



BANCA D'ITALIA  
EUROSISTEMA

# L'edugaming in età scolare

*Lasciateci divertire.  
I videogiochi hanno un futuro  
anche per una banca centrale?*

*15 ottobre 2020*

*Carlotta Rossi  
Banca d'Italia*

# Indice

- **Effetti del gioco educativo in forma di quiz in età scolare**
- **Le caratteristiche di un buon quiz educativo**
- **La piattaforma Kahoot**
- **La proposta della Banca d'Italia per il Festival della Scienza di Genova**



# 1. Effetti

- **Sviluppo di nuove abilità.**
- **Accrescimento dell'apprendimento:** attraverso i canali dell'interattività, del divertimento, della competizione e del feedback. Rafforzamento della motivazione e del coinvolgimento dello studente.



## 2. Le caratteristiche di un buon quiz educativo



### 3. La piattaforma Kahoot

- Piattaforma molto diffusa a livello internazionale.
- Permette di organizzare quiz con gradi di flessibilità elevati (si può giocare in sfide individuali, in team, con o senza un moderatore).
- Alcuni aspetti del quiz sono caratterizzanti: la sfida, il meccanismo di feedback continuo.
- Possibilità di inserire «pillole informative» prima del quiz vero e proprio, alla fine o – come nella nostra proposta – intervallandole alle domande.

# I numeri di Kahoot

## Key numbers



### 4.4B players since launch

More than 4 billion players have played on the Kahoot! platform cumulatively since we launched it in 2013. Kahoot! had 1.2 billion participating players in 2019.



### 200+ countries

Since its launch, Kahoot! has been played in all countries in the world. That's global learning unleashed!



### 100M kahoot games

...and counting! Kahoot! lets you create a game for any subject, in any topic, any language in minutes.



### 20M corporate players

Kahoot! is used in different settings beyond classrooms and had 20 million participating players in organizations in 2019.



### 97% of Fortune 500

companies are playing Kahoot! for training, presentations, onboarding, events and more.



### 218M games played

The total number of Kahoot! games played around the world in the last 12 months.



### 6M+ teachers

hosted a kahoot in the last year.



### Half of US teachers and students

hosted or played a kahoot in the last year.



### \$110M investment

Kahoot! has raised \$110 million in total funding from Northzone, Creandum, M12 (formerly Microsoft Ventures), Datum Group, Accelerator Investments LLC (owned by Walt Disney Company), and Norwegian and international investors. Kahoot! was listed on the Oslo Stock Exchange's Merkur Market on October 10, 2019. Read more on our [investor relations page](#).



# Come strutturare il percorso di gioco

## Test knowledge



### Quiz

Give players several answer alternatives to choose from



### True or false

Let players decide if the statement is true or false



### Type answer

Ask players to type a short correct answer



### Puzzle

Ask players to place answers in the correct order

## Collect opinions



### Poll

Get players to choose from up to 4 opinions



### Word cloud

Collect short free-form poll responses



### Open-ended

Ask players to type a long free-form response



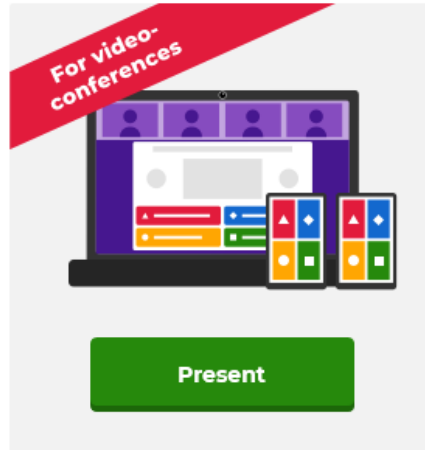
### Slide

Give players more context or additional explanation

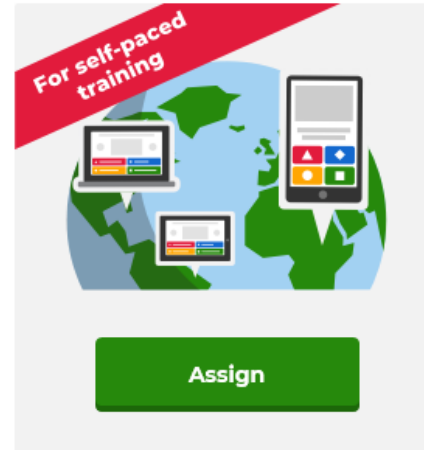


# Come giocare

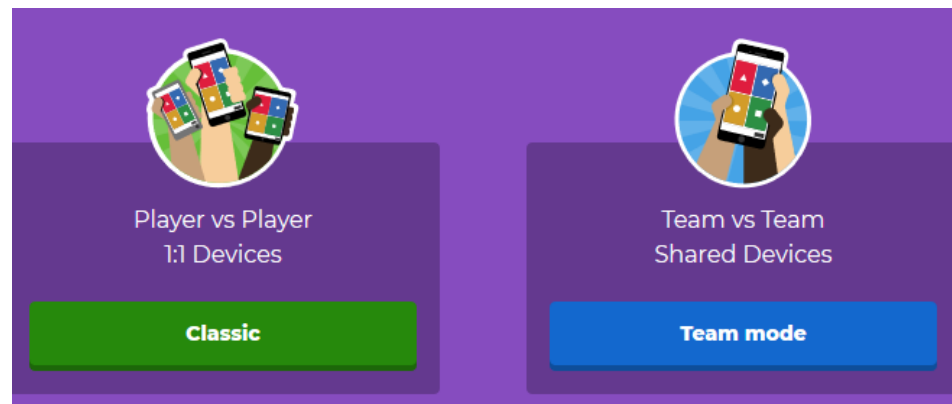
Choose a way to play this kahoot



Present a live session to an audience over video or in person



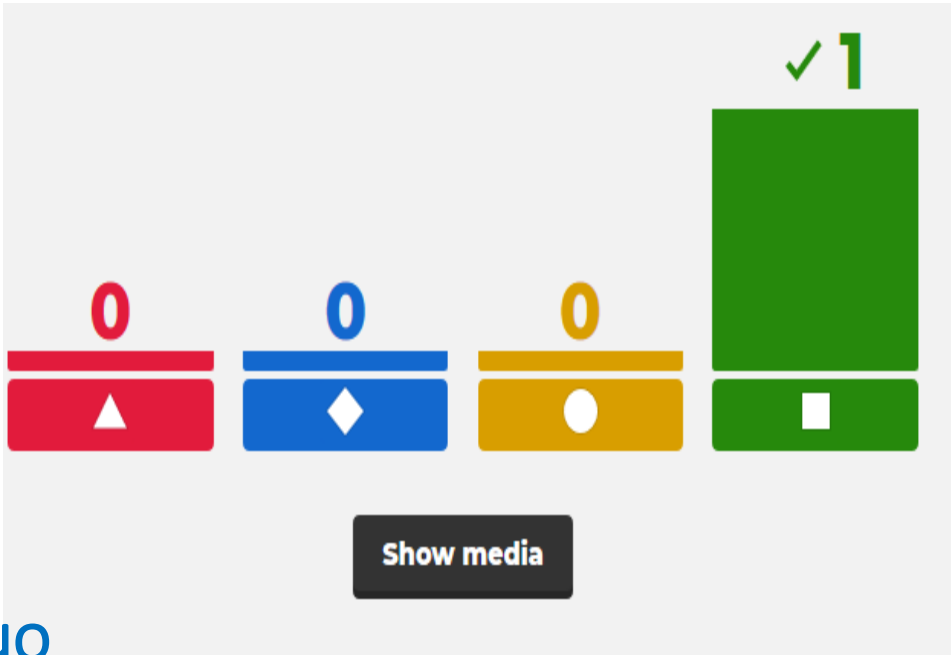
Assign a challenge to learners who complete it at their own pace





# Caratteristiche del quiz





Feedback continuo

Scoreboard

Carlotta	1746
----------	------



## 4. La proposta della Banca d'Italia per il Festival della Scienza

- **Pagamenti on line: cavalcare l'onda ICT ... senza farsi sommergere!** Quiz educativo per la scuola secondaria sugli strumenti di pagamento.
- **Risultato di apprendimento atteso (RAA):** lo studente sarà in grado di distinguere le diverse tipologie di strumenti di pagamento, di capire quali sono adatte alle diverse decisioni di spesa e quali sono i rischi connessi al loro utilizzo anche alla luce delle innovazioni tecnologiche.
- **L'attività di gioco** è progettata per condurre gli studenti a raggiungere i RAA.
- La **valutazione:** nel nostro caso permette di comprendere le aree di debolezza di un gruppo di studenti ad attivare nei docenti una domanda di interventi di educazione finanziaria.



**GRAZIE PER  
L'ATTENZIONE**



# Bibliografia

- C. Aprea, J. Schultheis e K. Stolle (2018), “Instructional integration of digital learning games in financial literacy education”.
- N. W. Maynard, P. Mehta, J. Parker e J. Steinberg “Can games build Financial capability?”, Financial Literacy Center (2012).
- OECD INFE Guidelines on financial education in schools (2012).
- G20/OECD INFE Policy Guidance “Digitalisation and Financial Literacy” (2018).
- OECD, Policy Handbook on Financial Education for Young People in the Commonwealth of Independent States (CIS) (2020).
- K. Seaborn e D. Fels, “Gamification in theory and action: a survey”, International Journal of Human-Computer Studies (2015).
- D. O. Göksüna e G. Gürsoyb, “Comparing success and engagement in gamified learning experiences via Kahoot and Quizizz”, Computers & Education 135 15–29 (2019).

