




PlayBrighter





PLAYBRIGHTER

<https://edshelf.com/tool/playbrighter/>

-  **CATEGORIA:** Azione and Giochi di Simulazione
-  **LIVELLO E MATERIA:** Per tutti i livelli di istruzione e per tutte le materie, ideale per l'apprendimento delle lingue e delle scienze.
-  **BREVE DESCRIZIONE:** PlayBrighter è una piattaforma educativa online basata sui giochi che consente agli insegnanti di organizzare coinvolgenti sequenze di apprendimento e di creare giochi educativi basati sul programma di studio da far giocare ai propri studenti.

TEMPO DI LETTURA: 4 minuti

.....

-  **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO:** Gli studenti potrebbero percepire i metodi di insegnamento tradizionali come pesanti e noiosi. Per questo motivo, gli insegnanti dovrebbero prendere in considerazione l'introduzione di nuovi metodi basati sulle moderne tecnologie, come le piattaforme di apprendimento basate sui giochi come PlayBrighter, per rendere le lezioni più interattive e coinvolgenti per gli studenti. Grazie all'interattività dei giochi e all'incorporazione di elementi del gioco nell'insegnamento, gli insegnanti possono catturare l'attenzione degli studenti e coinvolgerli di più.
-  **QUANDO USARE QUESTO STRUMENTO:** PlayBrighter è uno strumento utile agli insegnanti per testare e verificare le conoscenze degli studenti su argomenti e materie apprese, individuando eventuali lacune su cui intervenire prima di passare a un altro argomento. È utile anche agli studenti per ripassare e memorizzare meglio le lezioni.
-  **LIVELLO DI DIFFICOLTÀ (PUNTEGGIO) E LIVELLO DI ETÀ:** Medio, 10+
-  **PERCHÉ USARE QUESTO STRUMENTO:** PlayBrighter è una piattaforma utile che gli insegnanti possono usare per creare e gestire le loro classi in un ambiente simile a un gioco che aiuta gli studenti a essere più coinvolti e motivati nello studio. Infatti, la presenza di elementi del gioco, come avatar, missioni e ricompense, aiuta gli insegnanti a catturare e aumentare l'interesse e l'attenzione degli studenti, rendendoli più partecipi nell'apprendimento e garantendo una migliore memorizzazione delle conoscenze acquisite. Inoltre, la piattaforma consente agli insegnanti di testare facilmente le conoscenze degli studenti su un argomento o una materia e di monitorare i loro risultati.

DESCRIZIONE DELLO STRUMENTO: PlayBrighter è una piattaforma educativa basata sul gioco e caratterizzata da domande attraverso cui gli educatori possono insegnare seguendo i loro specifici obiettivi di apprendimento e verificare le conoscenze degli studenti. Ogni gioco viene presentato agli studenti come una "missione" che possono svolgere online come compito a casa o come studio autonomo o durante una lezione. Ogni fase del gioco richiede agli studenti di rispondere a delle domande per andare avanti e ottenere ricompense per i loro avatar. Gli insegnanti possono vedere e giocare in anteprima le missioni con i loro studenti, per impostare il loro apprendimento e il loro percorso di studio. PlayBrighter consente inoltre agli insegnanti di monitorare i risultati degli studenti.

PREPARAZIONE E USO DELLO STRUMENTO: Innanzitutto, gli insegnanti devono creare un account per accedere. Quindi possono aggiungere e creare missioni da assegnare ai loro studenti. Possono anche invitare studenti o insegnanti esterni alla missione. Quando creano una missione, gli insegnanti possono scegliere tra le domande presenti nel gioco su qualsiasi argomento (la piattaforma offre oltre 15.000 domande possibili), oppure possono creare le proprie sotto forma di domande a scelta multipla. Gli studenti creano i loro avatar, aggiungendo personaggi alla loro esperienza di studio per raggiungere gli obiettivi di apprendimento. Quando gli studenti rispondono alle domande e avanzano nei livelli di gioco, completando le missioni, vengono ricompensati con una speciale valuta del gioco che possono utilizzare per migliorare e personalizzare i loro avatar. Dalla scheda studente, gli insegnanti possono gestire la classe e monitorarne i progressi; i risultati sono immediatamente accessibili sotto forma di un dettagliato registro automatico dei voti.

L'ESEMPIO: Questo è un esempio di come utilizzare PlayBrighter in classe
<https://youtu.be/CkSxdeWu1XM>

RISORSE NECESSARIE: Computer/ Notebook/Cellulare – Indirizzo email – Lavagna interattiva – Connessione Internet



RIFERIMENTI AGGIUNTIVI:

- PlayBrighter: le basi <https://youtu.be/eprWHZnOpLs>
- Questions Tutorial: How to Make Your Own Questions <https://youtu.be/d4pti-ccnio>
- How to use PlayBrighter In Your Classroom! <https://youtu.be/TD2CQinKw1c>

PRO E CONTRO DI USARE QUESTO STRUMENTO:

PRO Piattaforma facile da usare; personalizzazione; interattività; gamificazione; vasta gamma di domande.

CONTRO Connessione Internet necessaria; solo due missioni possibili nella versione gratuita.

VALUTAZIONE DEGLI INSEGNANTI (PUNTEGGIO): 3/5