



Foster Multiply and Connect Adult Education

2018-1-IT02-KA204-048201

Oggetto	Space Race
Introduzione	Space Race è un'esperienza di insegnamento interdisciplinare che utilizza come metodologia educativa l'apprendimento attraverso il gioco insieme all'approccio pedagogico della Flipped Classroom nell'istruzione superiore. Lo strumento utilizzato è stata l'applicazione Space Race integrata all'interno del software gratuito Socrative. Attraverso la sua implementazione è stato promosso un apprendimento più attivo e significativo per gli studenti. Allo stesso modo, l'implementazione di tale esperienza ha permesso durante le lezioni frontali di creare un'atmosfera più vivace e rilassata. È stato inoltre incoraggiato l'uso riflessivo e critico delle applicazioni tecnologiche e dei dispositivi mobili in classe. L'utilizzo dell'applicazione Space Race ha aumentato la partecipazione degli studenti in classe, la loro motivazione ed il loro interesse, favorendo lo sviluppo di competenze e abilità. Questo strumento è stato molto utile per ottenere un feedback bidirezionale insegnante-studente in tempo reale. Di conseguenza, ne è risultato un apprendimento più collaborativo, riflessivo e significativo.
Tipologia di istituzione coinvolta	Istruzione superiore di secondo livello
Nome della metodologia utilizzata	L'apprendimento basato sul gioco come metodologia educativa: Space Race
Tipologia di educatore	Professori universitari e professionisti di settore
Strumento/strumenti utilizzati	La risorsa Space Race utilizzata in classe è disponibile all'interno dell'applicazione di insegnamento digitale Socrative. Socrative è un sistema di risposta intelligente grazie al quale l'insegnante può sottoporre domande, competizioni e giochi, a cui gli studenti possono rispondere in tempo reale dai loro dispositivi mobili. Le risposte degli studenti vengono proiettate istantaneamente sul dispositivo. Gli studenti possono lasciare un feedback sull'attività ricorrendo a Exit Ticket [5,6]. L'opzione Space Race consente di incorporare la gamification in classe, vedi Figura 1. Quest'attività mostra un diagramma con l'avanzamento sincronizzato di un'icona (razzo, veicolo spaziale, orso, bicicletta, ecc.). Per ogni risposta corretta l'icona avanza di una posizione. In questo modo gli studenti possono verificare i propri progressi.

Per ottenere una pluralità di informazioni, abbiamo affrontato lo studio del suo utilizzo da una prospettiva interdisciplinare coinvolgendo docenti appartenenti a diverse aree del sapere; in particolare Ingegneria e Biomedicina dall'anno accademico 2015-16 ad oggi presso l'Università di Saragozza. In entrambi i casi, Space Race è stato utilizzato secondo diversi approcci metodologici. A volte gli studenti hanno partecipato individualmente e altre volte in gruppo. Si è cercato di incoraggiare l'uso di questo strumento in classe con spirito critico, riflessivo e ludico. L'obiettivo di questa proposta è stato l'uso di Space Race per supportare l'implementazione della strategia di apprendimento attraverso il gioco (Gamification) in maniera complementare all'approccio pedagogico della Flipped Classroom.



Sfide principali, successi chiave e fattori abilitanti

Come svantaggi possiamo sottolineare che:

- La versione gratuita dell'applicazione non consente di configurare le opzioni di punteggiatura o di assegnare un determinato tempo per ciascuna domanda. E' possibile solamente osservare la posizione relativa dei partecipanti rispetto al resto degli avversari (Figura 1), quindi non è adatto come sistema di valutazione in tempo reale.
- Lo strumento consente agli studenti / gruppi di scegliere un colore specifico per la propria attrezzatura o può essere assegnato in modo casuale. Quest'ultima opzione può falsificare i risultati
- I dispositivi mobili o la rete stessa possono influire sulla sua efficacia come sistema di valutazione.
- La versione gratuita consente competizioni con un massimo di 20 studenti / gruppi, il che è un limite.

Lezioni apprese e raccomandazioni

L'analisi sull'uso di Space Race rivela che:

- Facilita la risoluzione di dubbi sulle attività assegnate che sono state sviluppate in autonomia dagli studenti fuori dall'aula secondo il modello della Flipped Classroom.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Consente il monitoraggio della materia (feedback degli studenti), nonché l'evoluzione del processo di apprendimento e insegnamento. Rivela le maggiori difficoltà affrontate dagli studenti. E' possibile evidenziare i concetti.</li> <li>● Facilita la valutazione continua e la verifica dei progressi degli studenti in relazione ad una determinata materia.</li> <li>● Fornisce una trasmissione veloce e immediata delle informazioni attraverso un gioco basato sulla competizione. Si risparmia molto tempo nella diffusione delle informazioni rendendo possibile dedicare una maggiore attenzione alle specificità degli studenti.</li> <li>● Le dinamiche che si generano in classe stimolano il dibattito. In questo modo la lezione frontale non è più solo accoglienza passiva dei concetti ma diventa partecipazione attiva degli studenti.</li> </ul>
Paese	Spagna
Nome dell'istituzione/centro educativo	Università di Saragozza, Saragozza, Spagna Fonte: <a href="https://www.mdpi.com/2504-3900/2/21/1319/pdf">https://www.mdpi.com/2504-3900/2/21/1319/pdf</a>



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.*