



Gamification e didattica delle STEM

approcci innovativi per facilitare l'apprendimento

relatori

Anna Brancaccio *MIM - DGOSVI - coordinatore*

Marina Marchisio *Professore Ordinario di Matematiche Complementari Università di Torino*

Claudio Pardini *Membro del Comitato Scientifico Problem Posing & Solving*

Cecilia Fissore *Dottoranda Digital Humanities Università di Torino*

Valeria Fradiante *Dottoranda Digital Humanities Università di Torino*

WorkShop immersivo

Durante il workshop i docenti partecipanti saranno invitati a riflettere sul tema della Gamification, una metodologia didattica che applica, in contesti non ludici, dinamiche che caratterizzano il mondo del gioco con l'obiettivo di creare ambienti immersivi. Riflettendo su dinamiche come la sfida, il punteggio e il superamento di livello, i docenti saranno invitati a progettare attività didattiche di Gamification da utilizzare nella loro didattica delle STEM.



8 marzo



11:30 - 13:00



Sala immersiva 17 - Pad. Ghiaie

