

El misteri de la pissarra negra

Frank Sabaté i Òscar de Paula

Durada del taller: 180'

El fil argumental de la sessió es porta a terme a partir del canvas "Jo gamifico, redissenym?". Tota l'estructura de la sessió es basa en seguir el que es planteja en aquest full per tal d'aconseguir que els participants inventin una proposta gamificada que porti per títol "El misteri de la pissarra negra."

Material

- Itinerari al web: qrsh.at/gamificacioedudemà
- Canvas "Jo gamifico, redissenym?"

Planificació de la sessió

Moment 1. Trobar objectius

Es formen grups. S'analitzen els diferents "per què?" que apareixen al canvas. Cada grup pensa quins volen que siguin els objectius que es plantegen en el moment de realitzar una gamificació. Els apunten a l'espai corresponent del canvas.

ON? QUÈ? FEINA CENTRE CIVIC ESCOLA INSTITUT ESPLAI ESCOLTISME EXCURSIÓ CELEBRACIÓ ACTIVITAT UNITAT DIDÀCTICA UNA SESSIÓ ...	PER QUÈ? ALGUNA COSA NO FUNCIONA VULL EXPLORAR NOVES METODOLOGIES PARTICIPANTS AL CENTRE DE L'ACCIÓ REPLANTEJAR-ME LA MEVA DOCÈNCIA EL QUE FAIG NO EM CONVENÇ NOTO QUE ELS ALUMNES NO APRENEU DONAR RESPONSABILITATS ...	QUINS OBJECTIUS? MILLORAR EL CLIMA DE L'AULA AFAVORIR L'APRENENTATGE DE CONTINGUTS CONSOLIDAR UN HÀBIT MILLORAR EL RENDIMENT ACADÈMIC SENSIBILITZACIÓ SOCIAL DISMINUIR LA DEPENDÈNCIA DEL DOCENT PROMOURE EL TREBALL COOPERATIU ...	COM SÓN ELS PARTICIPANTS? EDAT CURS PROCEDÈNCIA QUÈ ELS FA ESPECIALS? GRUP HOMÒGENI / HETERÒGENI CONEXIONS PREVIS QUÈ VOLEM QUE RECORDIN? ...
NARRATIVA, ESTÈTICA MISTERI FUTURISTA PREHISTÒRIA MEDIEVAL CONTEMPORANI INVESTIGADORS PERIODISTES VIATGE EXPLORADORS NAUFRAGS PIRATES CIÈNCIES ...	DINÀMIQUES INDIVIDUAL, EN GRUP COMPETICIÓ, COL·LABORACIÓ, UNA BARREJA JUGADOR PROTAGONISTA, OBSERVADOR, GESTOR FUNCIÓ DE LES RECOMPENSES ES PRENEU DECISIONS QUE AFECTEN A... PODEN ESCOLLIR CAMINS? I ORDRE D'ACCIONS? TOTHOM VEU EL MATEIX? ES PODEN FER ALIANCES? RELACIÓ DELS JUGADORS AMB ELS ELEMENTS DE JOC ...	MECÀNIQUES COM ES FAN SERVIR... QUINES ACCIONS PUNTS INSIGNIES CLASSIFICACIONS TROFEUS NIVELLS AVATARS MISSIONS REPTES PROGRES MOVIMENTS SORPRESA FEEDBACK RÀPID MAPA DE SITUACIÓ PENALITZACIÓ CLANS TORNOS CARTEES DAUS ...	EINES? TECNOLOGIES? MOODLE APPS MÒBILS PORTÀTILS CÀMERES GRAVADORA CARTOLINA PAPER BOLÍGRAFS GOMETES ...
ACTORS? OBSERVADORS?	RECOLLIR FEEDBACK PAUTES D'OBSERVACIÓ AVALUACIÓ PARTICIPACIÓ EN FÒRUMS POST-IT ENTREVISTES ENQUESTES KANOOT PLICKERS ENTORN WEB MURALS PRESENTACIONS A L'AULA ...	SORPRESA? ATZAR? INFORMACIÓ AMAGADA DESBLOQUEIG DE NIVELLS OUS DE PASQUA ESDEVENIMENTS ENCADENATS ...	

Aquest full del canvas és el guió que permet seguir tota la sessió.

Moment 2. Narrativa i estètica

S'explica la importància de la narrativa i dels elements estètiques i es presenten diferents models narratius que són presents al canvas. Els grups elaboren una proposta que permeti tenir com a fil conductor el concepte "El misteri de la pissarra negra."

Moment 3. Tipologia de jugadors

Es presenten les diferents tipologies de jugadors. Es demana que, a partir d'aquí, ho relacionin amb els diferents tipus de proves i reptes que han de presentar a la seva gamificació (mecàniques i elements).

Un cop tenen un llistat dels elements de la seva gamificació, es demana que creïn proves de forma col·laborativa que responguin als objectius a assolir.

Moment 4. Recollir feedback

El canvas ens fa una proposta de formes de recollir feedback que serveien per avaluar durant tot el procés gamificat. Els grups creen rúbriques d'avaluació segons el tipus d'activitat que pensen portar a terme.

Moment 5. Eines que podem fer servir

Es presenten les diferents eines o recursos que es poden utilitzar en el moment de desenvolupar una gamificació (es poden trobar a l'apartat "eines? tecnologies?" del canvas).

Moment 6. Producte final

Cada grup prototipa una proposta d'activitat gamificada i la presenta a la resta del grup.