

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game

Tema

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

Protagonisti della sfida

- Classe singola
- X** 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 Gennaio 2022 è stata realizzata l'UDA "I sapori d' inverno": per promuovere la consapevolezza di una sana alimentazione nel rispetto della stagionalità dei prodotti come frutta e verdura. Una delle fasi principali dell' UDA è stata dedicata all' attività di coding unplugged: "raccolgiamo le arance per la spremuta". Sotto forma di gioco i bambini imparano a programmare e a sviluppare il "pensiero computazionale". Cioè mettono in moto tutti quei processi 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 le arance per la loro spremuta.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
<p>PARTENZA Spiegazione del gioco : grande scacchiera , frecce direzionali-avanti, gira a destra, gira a sinistra-</p>	<p>Cosa fa:</p> <p>1)Predispon e il setting;</p> <p>2)Introduce il gioco;</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>1)ascoltano e comprendono le regole del gioco;</p> <p>2)pongono domande per chiedere chiarimenti.</p>	<p>Indicazioni e tempi ... Da 10 minuti</p> <p>A 15 minuti sulla grande scacchiera</p>
<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Cosa fa e come:</p> <p>1)affida ai due bambini che giocano il ruolo : il programmatore e il robot .</p> <p>Il robot ascolta i</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>1)sulla grande scacchiera: "raccolgiamo le arance"</p> <p>2 con le arance raccolte prepariamo una bella spremuta</p> <p>3)scheda predisposta di coding unplugged da tavolo</p>	<p>Indicazioni e tempi ... Da 10 a 15 minuti (sulla grande scacchiera)</p> <p>Da 10 a 20 minuti preparare la spremuta e gustarla</p>

	<p>comandi di movimento</p> <p>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)riproduzion e del reticolo su scheda</p>	<p>Da 10 a 20 m .per scheda coding da tavolo</p>
--	---	--

ARRIVO

La realizzazione di questa attività di Coding Unplugged sulla grande scacchiera , riproduzione del reticolo su scheda e assaggio della spremuta, ha permesso a tutti i bambini di sviluppare l'aspetto affascinante e gustoso, inoltre, si è voluto alimentare la creatività e la fantasia, allenando il pensiero computazionale, avvicinare il bambino alla risoluzione di problemi, e rendere affascinante e stimolante l'incontro tra il bambino e le stagioni, tra il bambino i colori e i sapori. Un pretesto per giocare, creare, inventare esprimersi e sviluppare il pensiero critico e soprattutto...stare bene insieme.

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

- IN PRESENZA : aula, spazi aperti

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