Il potere della gamification nell'educazione

Il link: https://learningfromexperience.com/

BREVE DESCRIZIONE

EBLS è una società di ricerca e sviluppo che promuove la teoria e la pratica dell'apprendimento esperienziale.
La sua missione è rafforzare le competenze dei discenti e costruire una comunità basata sull'eredità degli studiosi dell'apprendimento esperienziale, le cui idee hanno plasmato l'educazione moderna.



Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Co-funded by the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

CONSIGLI

La risorsa può essere utilizzata in diversi contesti educativi, a partire dalla formazione degli insegnanti. Può servire come strumento introduttivo in workshop o corsi di aggiornamento professionale dedicati alla gamification, stimolando la riflessione su come integrare elementi di gioco nella didattica quotidiana. Può essere introdotta anche in riunioni di dipartimento o giornate di programmazione curricolare per favorire il dialogo tra docenti sulle nuove metodologie didattiche finalizzate ad aumentare il coinvolgimento degli studenti.

PAROLE CHIAVE

- Gamification
- Educazione
- Impatto sociale

LINGUE

Multilingue.

PREZZO

Tutte le risorse sono disponibili gratuitamente.

Escape Rooms for Green Entrepreneurship

Co-funded by the European Union

Questo progetto è stato finanziato con il supporto della Commissione Europea. Questa pubblicazione riflette esclusivamente le opinioni dell'autore e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.