

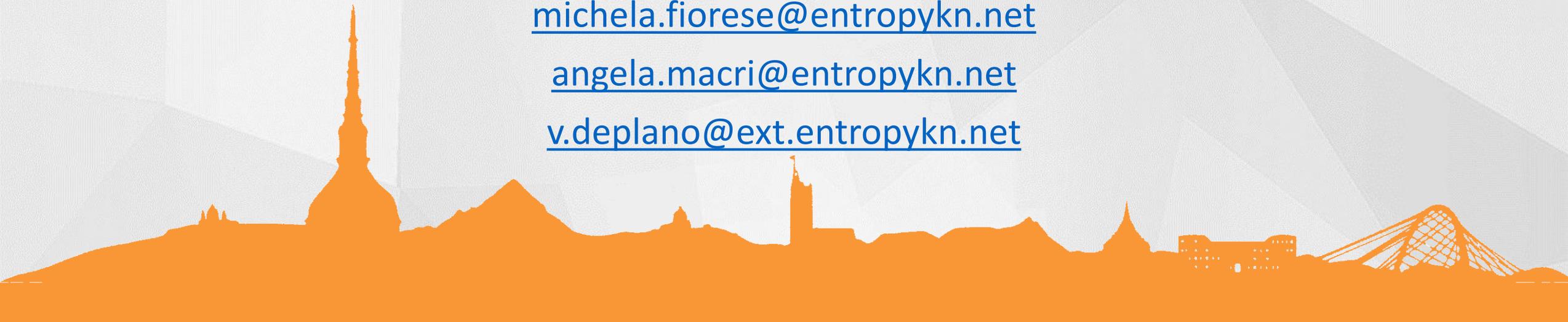
Dig4life – Il Digcomp in un Serious Game per le scuole superiori

Michela Fiorese, Angela Macri, Vindice Deplano
Entropy Knowledge Network

michela.fiorese@entropykn.net

angela.macri@entropykn.net

v.deplano@ext.entropykn.net

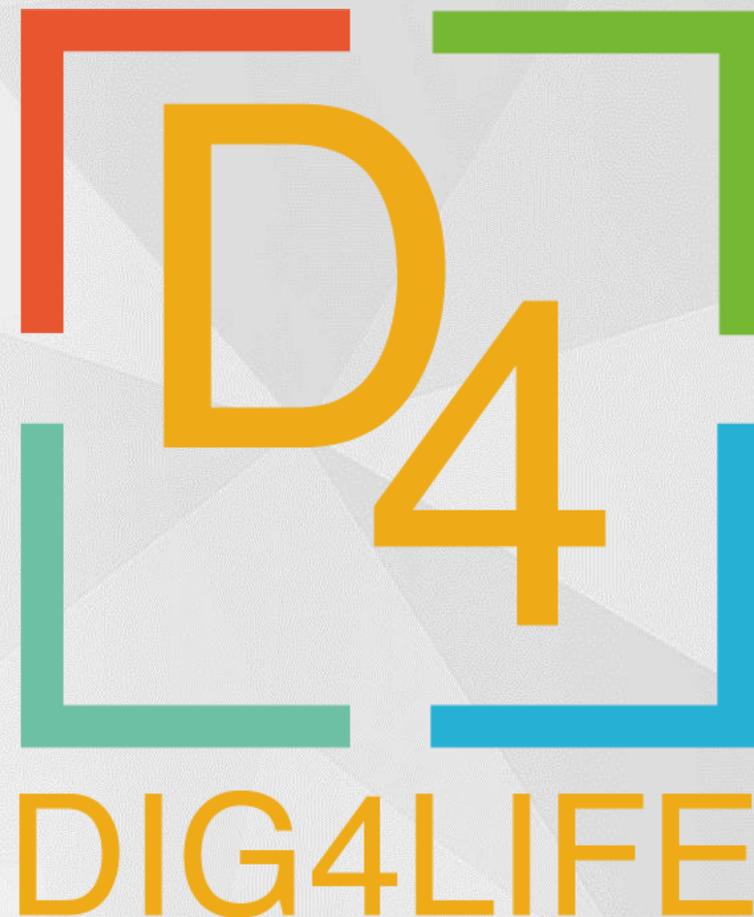


Il progetto DIG4LIFE

E' un **progetto di ricerca applicata** che mira a fare **scambio di best practice** nell'insegnamento delle competenze digitali attraverso la diffusione di strumenti innovativi, in particolare con l'utilizzo di **simulatori interattivi digitali e gamificati**: i Serious Game

Obiettivi:

- a. **il miglioramento della qualità dell'insegnamento e delle competenze degli educatori** per la lotta all'analfabetismo funzionale ed emotivo e alle disparità di accesso all'istruzione;
- b. **La diffusione di buone pratiche a livello europeo e il miglioramento dell'alfabetizzazione e maturità digitale**



Il Consorzio

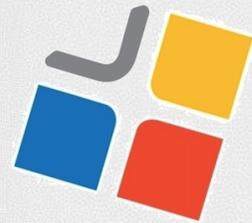


ACADEMIA

FH | JOANNEUM
University of Applied Sciences



Klaipeda
University



ERN



UCA

Universidad
de Cádiz

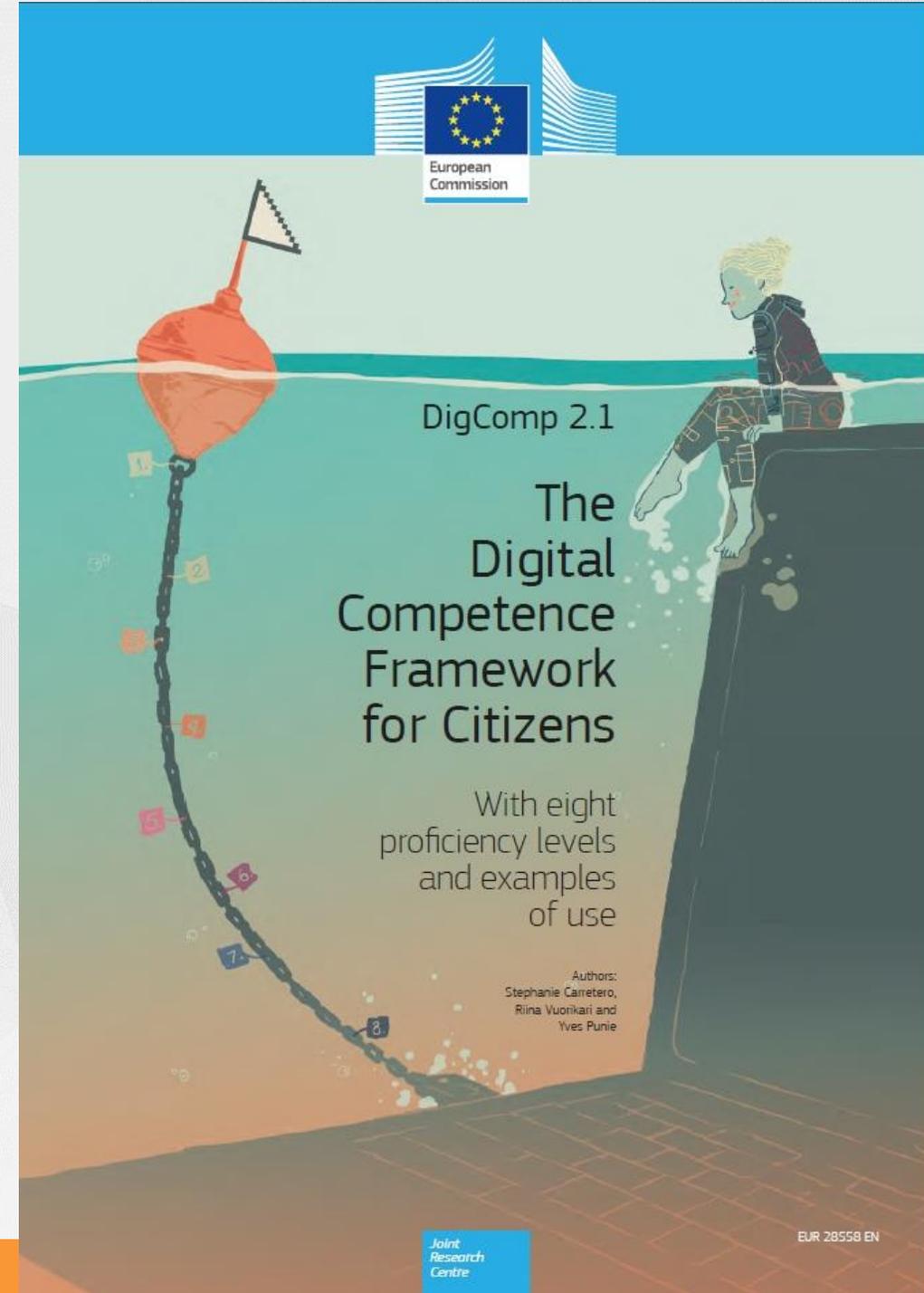


Il Digcomp 2.1

- È il **quadro di riferimento** per le **competenze digitali** dei cittadini europei
- Rappresenta uno **strumento per migliorare le competenze digitali** dei cittadini
- Prevede una descrizione a **otto livelli** con esempi di utilizzo per ciascuno dei livelli.

Area di competenze

1. Alfabetizzazione su informazioni e dati
2. Comunicazione e collaborazione
3. Creazione di contenuti digitali
4. Sicurezza Area di competenze
5. Risolvere problemi



Perché un Serious Game?

Un Serious Game (SG) è una simulazione interattiva che permette al fruitore/giocatore di mettere in gioco le proprie conoscenze, competenze e atteggiamenti all'interno di una simulazione coinvolgente e realistica.



Flessibilità



Immersività



Feedback Continuo

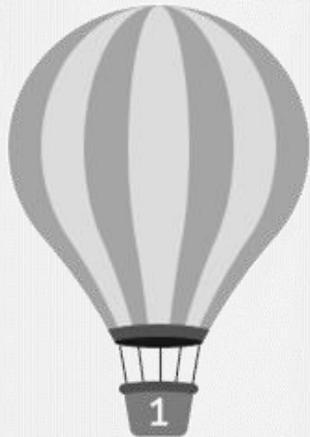
Perché un Serious Game

Le situazioni create attraverso i SG consentono di:

- **semplificare la “realtà”** per far meglio comprendere la complessità del fenomeno/materia
- **esplorare ambienti e scenari** che in altro modo sarebbero impossibili o rischiosi
- **testare strategie diverse**, uscendo dalle aree di confort
- **rendere tangibili** le relazioni invisibili tra le cose
- **dilatare o comprimere** il tempo



Il Codesign



Digital
Literacy
Austria



Digital
Numeracy
Lithuania



Digital
Safety
Italy



Digital
Collaboration
Spain



Digital
Creativity
Finland



Problem
Solving
Slovenia

Il supporto di Moodle nell'attività di Codesign

[Home](#) [Dashboard](#) [Eventi](#) [Questo corso](#)

[Attiva modifica](#)

[Nascondi blocchi](#)

[Standard view](#)

ASSOCIATED PARTNER DITES RESEARCH CENTER



ACADEMIA

FH JOANNEUM

Klaipėdos universitetas



D₄ DIG4LIFE

[Calendario](#)

< dicembre 2021 >

Lun	Mar	Mer	Gio	Ven	Sab	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

- [Nascondi eventi sito](#)
- [Nascondi eventi di categoria](#)
- [Nascondi eventi di corso](#)
- [Nascondi eventi di gruppo](#)
- [Nascondi eventi dell'utente](#)
- [Nascondi eventi altri](#)

Il Percorso



Il percorso

10 Workshop di cui **6** dedicati al co-design dello storyboard/**2** modalità



1. Sincrona, su **ZOOM** con l'obiettivo di:

- Presentare obiettivi del progetto e del SG
- Condividere gli elementi del Game Design
- Supportare i professori nello storyboarding



2. Asincrona, su **MOODLE** per

- Dare continuità tra i workshop
- Anticipare o fare un follow up sui contenuti
- Dare e ricevere feedback
- Continuare il lavoro avviato in sincrono

Il Team

- Il Partner di progetto
- I Trainer
- I Tutor



Le caratteristiche tecniche

Architettura «*Learning Brick*» compatibile con Moodle

Il sistema gestisce automaticamente alcune funzioni importanti, tra cui la memorizzazione dei dati dell'utente, che ha **2 funzioni**:

- **la certificazione della fruizione e del risultato** (in termini di punteggio, ma anche di alcune risposte specifiche) in una piattaforma;
- **il mantenimento dello stato della simulazione**, che consenta di interromperla in qualunque momento per poi riprenderla dallo stesso punto a distanza di tempo, senza perdere alcuna informazione.

In questo modo i serious game sono fruibili:

1. **in locale** su

- un personal computer;
- device mobili (come app distribuibili tramite i consueti store online - come Play Store per i dispositivi Android):

2. **via internet** su

- un server web;
- su una piattaforma LMS come Moodle.

SCORM o xAPI

Nel DIG4LIFE Serious Game sarà sperimentato il **tracciamento con lo standard xAPI** inserendo all'interno dei parametri di gioco i riferimenti a endpoint e author. Questo comporta il verificarsi di **2 situazioni**.



- 1** Se il game non è in una piattaforma Scorm, compare una maschera iniziale che chiede all'utente di identificarsi e invia gli statement xAPI al LRS identificato dall'endpoint (mentre, come già accennato, la "fotografia" della simulazione viene memorizzata in locale).

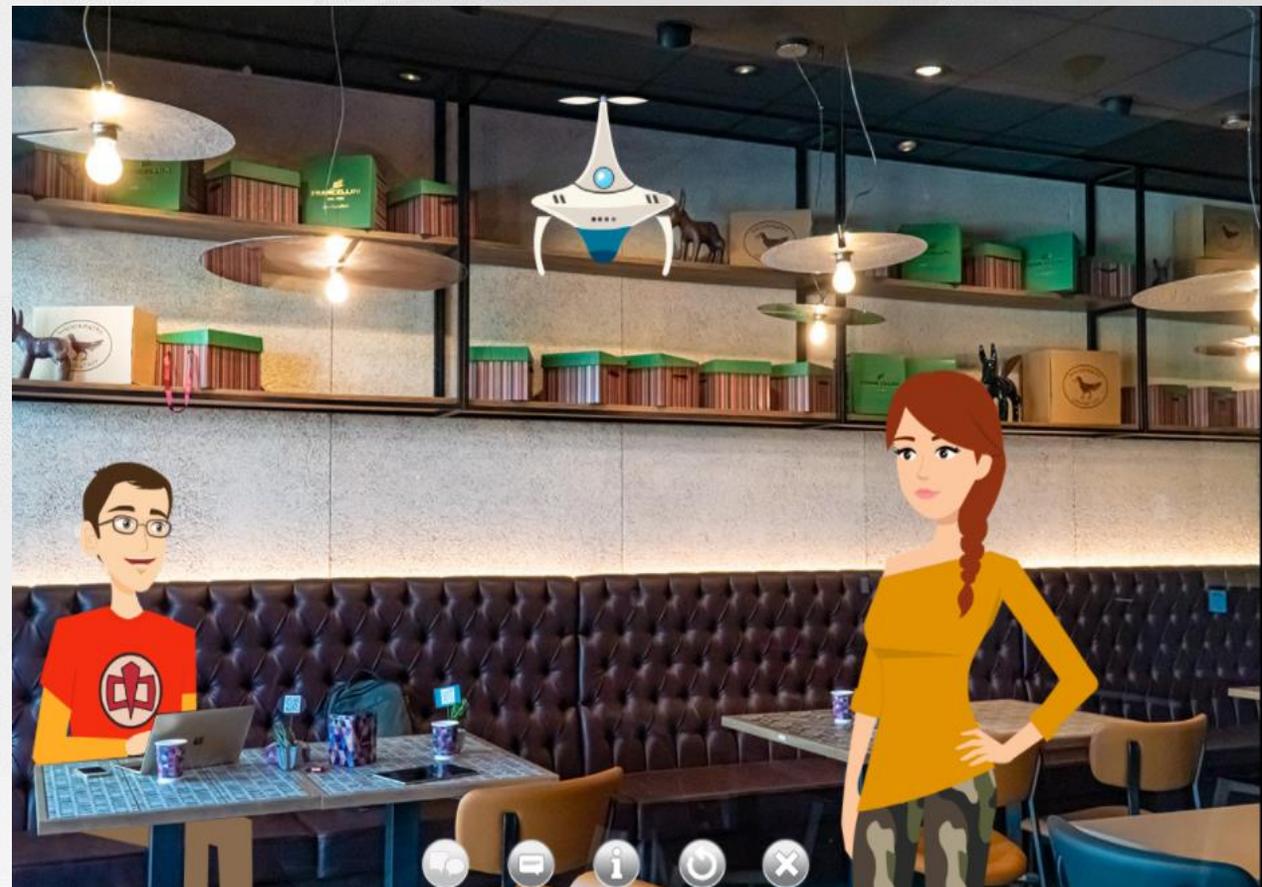


- 2** Quando il game rileva una piattaforma SCORM:
- traccia sul LMS Moodle i consueti valori (status, punteggi, interazioni, ecc. compresa la "fotografia" della simulazione nel campo suspend_data);
 - ricava il nome e l'identificativo dell'utente dal LMS Moodle e li usa per "vestire" gli statement xAPI che invia, come nel caso precedente, al LRS

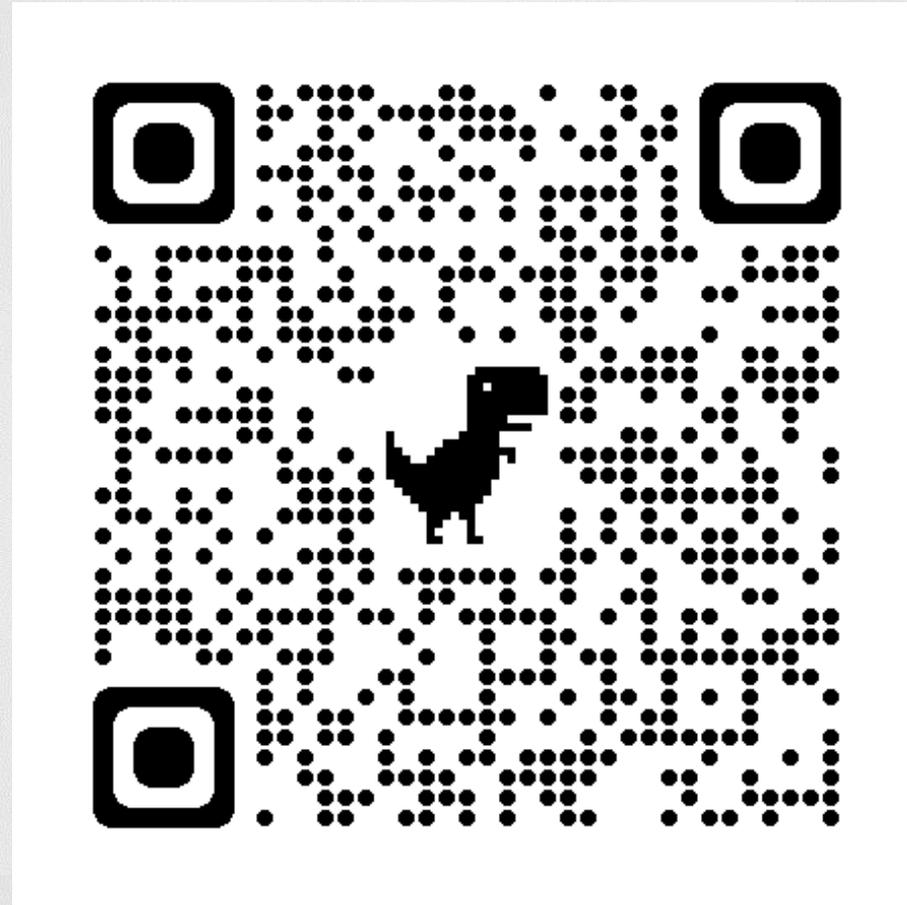
La storia

*“Nel 20XX, due adolescenti, **Paul e Francis**, vivono in un campus scolastico con i loro coetanei. **La scuola** come la conosciamo **non esiste**, non ci sono aule, lezioni o compiti. Gli studenti risiedono nel campus per circa 3/5 anni, durante i quali vengono loro assegnate **sfide di vita reale** che costituiscono una forma futuristica di formazione informale. Attraverso le loro esperienze acquisiscono competenze, conoscenze e crediti scolastici.*

*Un **mentore** interagisce attraverso un **ologramma**, commenta l'esperienza e assegna i punteggi finali, per certificare l'acquisizione della competenza. Quando gli studenti raggiungono un certo livello di maturità (conoscenze/abilità) secondo la valutazione del Mentore, concludono il loro percorso di apprendimento.”*



E ora tocca a voi!



https://www.entropylearningplatform.it/seriousgames/dig4life_it/avvia.htm