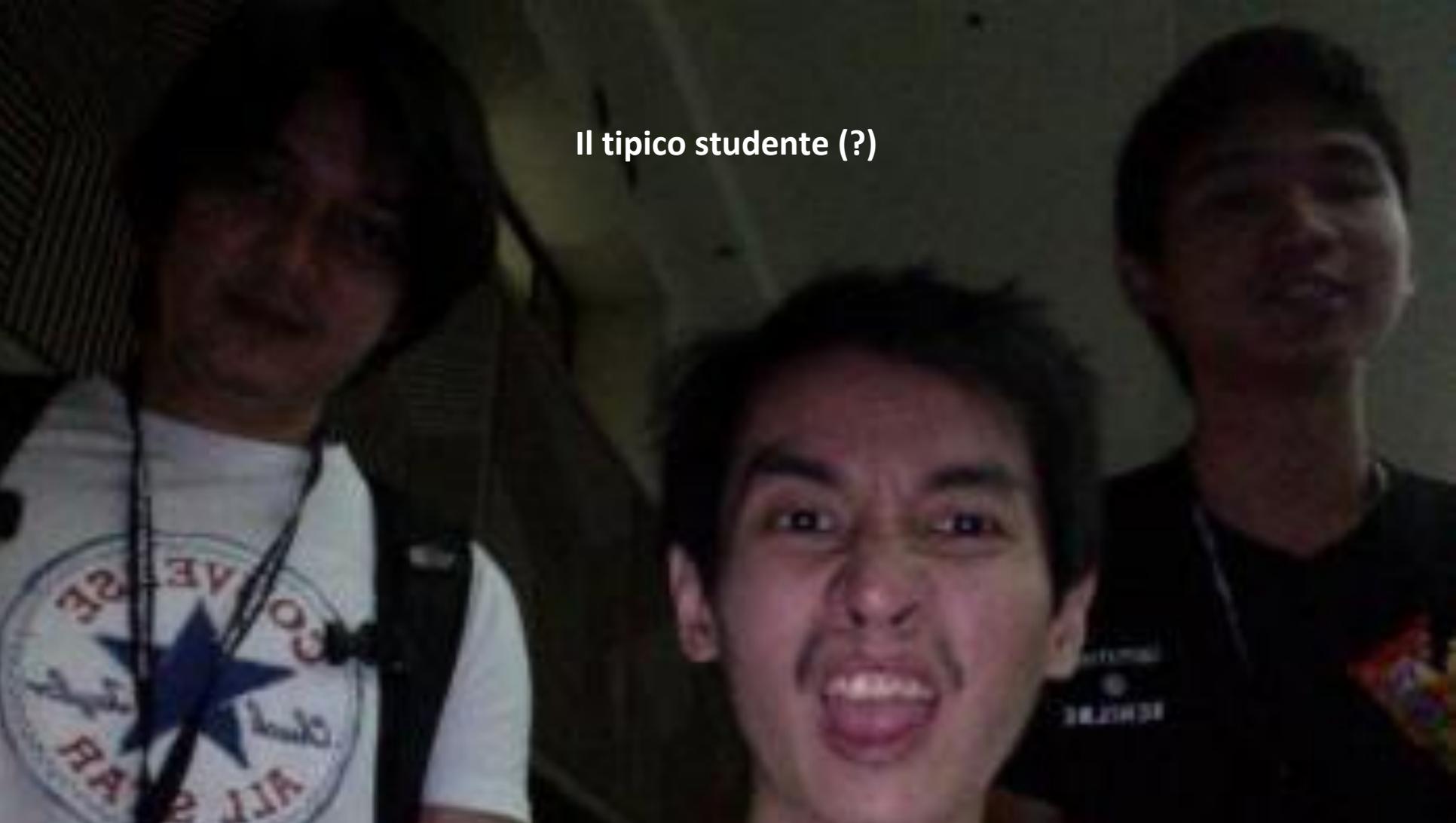
JamToday (serious game jam)

<http://www.jamtoday.eu/>



Hawaii has wrapped, meaning that Global Game Jam ® 2017 has come to an end. ~~What a weekend it was!~~ Over 36,000 ammers in 702 sites across 95 countries have created over 7,000 games meaning that #GGJ17 has broken all of last year's records and become the newly-crowned Biggest Game Jam Ever.

Il tipico studente (?)

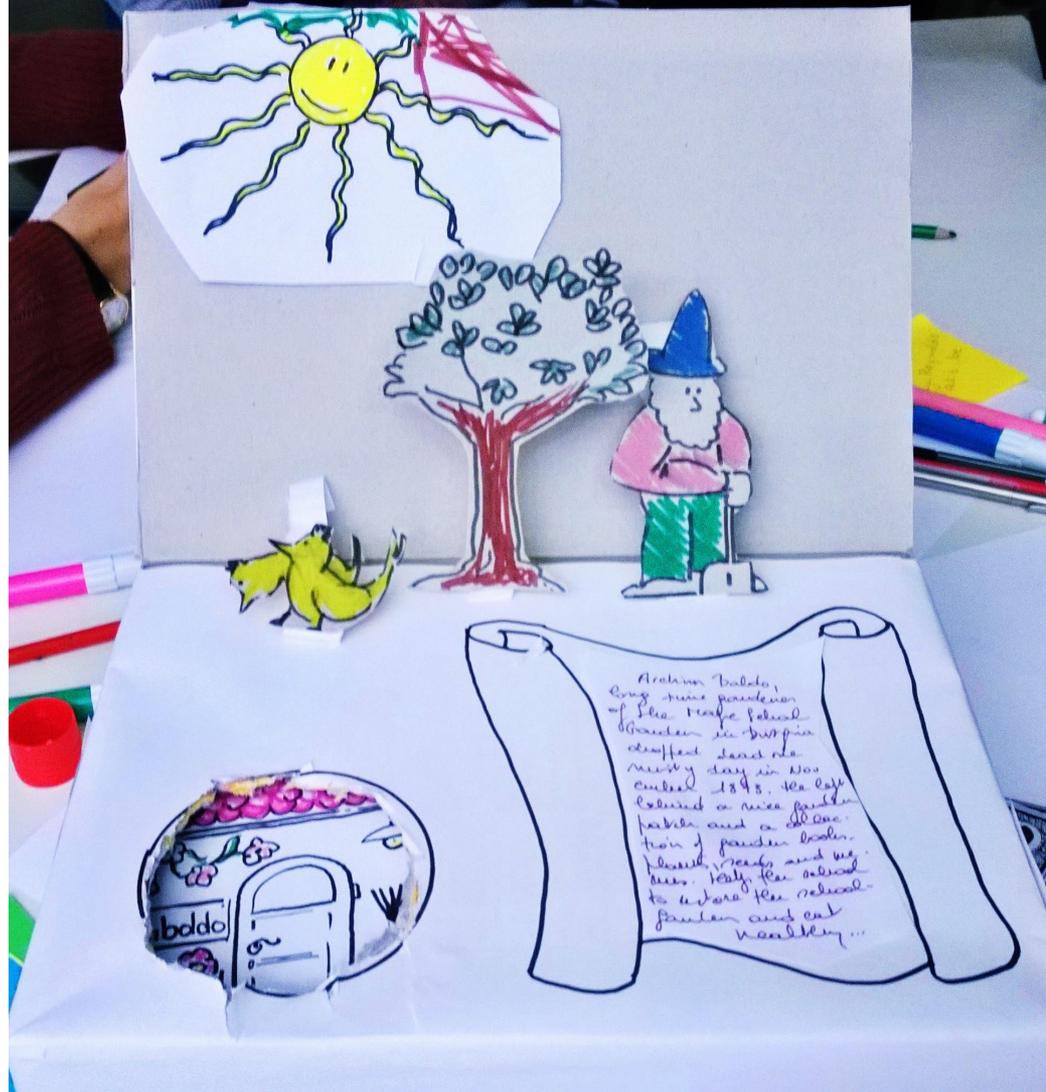




Game storm

Ancora più breve, ancora più dinamico

Un game-storm può essere definito come una sessione di brainstorm volta a ideare (e non necessariamente sviluppare) un gioco. In tale sessione, i partecipanti vengono quindi invitati a riflettere su un tema specifico ed ad inventarne il gioco relativo.



***Un'ipotesi per fare un
game storm online***

Cosa occorre

- *Avere un gruppo di lavoro/gioco di **non più di 25 persone***
- *Dividere i partecipanti in **gruppetti dalle 3 alle 5 persone***
- *Assegnare **un tema 'serious' condiviso, declinabile in sotto-temi***

Quindi la domanda è...

CHE GIOCO FARESTE PER INSEGNARE...

- *ad alimentarsi in modo consapevole?*
- *la storia delle guerre puniche?*
- *gli algoritmi*
- *la lotta al bullismo...*
- ...

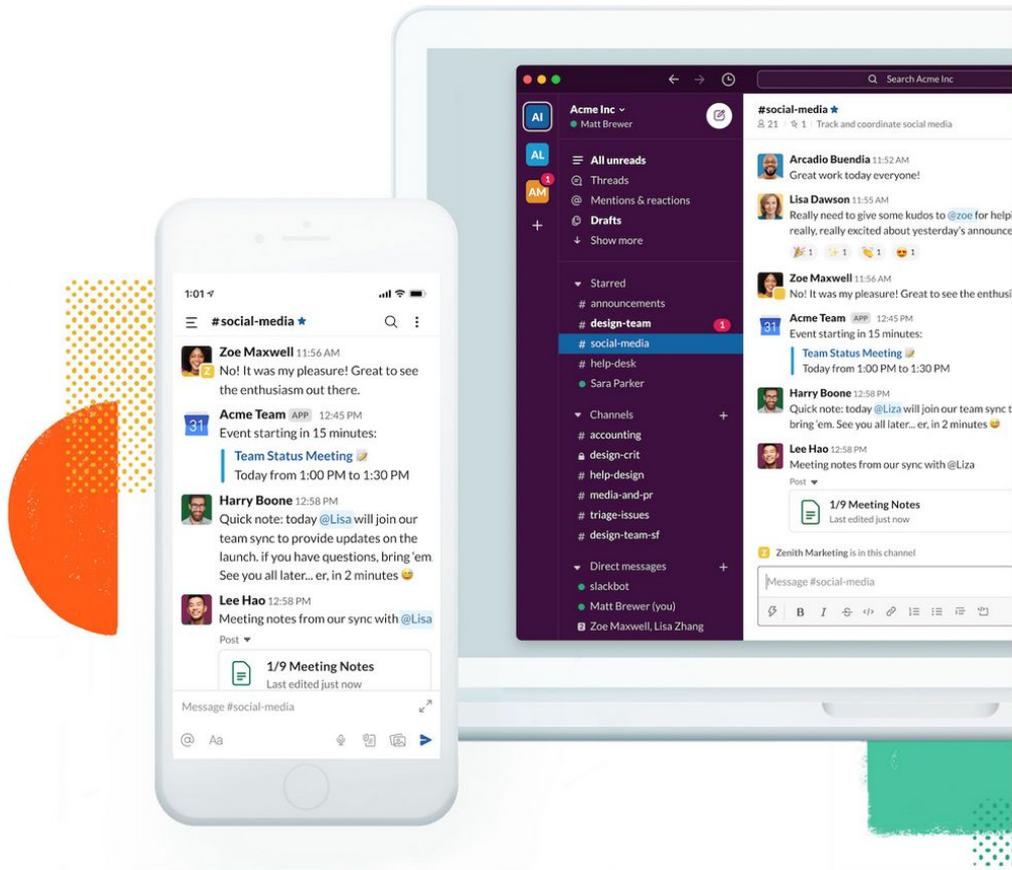
Comunicare e condividere

- *Far organizzare i partecipanti con degli strumenti di:*
 - **Comunicazione:**
 - *Slack*
 - *Skype*
 - *Whatsapp*
 - **Condivisione**
 - *Google Drive*
 - *Dropbox*
 - *Box...*

Slack is where work happens

Slack is a collaboration hub, where the right people and the right information come together, helping everyone get work done.

GET STARTED



Formare agli elementi base del gioco

- Modello **MDA** (vd. Slides dell'intervento precedente)
- Comunque far **identificare gli elementi della storia e del relativo gioco,**
- magari usando uno **schema tipo il game canvas** (slide successiva)

GAME STORM CANVAS

Nome del gruppo

Nome dei componenti

Competenza / Conoscenza / Materia/ Argomento scelto

Obiettivo didattico

Ambientazione (metafora, contesto, luoghi, personaggi...)

Ipotesi di gioco

Titolo del gioco

Far presentare il lavoro

- *E' importante che i partecipanti presentino il loro progetto:*
 - **Con un pitch video**
 - *Vimeo*
 - *YouTube*
 - *Whatsapp...*
 - **Con una presentazione**
 - *Google Drive (slides, documento)*
 - *Padlet*
 - *...*

My sumptuous wall

Made with the help of a typing monkey

Why we travel

We travel to live, to put down shallow roots in as many places as possible which we call home.

Friends from around the globe



Sounds of life
Recordings of people around the globe
youtube

Add comment

Traveling Again

I remember the temple, this route I've travelled before.

I recall the bridge as I cross it again.

It seems the hills and rivers have been waiting.

The flowers and willows all are selfless now.

Add comment

My sumptuous wall

Made with the help of a typing monkey

My sumptuous wall
Made with the help of a typing monkey

Why we travel
We travel to live, to put down shallow roots in as many places as possible which we call home.

Friends from around the globe
Sounds of life
Recordings of people around the globe
youtube

Traveling Again
I remember the temple, this route I've travelled before.
I recall the bridge as I cross it again.
It seems the hills and rivers have been waiting.
The flowers and willows all are selfless now.

A trip of a life time
My journey to outer space.

My journey on the fastest train
Washington, Japan.

My sumptuous wall

Made with the help of a typing monkey

Why we travel
We travel to live, to put down shallow roots in as many places as possible which we call home.

Friends from around the globe
Sounds of life
Recordings of people around the globe
youtube

Traveling Again
I remember the temple, this route I've travelled before.
I recall the bridge as I cross it again.
It seems the hills and rivers have been waiting.
The flowers and willows all are selfless now.

A trip of a life time
My journey to outer space.

My journey on the fastest train
Washington, Japan.



In più...

- *Se ci sono competenze di altro tipo, si può arricchire con:*
 - ***Illustrazioni***
 - *'A mano' :-)*
 - *Piskel*
 - ...
 - ***Schemi interattivi***
 - *Twine*
 - ***Suoni, musiche...***
 - *Audacity*
 - ...

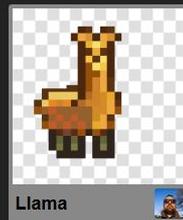
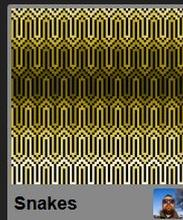
Piskel is a free online editor for animated sprites & pixel art

Create animations in your browser. Try an example, use Google sign in to access your gallery or simply create a new sprite.

[Sign in](#)[Create Sprite](#)

Example sprites

Here are some examples of user submitted sprites. Click on a preview to open the sprite in the editor.



0 perfino realizzare il gioco → GAME JAM

- *Con alcune competenze di programmazione:*
 - **Software**
 - *Scratch (MIT)*
 - *Game Maker*
 - *Unity*
 - *Unreal Engine*



Crea

Esplora

Idee

Info



Cerca

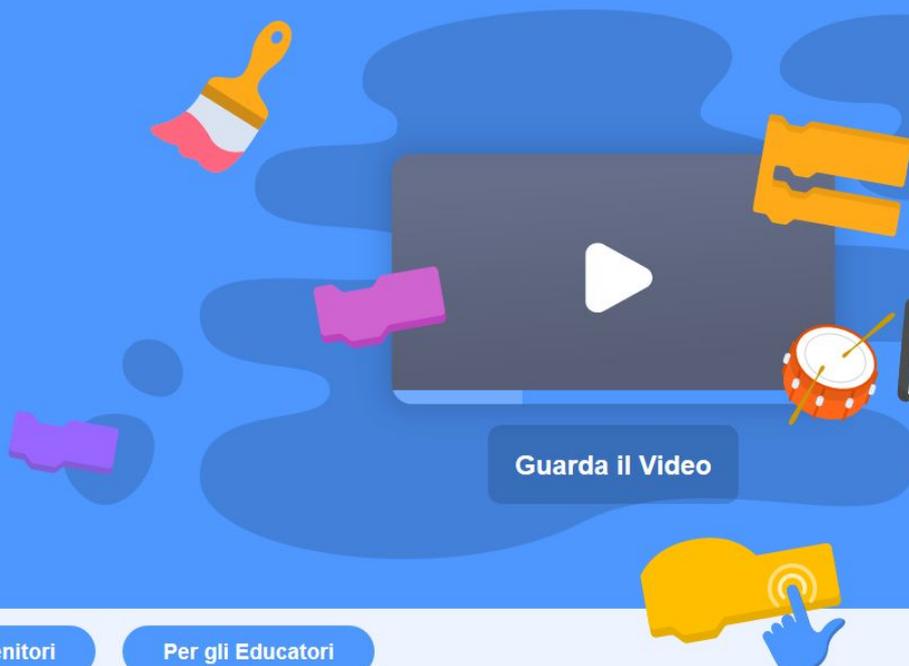
Unisciti alla comunità di Scratch

Entra

Crea storie, giochi e animazioni Condividili con tutti

 [Inizia a Creare](#)

 [Unisciti](#)



[Guarda il Video](#)

[Info su Scratch](#)

[Per i Genitori](#)

[Per gli Educatori](#)

Progetti In Primo Piano



Suggerimenti

- *Pensate a delle **storie** che conoscete*
 - *Se è buona la storia, al 80% il gioco 'funziona'*
- *Pensate ad esempio ad **aneddoti e storie vere rispetto ad un determinato ambito, disciplina, materia, o storie sulla vostra esperienza***

Suggeriamo qualche **BEL** gioco da giocare a casa

(dopo questa chiacchierata)

This War of Mine

Nei panni di una vittima della guerra

<http://www.pendragongamestudio.com/it/product/this-war-of-mine/>

**STORIA
CONTEMPORANEA**



Bury Me My Love

A Text Messaging Adventure game about Nour, a Syrian migrant trying to find her way to Europe. Her husband Majd, who remains behind in Syria, communicates with Nour through a messaging app, advising her as best he can so that she reaches her destination safely.

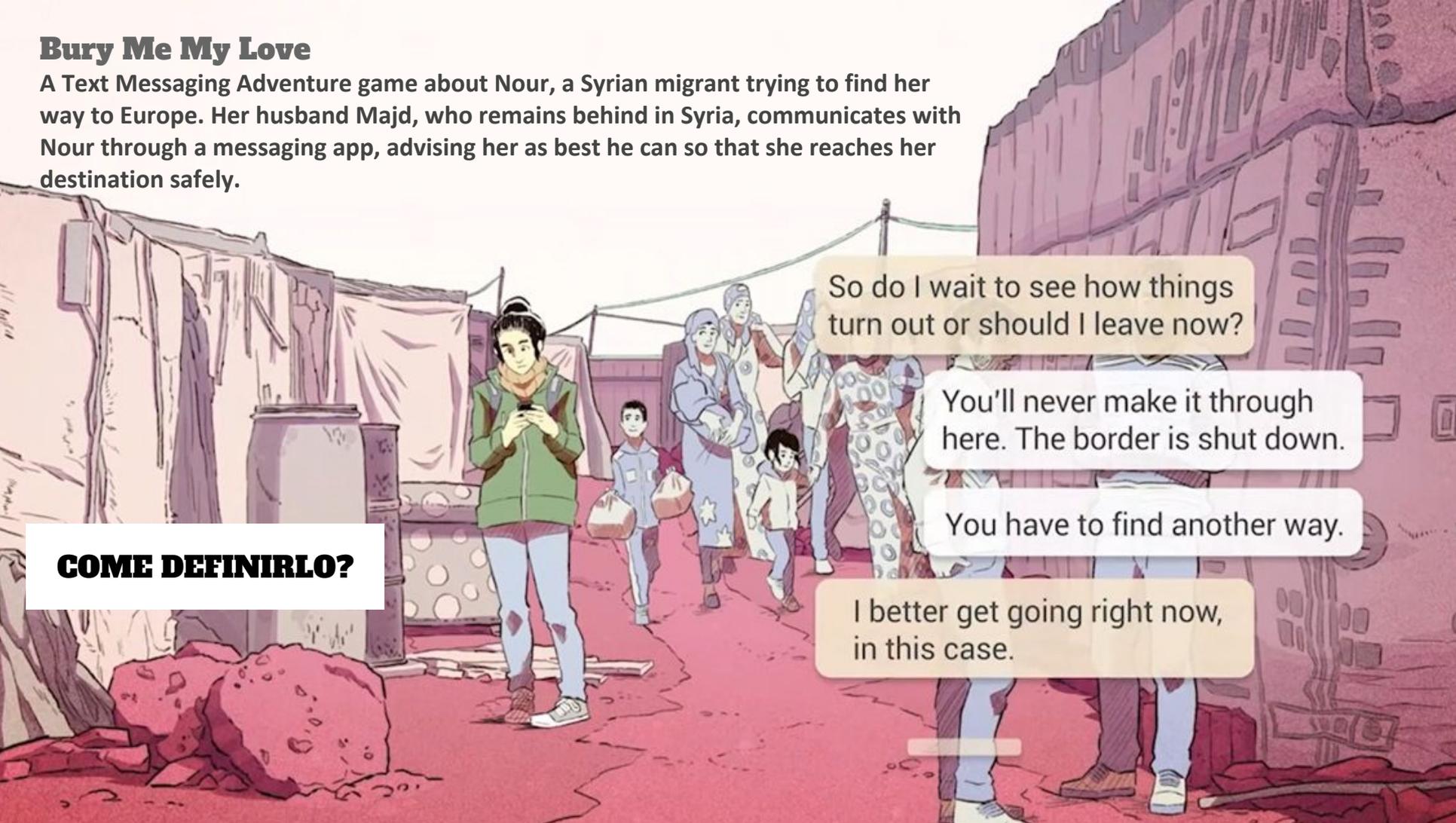
COME DEFINIRLO?

So do I wait to see how things turn out or should I leave now?

You'll never make it through here. The border is shut down.

You have to find another way.

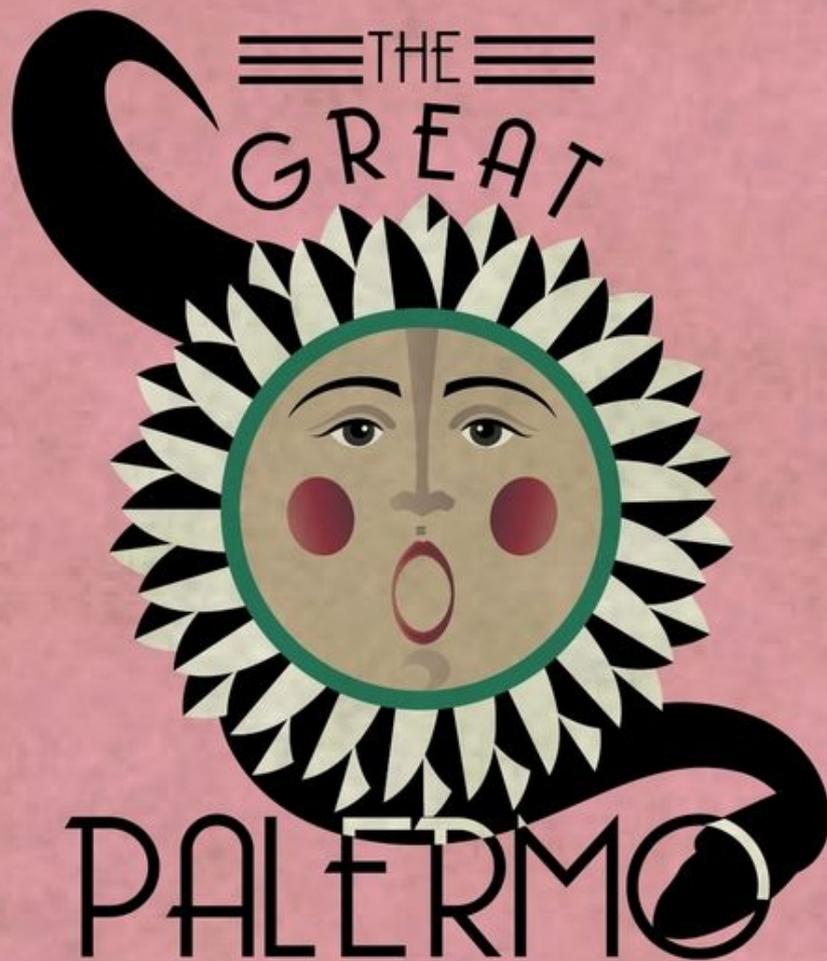
I better get going right now, in this case.



The Great Palermo

“A free interactive ballad about street food, folklore and culture of the city of Palermo, Sicily”

<https://www.wearemesli.it/palermo>



≡≡≡ THE ≡≡≡
GREAT

PALERMO

A TALE OF FOOD AND TRANSFORMATION



CULTURA





ECONOMIA E SOCIETA



Hello. Can I help you?

Social assistent (SHB)

next

PING

PING is an online game made for secondary schools, forming a starting point to discuss the subject 'poverty' and what it means to be poor. Ping is aimed at the students of the secondary and third degree. The students become the main characters in the game. They can choose between Jim or Sofia, who, due to certain circumstances, end up on the street and need to find their own path. PING shows that games can help to introduce complex social subjects like poverty in the class room.

Fonte: <http://www.povertyisnotagame.com/?lang=en#sthash.hLb3nX2r.dpuf>

[SAVE GAME](#) |
 [SCREENS \[QUICK KEY\]](#) |
 [OPTIONS \[1\]](#) |
 [MARKETS \[2\]](#) |
 [STATS \[3\]](#) |
 [HINTS \[4\]](#)

THE SLEEPY TOWN OF
FONDAROPOLI

POPULATION
10,180

\$ **\$437**

Local Body Rates - 25%

LOW
|
|
●
 HIGH

COAL 0 | GAS 0



ZOOM + -

FONDAROPOLI ✕

ABOUT PROGRAMMES

Efficiency Education	\$10
Solar Panels	\$10
Efficient Light Bulbs	\$5
Household Insulation	\$20
Micro Wind Turbines	\$40
Gas Heating	5 gas
Everyone in Bed by 8	\$20
Ban all Television	\$20
No growth	

TURN
2

SOSTENIBILITA

A free online Flash game exploring the global impact of climate change and environmental depletion. Inspired by art featured in 1950s science fiction movie posters, Rizk is a tower defense-styled game in which players must gather resources on an alien world in order to grow a mother plant. Each action taken causes the player's risk level to rise, however. If the planet's resources are depleted too quickly, environmental defenders will attack the player's plant until gathering slows to an acceptable rate.



Free Rice

“Per ogni risposta corretta, il sito dona automaticamente 10 chicchi di riso al WFP, il tutto pagato dagli inserzionisti web. Il riso raccolto verrà poi destinato ai programmi di alimentazione scolastica del WFP.

How Freerice works

For each answer you get right, our sponsors send the cash equivalent of 10 grains of rice to the World Food Programme, who use it to save and change lives.

[Find out more.](#)

Your progress

Grains of rice donated so far
20

Achievements

Global stats

Grains of rice donated yesterday:
13.134.890

Over **202 billion** lifetime grains.

Follow Freerice



46.7k



undefinad

toddler means:

favor

young child

work

heap

If you're seeing this text, it means an ad didn't load in this space. If you keep seeing this message over and over, it might be because you're running an ad blocker. If you are, please add freerice.com to your ad blocker's whitelist, or turn the ad blocker off while playing. This way, sponsor payments to the World Food Programme will be generated as you play. Thanks for playing Freerice!

If you're seeing this text, it means an ad didn't load in this space. If you keep seeing this message over and over, it might be because you're running an ad blocker. If you are, please add freerice.com to your ad blocker's whitelist, or turn the ad blocker off while playing. This way, sponsor payments to the World Food Programme will be generated as you play. Thanks for playing Freerice!

INGLESE
+
IMPATTO SOCIALE



English Vocabulary

30



World Food Programme

Via Cesare Giulio Viola 68, Parco dei Medici
00148 Rome, Italy

The United Nations World Food Programme - saving lives in emergencies and changing lives for millions through sustainable development. WFP works in more than 80 countries around the world, feeding people caught in conflict and disasters, and laying the foundations for a better future.



Façade

“Un gioco di intelligenza artificiale sulla rottura del matrimonio”

no, I think it looks fine!!



A man with a beard and a woman are smiling and looking at a smartphone held between them. The man is on the left, wearing a white t-shirt, and the woman is on the right, wearing a dark top. They are both holding the phone, which is held vertically. The background is a blurred outdoor setting with greenery and buildings.

DANZA

Bounden

Game Oven's whimsical dancing game for two players, with choreography by the Dutch National Ballet. Twist and twirl elegantly, or get entangled with a friend.

<https://playbounden.com/>



Xbox One

Xbox 360

Xbox Live Gold

Games

Entertainment

Support



Sign In

NATURA



Create the zoo of your dreams with Zoo Tycoon!

Let your imagination run wild with Zoo Tycoon on Xbox One! Build your dream zoo alone or with up to four of your friends on Xbox LIVE, choosing from over 100 visually stunning animals and the largest, most detailed selection of environments ever.

XBOX ONE

Xbox 360 Version

Download from

GET STARTED →



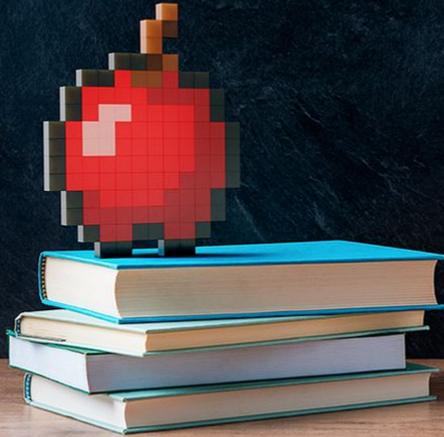
HOW IT WORKS

CLASS RESOURCES

COMMUNITY

SUPPORT

MY CLASSROOM



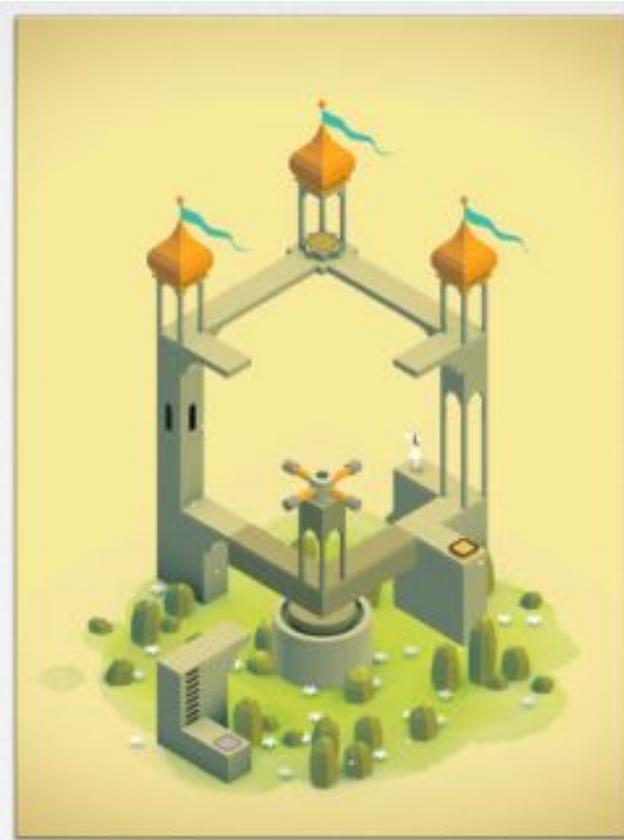
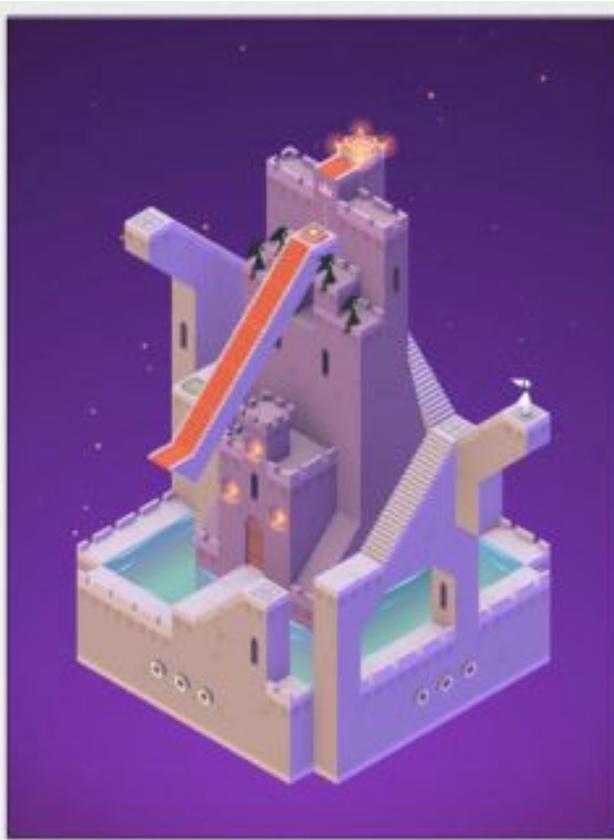
CREATIVITA



EXPLORE A WORLD OF LEARNING

Minecraft: Education Edition is an open-world game that promotes creativity, collaboration, and problem-solving in an immersive environment where the only limit is your imagination.





**Monument Valley game
by Ken Wong**
(Less Game, More Experience)

BELLEZZA



WE SHOULDN'T HAVE TO
DRUG OURSELVES TO GET
OUR SLEEP BACK FROM
THIS JOB!

TOWNE CENTRE
FAMILY PRACTICE
"Wherezit hurt?" - Dr. Hank
mon - fri 9-6 • sat 9-3 • sun - closed

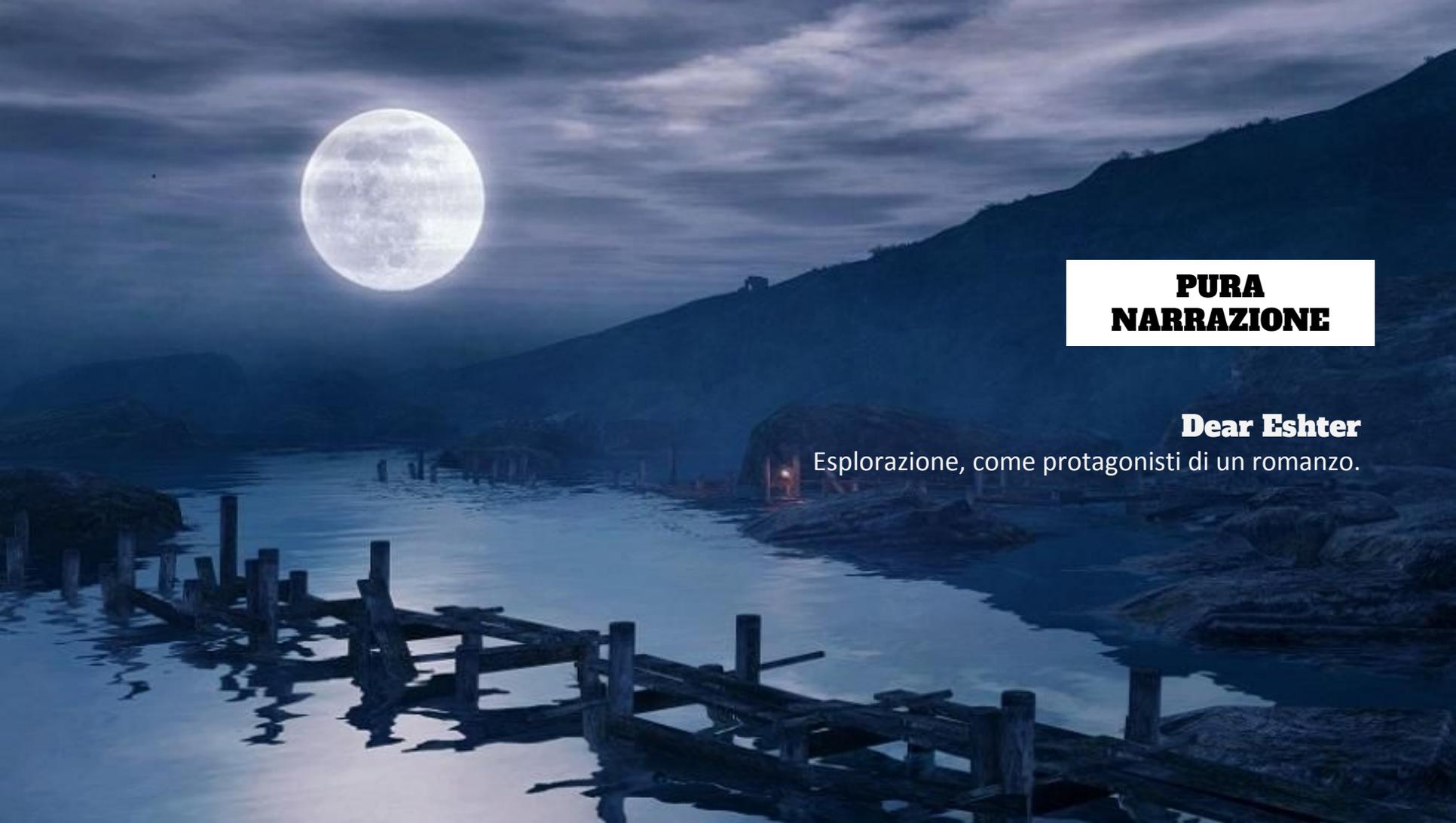
TELEZOFT

TEL ZOFT

Night in the Woods

Il nostro mondo ma zoomorfizzato, dove i ragazzini si possono identificare

**VITA
VISSUTA**



**PURA
NARRAZIONE**

Dear Eshter

Esplorazione, come protagonisti di un romanzo.

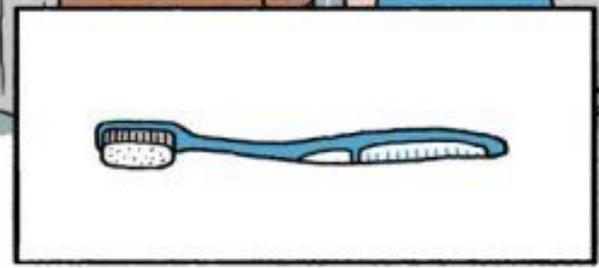
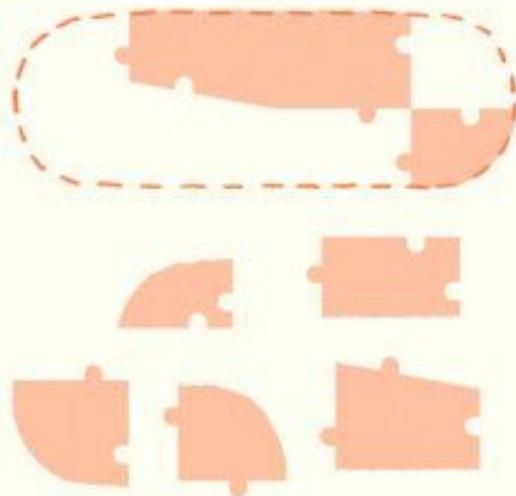


Florence

Situazioni e gesti comuni con cui è facile entrare in contatto profondo



AMORE





Il metodo migliore per imparare le lingue

Imparare con Duolingo è divertente e coinvolgente. Guadagna punti ad ogni risposta corretta, corri contro il tempo e raggiungi i livelli successivi. Le nostre lezioni ottimizzate sono estremamente efficaci, [prova che il nostro metodo funziona](#).

[▶ SCOPRI COME FUNZIONA](#)

Duolingo
Per imparare le
lingue giocando
(con la logica)

Ogni lezione è come un gioco



Apprendimento personalizzato

Le lezioni di Duolingo ti aiutano ad adattare il tuo stile di apprendimento. Gli esercizi sono pensati su misura per agevolare l'apprendimento e il ripasso del tuo lessico in modo efficace.



Ricevi subito una valutazione

Controlla subito a quante domande hai risposto correttamente. Se sbagli, ti faremo vedere come migliorare.



Resta motivato grazie ai premi

Guadagna monete virtuali, sblocca nuovi livelli e aumenta le tue competenze linguistiche imparando nuove parole, frasi e padroneggiando la grammatica.



Migliora in fretta

Duolingo funziona. Uno studio ha dimostrato che 34 ore di Duolingo equivalgono a 1 semestre di corsi di lingua all'università.

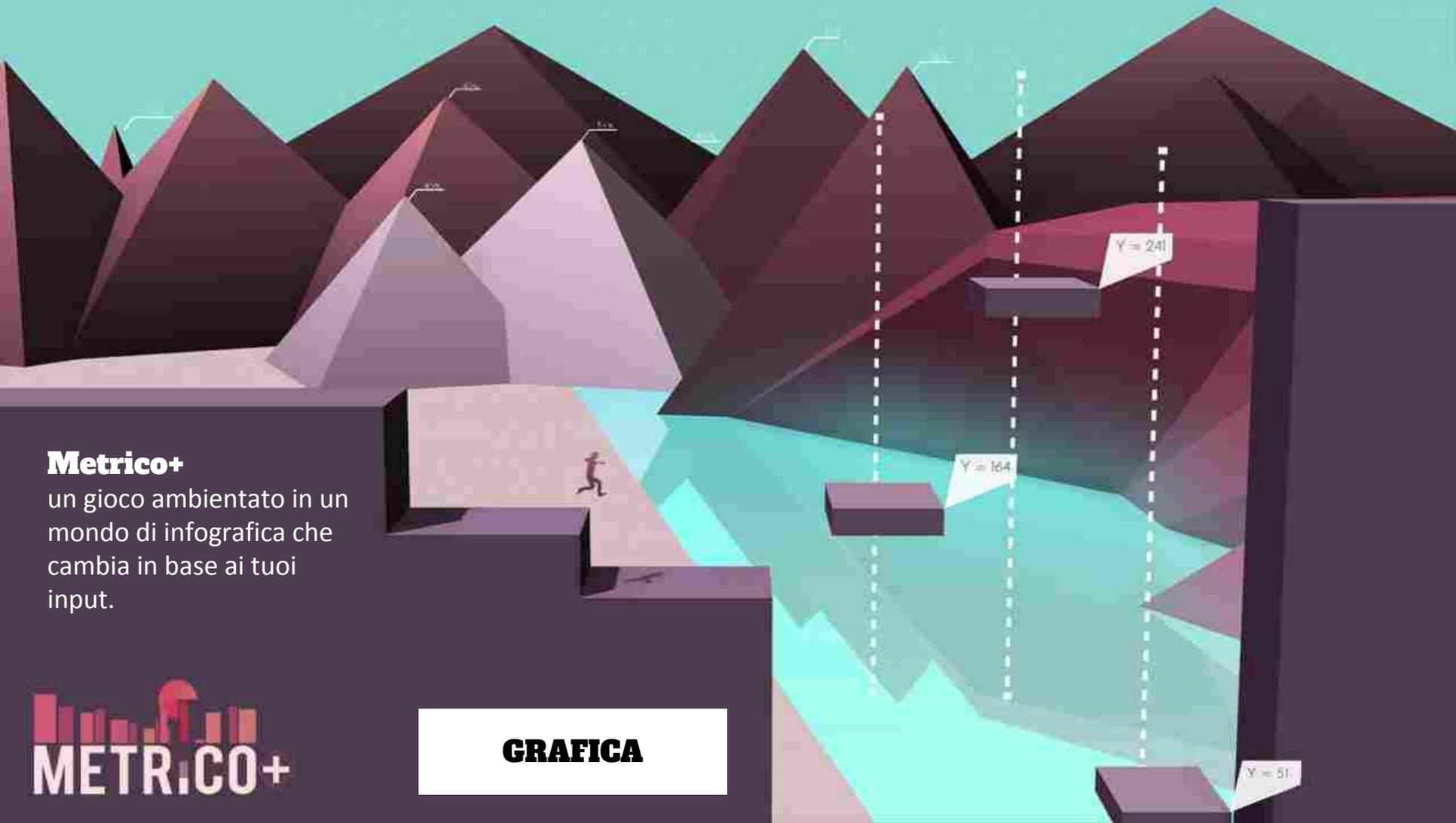
Metrico+

un gioco ambientato in un mondo di infografica che cambia in base ai tuoi input.

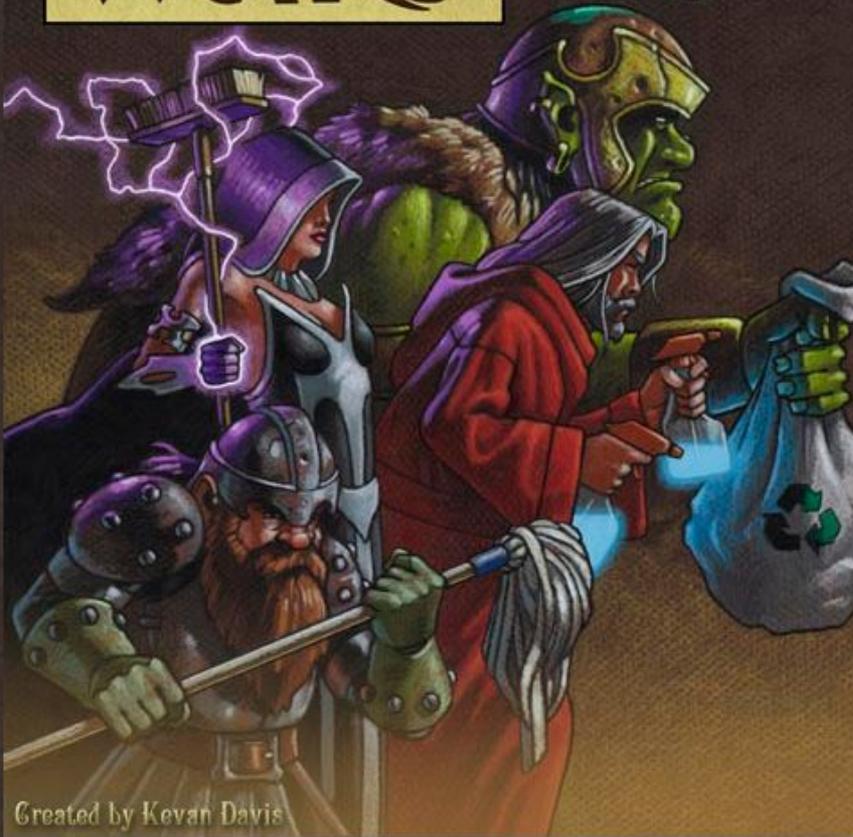


METRICO+

GRAFICA



CHORE WARS



Natural Talents (optional)

Before you start, you can pick up to six chores which you think you're particularly good at - these will be used to determine your starting stats and character class.

- gardening
- paying bills
- vacuuming
- taking the bins out
- decorating
- washing up
- cleaning surfaces
- organising parties
- dusting
- making phonecalls
- grocery shopping
- household repairs

**SISTEMA
SCUOLA**

Gamify Your Classroom

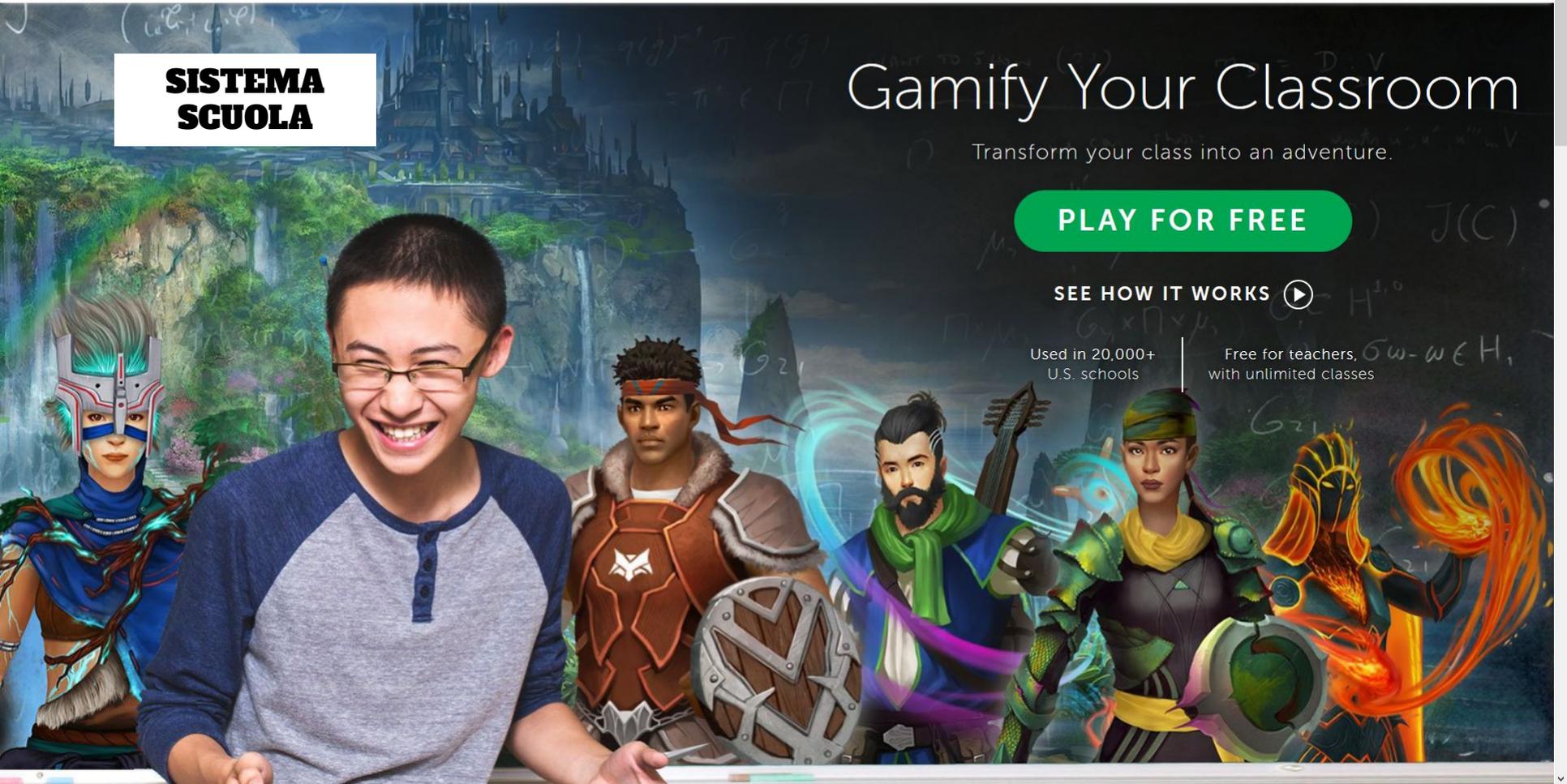
Transform your class into an adventure.

PLAY FOR FREE

SEE HOW IT WORKS 

Used in 20,000+
U.S. schools

Free for teachers,
with unlimited classes



Kids love games and stories.



Teachers ▾

Schools & Districts ▾

Pricing

Resources ▾

Log in

GET STARTED

Engage your students by harnessing the power of what they love most.



A cultural phenomenon

Games are the #1 form of entertainment for young people. Why? They drive the type of intrinsic motivation that makes us want to achieve more.

Games and great teaching go hand-in-hand

What do the best games and great teaching have in common? They both engage us by promoting autonomy, competency, and personal relationships.

**SISTEMA
SCUOLA**

Esempi sul tema fake news

Factious - Fake News checker

<http://factitious.augamestudio.com/>

Fighting News - Can you fool a nation? [SOLO DA TABLET/PC/MAC]

<https://fakenewsgame.playablemedia.org/> Politi

Truth - To distinguish political fact from fiction [APP DA INSTALLARE]

<https://www.cinqmarsmedia.com/politifact/>

I link li trovate tutti qui:

tinyurl.com/fakenewsgames

ALABAMA REQUIRES BIRTH CERTIFICATE TO USE PUBLIC BATHROOM

Alabama is the first country to enact insane bathroom laws. You must show your birth certificate to one of thousands bathroom police in order to use the facility.



"The gender stated on your birth certificate will determine what bathroom you may use," said Jack Offerman. "Taxpayers pay for the construction and maintenance for the bathrooms where kids might be and this is a great way to protect and teach them to obey the law no matter how absurd it is. The law is the law."

The State will hire over 10,000 Bathroom Patrol Officers (BPO) to conduct birth certificate checks. State representatives claim it will stop drug use and excessive dancing which leads to intercourse.

The ACLU plans to file a lawsuit for obvious reasons. "What if a foreigner is visiting the state of Alabama? We don't know why anyone would but it could possibly happen," said Charles Dickerson. "We all know this law is to ban transgender and immigrants from the state."

Urinating outside will now come with a 5-year prison sentence and \$150,000 fine.

[show source](#)



0
round 1



Play Archivist

Che la fonte sia con te. Combatti la tua battaglia per la verità. Scopri in pochi minuti quello che non sai sugli archivi.



Che la fonte sia con te.
Gioca a
PLAY.ARCHIVI.ST
Più di 17.000 partite giocate nelle prime due settimane!

Archivi.st
è un progetto
PROMEMORIA
Archives & Heritage Vision
C.so Vittorio Emanuele II, 44
Torino, Italia

<https://play.archivi.st/>

Finding the Truth

Per sensibilizzare al concetto di giustizia.

"A Practical Challenge"

by

Elucidat

+

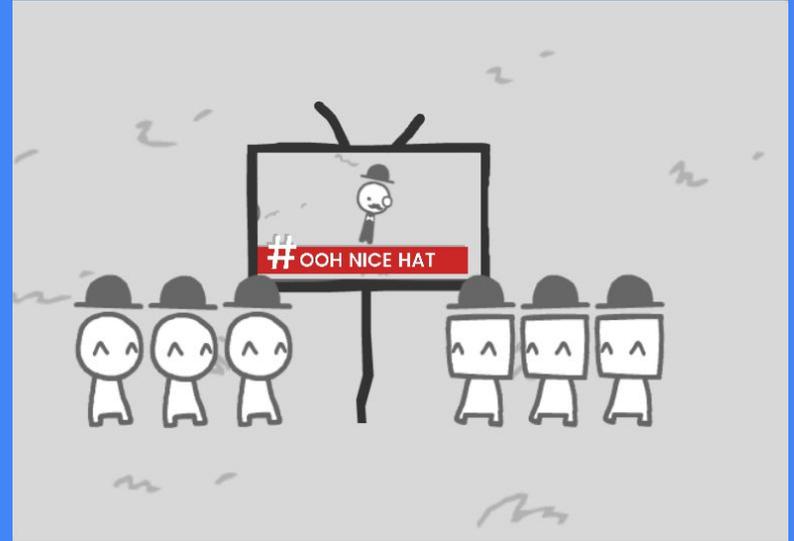
The Open University



The screenshot shows the interface of the 'Finding the Truth' game. At the top left, it says 'Elucidat A Practical Challenge'. At the top right, there are two buttons: 'Book a demo today' and 'Go Back'. The main title 'FINDING THE TRUTH' is centered, with the subtitle 'Press on a case to get started.' below it. There are three circular icons representing different cases: 1. A man in a black shirt with the number '3' on it, standing in front of red vertical stripes. 2. A person sitting on the floor in a dark room, surrounded by boxes and papers. 3. A woman with black hair looking at a rack of green clothes. Below each icon is a question: 'Making a case against Kevin', 'Who is to blame?', and 'Why prison?'. At the bottom, it says 'Your score so far: 0%'. Below the screenshot, the URL tinyurl.com/giocatevoi is displayed in blue text.

We Become What We Behold

Sul potere dei mass media



tinyurl.com/wbwwb

Provaci ancora Karl!

Provaci ancora Karl! è un gioco narrativo interattivo di simulazione sulla Proprietà Intellettuale, con finalità ludiche e didattiche per promuovere la cultura della Proprietà Intellettuale.

Pensi di avere una soluzione tecnica innovativa e vorresti trasformarla in un business? E' opportuno proteggerla tramite un brevetto? Vi sono le condizioni per depositare un brevetto? E poi come è possibile valorizzare le risorse investite?

Gioca alla web app *Provaci ancora Karl!* e scopri i vantaggi di un utilizzo consapevole della Proprietà Intellettuale!



tinyurl.com/giocoip

Detecting Deception

Practical Activity Using Video Questions

Open University

“A great example of active, social learning: Watch the videos, cast your votes, then find out how you compare against others. It uses social polls, clips and video players.”

The logo for Elucidat features the word "Elucidat" in a bold, dark blue, sans-serif font. The letters are partially obscured by a light blue, cloud-like shape behind them, which has a soft, glowing effect.

tinyurl.com/giocobugie

Next is Participant B.

Watch the video to decide if he's lying or telling the truth.



<https://www.elucidat.com/showcase/#detecting-deception>



So, how did you find the task?

Are you confident that you've managed to tell the liars and the truth tellers apart?

Now you've seen the videos and made your judgements, rate yourself again on how good you think you are at telling when someone's lying to you.



Submit >

HOW DID YOU DO?

Here you can see a breakdown of the answers you gave for each participant and whether you were right or wrong.

Watch the videos below for each participant to reveal who was lying and who was telling the truth.

Participant A



You said:

Participant A was Lying.

Others said:



■ Lying (2757)
■ Telling the truth (2503)

Participant B



You said:

Participant B was Telling the truth.

Others said:



■ Lying (2801)
■ Telling the truth (2503)



THE RESEARCH

Here Zoe Walkington explain how the average person performs in this activity.



With what Zoe said in mind, take a look at how your decisions stack up against the research:

Your decisions

When deciding that someone was lying, you thought the following were indicators of deception:

She's too sure.

Ok

she wears glasses

What the research says

As you've seen, most people perform around chance level in this task. One of the reasons research suggests we are so poor at it, is that we tend to rely on cues that are not diagnostically useful in detecting deception. For example we tend to think people looking away (gaze aversion) indicates deception, we also tend to think fidgeting or 'self grooming' type behaviours happen when people lie. In fact these behaviours don't correlate with deceit (*Bond Levine and Hartwig, 2015*).

You might expect that police officers would perform better, particularly when observing lies which come from real investigations, where the stakes are higher than they were in our "fun" example. In fact though, the research evidence suggests that the police also perform at around chance level, even when evaluating real criminals (*Vrij and Mann, 2001*).

Confidence and accuracy don't correlate, so unfortunately people's confidence doesn't relate to their capability at the task (*Vrij and Mann, 2001*).

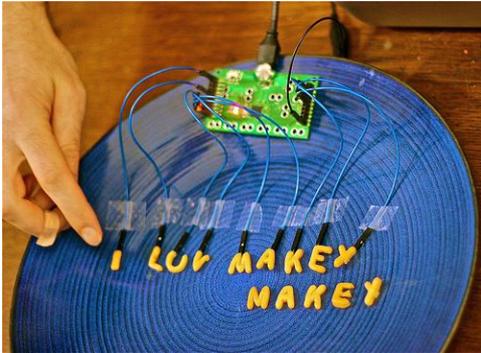
SCROLL DOWN TO TAKE YOUR LEARNING FURTHER



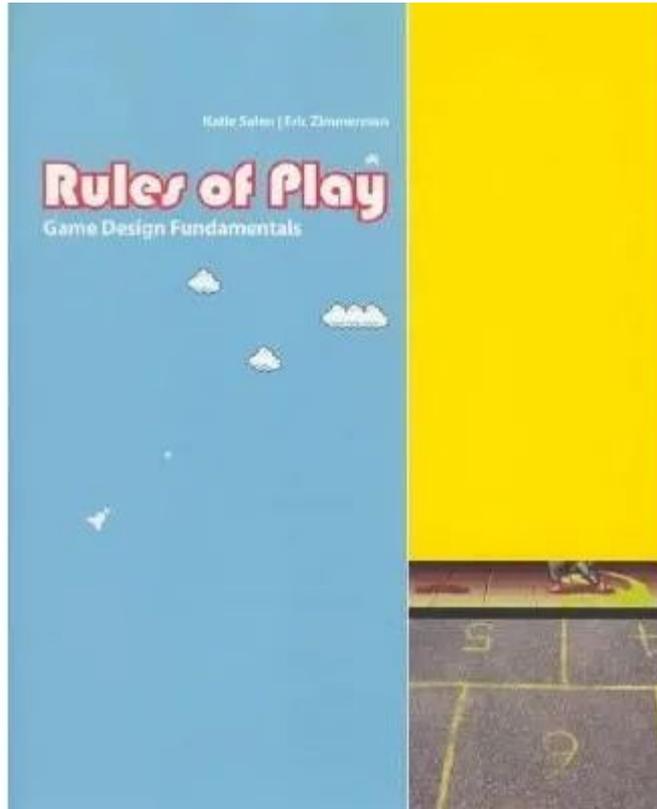
Altri mondi connessi ai giochi

Altre forme di laboratori creativi:

- Hardware/arduino
- Robotica (Cubetto, LEGO...)
- Makers ([Makey Makey...](#))
- Realtà aumentata e virtuale
- Stampa 3D
-



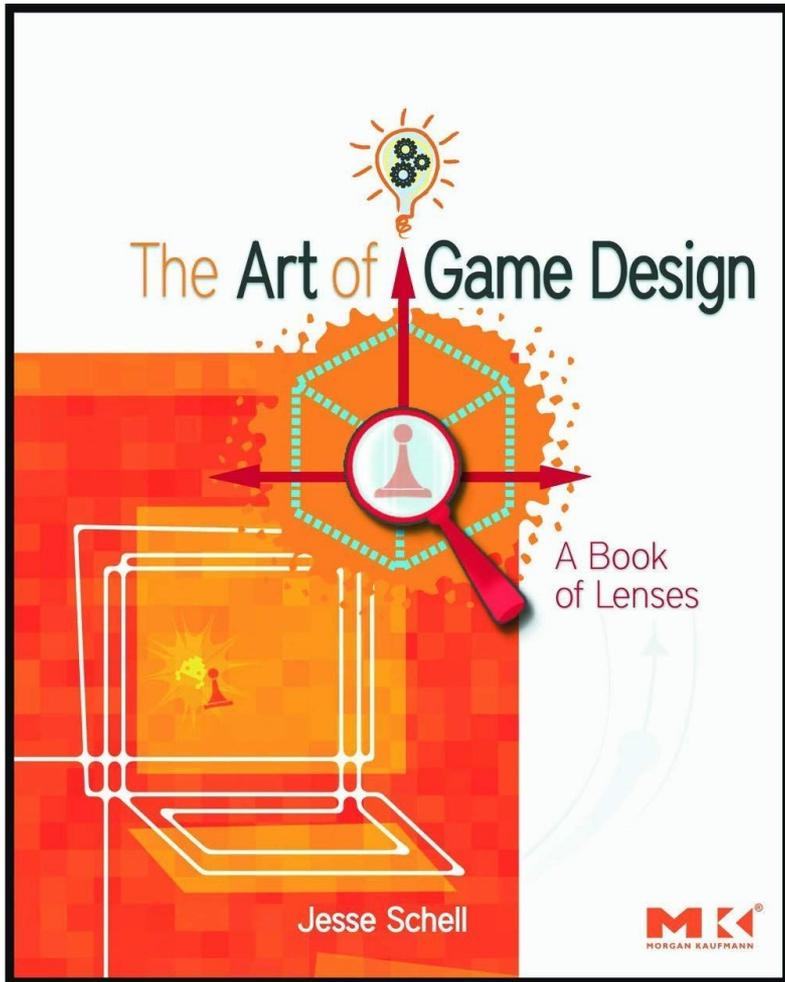
Il primo kit per programmare del tuo bambino



Rules of Play

Eric Zimmerman

Se volete approfondire



The Art of Game Design

Jesse Schell

Se volete approfondire

Discussiamo

- Dubbi, domande, proposte, condivisione di esperienze
- Individuiamo potenziali scenari concreti per voi

Grazie

Matteo Uggeri

matteo.uggeri@[remove]polimi.it