



# Giochi che potrebbero essere usati su queste tematiche (sicurezza, protezione, fake news)



## Definizione

La “Gamification”, vale a dire utilizzare giochi a scopo didattico, è ritenuta una delle strategie di apprendimento e insegnamento più efficaci. Essa include sfide e varie forme di collaborazione per raggiungere obiettivi comuni.



## Perché è importante?

[ScienceDirect 2020](#) afferma che ricorrere a giochi basati su sfide nella didattica porta ad una crescita del 34.75% degli esiti degli studenti. Sulla base di queste cifre, potrebbe essere interessante applicare i giochi anche all’area della sicurezza di Internet e dei social media.



## Suggerimenti e trucchetti

- ➔ Puoi spiegare agli studenti come identificare notizie finte ([Come riconoscere le notizie false \(europa.eu\)](#)) e chiedere loro di cercarne alcune su Internet per un determinato argomento.
- ➔ Puoi utilizzare risorse online e far giocare i tuoi studenti (per giochi già disponibili, puoi utilizzare i link nella sezione sotto).



## Risorse e strumenti utili

- ➔ InternetMatters ha creato un quiz per capire quali sono le notizie false: [Trova il falso quiz - Internet Matters](#)
- ➔ Gioco creato nel progetto [Parole Ostili](#): [Microsoft Word - Esercizio Fake News\(1\).docx \(scuolasalgari.edu.it\)](#)
- ➔ Wired dà Informazioni su GoViral nella sua versione italiana: [È arrivata la versione italiana di GoViral, il gioco educativo contro le fake news | Wired Italia](#)

