



Foster Multiply and Connect Adult Education

2018-1-IT02-KA204-048201

Oggetto	I Serious Games
Introduzione	<p>I "Serious games" sono simulazioni di eventi o processi del mondo reale progettati per l'insegnamento e la formazione. Il loro scopo è migliorare la comprensione di concetti fondamentali, e contemporaneamente facilitare lo sviluppo delle capacità cognitive. Avendo maggiori probabilità di catturare l'immaginazione degli studenti rispetto ad altre forme più tradizionali di insegnamento in classe, vengono contraddistinti come "valuable pedagogic mediums".</p> <p>L'Università di Westminster ha sviluppato un "Serious game" chiamato "La legge dell'omicidio" per meglio comprendere il modulo di Diritto penale.</p> <p>Il serious game racconta la storia di 2 amici, Alf e Bob. Dopo una discussione Alf realizza un'azione che porta alla morte di Bob. Gli studenti dovevano decidere se si trattasse di un omicidio o di un incidente.</p> <p>Il serious game è un viaggio durante il quale gli studenti devono percorrere 6 fasi: l'analisi fattuale; comprendere la legge relativa all'omicidio; applicare la legge relativa all'omicidio in base ai fatti e identificare i problemi; analizzare la causalità; analizzare l'intenzionalità e raggiungere il verdetto finale. In ogni fase ci sono diverse attività di gioco che tentano di mantenere vivo l'interesse degli studenti e di coinvolgerli nel caso.</p>
Tipologia di istituzione coinvolta	Istituto di istruzione superiore di II livello
Nome della metodologia utilizzata	Apprendimento basato sul gioco, "serious games" per la formazione.
Tipologia di educatore	Professore di un Istituto di istruzione superiore di II livello
Strumento/strumenti utilizzati	"Articulate Storyline 2". Storyline è una piattaforma per la creazione di contenuti funzionali all'apprendimento online.
Sfide principali, successi chiave e fattori abilitanti	<p>Questa attività ha evidenziato che i giochi hanno effetti positivi sull'apprendimento in quanto aumentano l'interesse e il coinvolgimento degli studenti relativamente alle tematiche trattate.</p> <p>L'uso di giochi digitali nell'educazione porta anche allo sviluppo di competenze trasversali, come la comprensione, la capacità di applicazione e di valutazione, lo sviluppo dell'autostima, la collaborazione, la capacità di prendere decisioni, di negoziare e l'autoefficacia.</p>

	Uno dei fattori di successo è stato che il “serious game” fosse accessibile online e tramite dispositivi che gli studenti usano regolarmente (telefoni cellulari, tablet, ecc.).
Lezioni apprese e raccomandazioni	È necessario più tempo per la preparazione del gioco durante le lezioni in ragione della novità dell'attività. I “serious games” possono essere utilizzati anche per migliorare la capacità di autovalutazione degli studenti o per consentirgli di mettere in pratica le conoscenze acquisite in precedenza da soli.
Paese	Regno Unito
Nome dell'istituzione/centro educativo	Università di Westminster



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.