

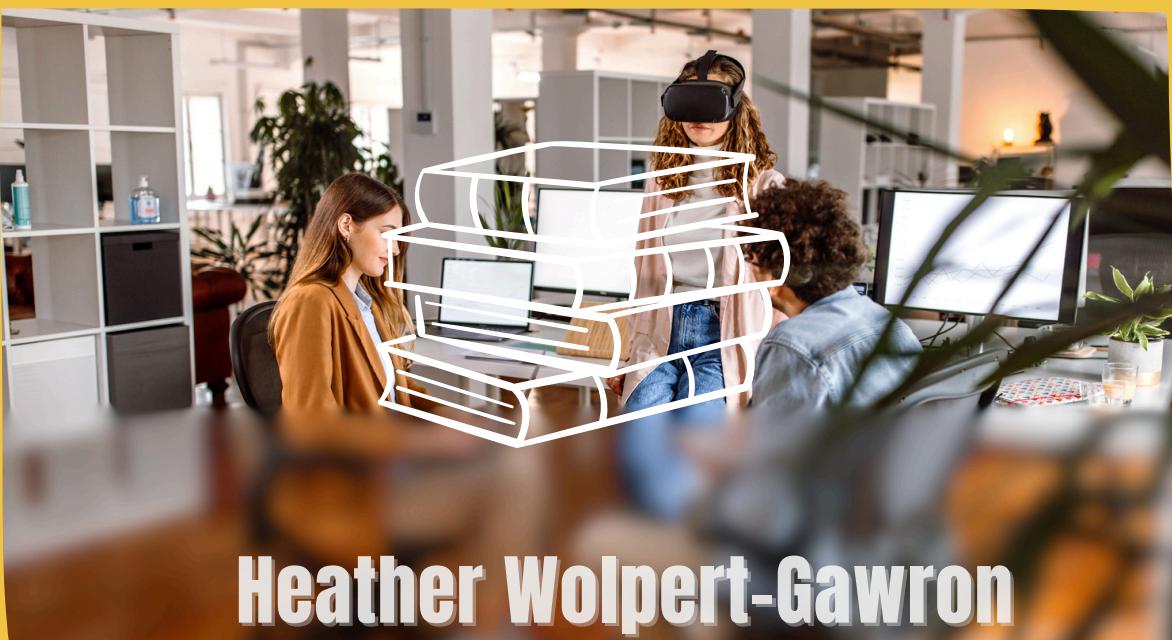
“Il gioco con impatto: la gamification nell’educazione ambientale e nell’imprenditorialità”

Il link: <https://www.edutopia.org/blog/project-based-learning-gamification-go-great-together-heather-wolpert-gawron>

edUTOPIA

DESCRIZIONE BREVE

Questo articolo spiega come la combinazione dell’apprendimento basato su progetti (PBL – Project-Based Learning) con la gamification possa davvero aumentare il coinvolgimento e la motivazione degli studenti. Fornisce suggerimenti pratici su come integrare elementi divertenti come badge, livelli e storytelling in progetti pratici e guidati dall’indagine.



Heather Wolpert-Gawron

CONSIGLI

Questo articolo è molto utile per insegnanti e formatori che vogliono arricchire le proprie lezioni con metodologie attive. Può essere utilizzato per progettare attività scolastiche o workshop che integrino gamification e PBL, ad esempio creando sfide a livelli, missioni con badge o narrazioni che guidano i progetti. È adatto sia per corsi di educazione ambientale che per programmi di imprenditorialità verde, stimolando motivazione, creatività e collaborazione tra studenti.

PAROLE CHIAVE

- Gamification
- Educazione
- Sfide ambientali

LINGUA

Inglese.

PREZZO

Risorsa gratuita.