

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game

Tema

- X**Cittadinanza Digitale (preferibile)
- Costituzione
- X**Agenda europea 2030- Sostenibilità
- Altro

Protagonisti della sfida

- X**Classe singola
- Più classi
- Solo gruppo/i alunni

Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva, di un'attività ispirata alla metodologia della gamification

PERCHE'?

Perché proporre in classe questa sfida, ispirata alla metodologia della gamification

- facilita l'apprendimento
- stimola la creatività e la partecipazione
- aumenta l'autostima e la motivazione
- favorisce l'inclusione
- consente di segmentare il contenuto in vari livelli
- agisce sulla competenza emotiva

DESCRIZIONE

Nel mese di Novembre 2021 è stata realizzata l'UDA "LA BELLEZZA DELL'AUTUNNO": un percorso di ricerca/azione capace di promuovere riflessioni e strategie metodologiche con l'obiettivo di aiutare il bambino a maturare una coscienza ecologica, a sviluppare una consapevolezza sull'importanza della tutela e salvaguardia della bellezza del paesaggio, dei luoghi, del patrimonio ambientale, una cultura della sostenibilità.

Una delle fasi del progetto è stata dedicata all'attività di Coding Unplugged:
AUTUNNO IN CODING.

Giocando i bambini imparano a programmare e a sviluppare il "pensiero computazionale", ossia l'insieme di tutti i processi che vengono attivati per risolvere e superare un ostacolo in modo creativo.

Descrizione dell'attività di Coding Unplugged:



-Sulla grande scacchiera di 25 quadrati i bambini dovranno raccogliere ” foglie, funghi, ciclamini, castagne”(tessere collage) per poi comporre il quadro “Nel Bosco”.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA Spiegazione del gioco : grande scacchiera , frecce direzionali-avanti, gira a destra, gira a sinistra-	Cosa fa: 1)Predispone il setting; 2)Introduce il gioco;	Cosa fa / fanno 1)ascoltano e comprendono le regole del gioco; 2)pongono domande per chiedere chiarimenti.	Indicazioni e tempi ... Da 10 minuti A 15 minuti sulla grande scacchiera
ATTIVITÀ	Cosa fa e come: 1)affida ai due bambini che giocano il ruolo : il programmatore e il robot . Il robot ascolta i	Cosa fa / fanno 1)sulla grande scacchiera: ”raccolgiamo foglie, funghi, ciclamini.... Castagne...” (tessere collage) 2 con le “tessere collage” costruiamo il quadro “ Nel Bosco” 3)scheda predisposta di coding unplugged	Indicazioni e tempi ... Da 10 a 15 minuti (sulla grande scacchiera) Da 10 a 20 minuti per assemblare le tessere e realizzare il collage.

	<p>comandi di movimento sulla grande scacchiera (avanti, gira a destra, gira a sinistra) del programmatore e li esegue</p> <p>2) Posiziona il punto di partenza, il punto di arrivo;</p> <p>3) riproduzione e del reticolo su scheda</p>		<p>Da 10 a 20 m .per scheda coding</p>
--	---	--	--

ARRIVO

La realizzazione di “Autunno in Coding” attività di Coding Unplugged sulla grande scacchiera , riproduzione del reticolo su scheda e Collage “Nel Bosco” ha permesso a tutti i bambini di sviluppare l’aspetto artistico del pensiero computazionale. Attraverso il Collage, forma d’arte, si è voluto alimentare la creatività e la fantasia, allenare il pensiero computazionale, avvicinare il bambino alla risoluzione di problemi, rendere affascinante e stimolante l’incontro tra il bambino e le stagioni, tra il bambino e i colori. Un pretesto per giocare, creare, inventare esprimersi e sviluppare il pensiero critico e soprattutto....star bene insieme.

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

- IN PRESENZA : aula, spazi aperti
- DDI

RISORSE

Le risorse sono disponibili al seguente link(sito ufficiale del nostro IC):

www.icpraia.edu.it

DOCUMENTAZIONE

Realizziamo un video con i momenti più significativi dell'attività realizzata e ne condividiamo il Link