



BBS

tecnologia
di buon senso



Gamification ed Edutainment

Gamification ed Edutainment

BBS ha progettato una soluzione di **edutainment** che consente ai ragazzi di apprendere in modo costruttivo argomenti anche di educazione civica attraverso innovative **soluzioni interattive 2D e 3D** che uniscono il racconto della storia con percorsi di test per misurare il grado di apprendimento degli studenti.

Le funzioni principali comprendono:

- **Giochi/Minigiochi istruttivi** che possono aiutare i bambini e i ragazzi a interessarsi agli argomenti in modo creativo e divertente
- **Possibilità di realizzarli in 2D o in 3D**, a seconda della necessità
- **Completamente su misura**, in modo tale che vengano rispettati gli elementi chiave principali del cliente
- In aggiunta è possibile scegliere **una suite completa di kit d'apprendimento cartaceo a sostegno**

Di seguito alcune **case history**, finanziate dal **Ministero dell'istruzione (MIUR)** e dal **Ministero delle politiche agricole forestali (MIPAF)**.

- **Frutta e verdura nelle scuole**
- **Latte nelle scuole**

Case history

Frutta e verdura nelle scuole



Il progetto commissionato da **ISMEA**, finanziato dal **Ministero dell'Istruzione**, e destinato ad oltre **3.000 scuole in tutto il territorio Italiano**, ha previsto non solo la realizzazione del gioco interattivo **2D e 3D**

L'idea di **BBS** di proporre una **soluzione integrata**, con l'aggiunta della **guida per gli insegnanti**, di un **glossario** di parole e di **pillole informative**, conferiscono una **duplice valenza educativa**.

Lo scopo principale del progetto è quello di ampliare la comprensione delle caratteristiche nutrizionali e sensoriali di frutta e verdura da parte dei bambini, prestando particolare attenzione all'importanza della stagionalità e della biodiversità produttiva.

La guida interattiva **2D e 3D** mette in evidenza, suddividendole per mese, le varietà di frutta e verdura, e per entusiasmare i bambini sul tema viene enfatizzato il tema dei colori dei prodotti proponendo anche attività di laboratorio creativo.

Il gioco interattivo fornisce anche idee e suggerimenti su come conservarli al meglio anziché sprecare. Imparare a capire e apprezzare il cibo, assaporarne il gusto e, soprattutto, mangiare bene.

È il modo migliore per garantire che i bambini abbiano già le informazioni su come sia un'alimentazione e uno stile di vita sani, in maniera tale che queste conoscenze vengano poi applicate anche nel periodo dell'adolescenza.

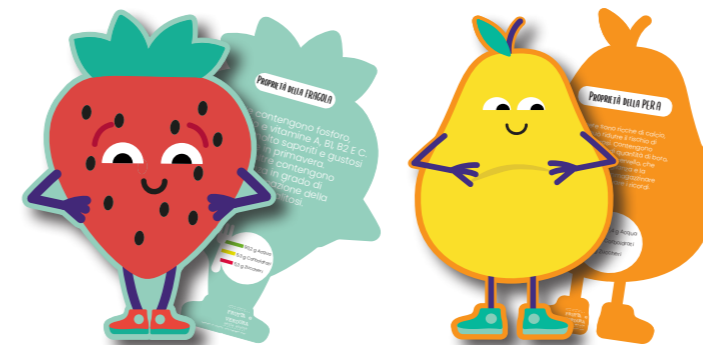
Glossario



Guida per gli insegnanti



Esempi di pillole informative



Esempi di schede laboratoriali



Esempio di layout del gioco

Per frutta e verdura nelle scuole è stato programmato un **videogioco in 2D**, in cui sono presenti **4 minigiochi**: due in cui viene chiesto all'alunno di scegliere tra le proposte la risposta corretta o di fornire la risposta esatta in modo interattivo come se fosse in un quiz.

Esempio di schermata iniziale



Esempio di schermata di gioco



Esempio di schermata di minigioco

Per esempio possono essere creati dei minigiochi interattivi a scelta multipla, o proposto come quiz.



Esempio di schermata risposta giusta

A seconda della risposta, se la risposta è corretta, verrà proposta una schermata di conferma e di breve spiegazione.



Esempio di schermata risposta sbagliata

Se invece la risposta è sbagliata, verrà proposta una schermata in cui viene spiegato il motivo per cui quella determinata scelta è sbagliata.

Case history

Latte nelle scuole



Link: <http://lattenellescuole.bbsitalia.com>

L'oggetto del progetto per **Unioncamere** ha come oggetto la realizzazione e la gestione di un software **3D** per le visite didattiche simulate fruibile per oltre **3000 scuole primarie a livello nazionale**. Il gioco consente all'utenza (singole classi di studenti/alunni coordinati dagli insegnanti) di approfondire la conoscenza della filiera lattiero-casearia e delle modalità di acquisto e consumo, nonché di un gestionale per l'amministrazione delle autorizzazioni d'uso e il monitoraggio delle attività svolte dall'utenza.

La realizzazione dei servizi rientra tra le attività previste nel **Programma "latte nelle scuole"**, campagna di educazione alimentare sul consumo di latte e prodotti lattierocaseari destinata agli allievi delle scuole primarie, finanziata dall'**Unione europea** e realizzata dal **Ministero delle politiche agricole alimentari e forestali**, in cooperazione istituzionale con l'**Unione italiane delle camere di commercio industria artigianato e agricoltura**.

Per il progetto, **BBS** ha realizzato una **piattaforma sw** tenendo fortemente in considerazione gli aspetti di funzionalità ed interattività della stessa rendendo il tutto più interattivo, partecipativo e, di conseguenza, più interessante e fruibile per gli alunni delle scuole primarie e insegnanti.

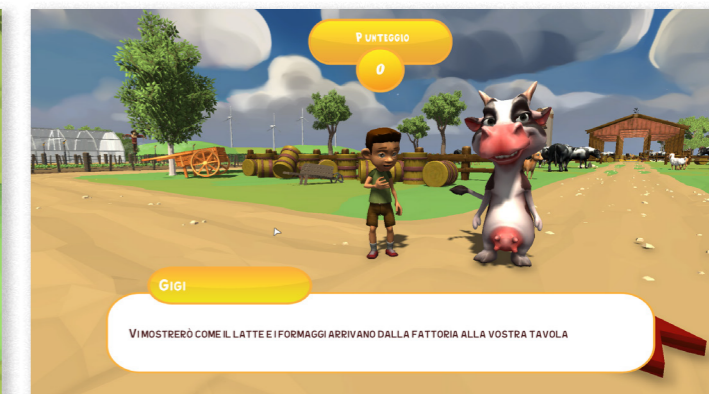
L'interattività è stata resa possibile con l'ambiente, con i personaggi, con gli animali e con gli oggetti che circondano i visitatori, così da creare un rapporto sinergico tra software e utente: più l'utente interagisce, **più il software produce feedback e più l'engagement e l'interesse della visita virtuale si alzano**.

Un esempio concreto replicabile in tutti i settori formativi.

Esempio di schermata iniziale



Esempio di schermata di dialogo



Esempio di schermata spiegazione del minigioco



Esempio di schermata di gioco





BBS

tecnologia
di buon senso



Gamification ed Edutainment