

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game

Tema

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

Protagonisti della sfida

- 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

In questa sfida i bambini della scuola dell'infanzia del plesso Via Verdi dell'I.C. di Praia a Mare hanno imparato a conoscere l'autunno.

Il primo livello della sfida è stata incentrato sull'esplorazione sensoriale dei diversi frutti.

Il giardino della scuola con i suoi ulivi ha dato la possibilità ai bambini di cimentarsi nella raccolta delle olive seguita da una gustosa e tradizionale merenda con pane e olio. Anche gli altri frutti autunnali sono stati esplorati attraverso i sensi e sono stati i protagonisti di una ricca e colorata merenda.

Il secondo livello ha visto la rielaborazione grafica dei frutti dell'autunno con l'utilizzo delle più svariate tecniche e con la creatività ecco che le castagne si sono trasformate in animali. Anche gli altri animali sono stati illustrati e riprodotti con le tecniche più svariate.

Il terzo livello invece è stato basato sul coding unplugged sono stati effettuati sia un percorso su reticolo in cui i bambini sono stati coinvolti in una avvincente raccolta delle castagne e sia un percorso volto ad accompagnare l'amico scoiattolo nella ricerca della tana a lui più adatta.

A conclusione del percorso i bambini hanno vinto un'uscita speciale sul viale del paese per osservare i colori dell'autunno che ci circondano e giocare in allegria con le foglie.

Sono stati coinvolti tutti i campi d'esperienza in particolare: la conoscenza del mondo, immagini, suoni e colori ed il corpo ed il movimento.

Trasversalmente ci si è collegati alla cittadinanza e alla sostenibilità in riferimento all'agenda 2030.

Le insegnanti: Camarda Anna Maria, Guerrieri Daniela, De luca Maria, Della Rocca Rosanna, De Franco Domenica, Cicero Genoveffa, Crudo Anna, Bulfaro Adriana, Marano Anna, Di Biase Carmen, Battaglia Ilaria.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA	<p>Cosa fa:</p> <p>1 Introduce la tematica dell'autunno richiamando le conoscenze pregresse dei bambini</p> <p>2 Lancia la sfida sull'autunno, illustrando le regole condivise del gioco e annunciando il premio finale per tutti.</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>1 Ascoltano, interagiscono e verbalizzano i propri vissuti e conoscenze pregresse</p> <p>2 Ascoltano e comprendono le regole illustrate</p>	<p>Indicazioni e tempi</p> <p>1 In aula in circle time 30 minuti...</p>

ATTIVITÀ	Cosa fa e come:	Cosa fa / fanno	Indicazioni e tempi
1 livello	<p>1 Richiama le conoscenze pregresse e spiega come si andrà a svolgere l'attività outdoor di raccolta delle olive</p> <p>2 – Coordina i bambini all'aperto vigilando su di loro</p> <p>3- Pone domande guida volte alla verbalizzazione dell'esperienza vissuta</p> <p>4- Conduce il laboratorio di esplorazione sensoriale della frutta di stagione</p> <p>5- Allestisce con l'aiuto dei collaboratori la merenda e sottolinea l'importanza di assaggiare e sperimentare nuovi sapori</p>	<p>1 Ascoltano e interagiscono con l'insegnante</p> <p>2- Raccogliono le olive e vivono l'esperienza all'aperto</p> <p>3- Verbalizzano le azioni e le sensazioni vissute</p> <p>4- I bambini manipolano, odorano la frutta dell'autunno dietro le domande stimolo dell'insegnante</p> <p>5-Assaggiano, assaporano i diversi frutti della stagione autunnale</p>	<p>1- 15 minuti in aula</p> <p>2- Nel giardino 1 ora</p> <p>3- In aula 30 minuti</p> <p>4- Laboratorio 1 ora</p> <p>5- Laboratorio 1 ora</p>

<p>ATTIVITÀ 2 livello</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- Invita i bambini a riprodurre graficamente i frutti di stagione esplorati con i sensi 2- Coinvolge i bambini in laboratori artistico-pittorici sui frutti esaminati esplorando diverse tecniche creative 3- Conduce il Laboratorio creativo in cui dare nuova forma alle castagne che si trasformano in animali 4- Coordina il laboratorio sulla realizzazione artistica dei diversi animali che vanno in letargo 	<ol style="list-style-type: none"> 1- I bambini disegnano la frutta conosciuta attraverso i sensi 2- I bambini sperimentano diverse tecniche pittoriche e artistiche per realizzare la frutta 3- Attraverso la creatività trasformano le castagne in animali 4- Riproducono con le diverse tecniche gli animali 	<p>Laboratori artistico-pittorici in diverse giornate</p>
<p>ATTIVITÀ 3 livello</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- L'insegnante predispone il primo coding unplugged basato sulla raccolta delle castagne 2- L'insegnante allestisce il secondo percorso coding unplugged sulla ricerca della tana dello scoiattolo 		
<p>ATTIVITÀ conclusiva</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1- L'insegnante coordina l'uscita e vigila sui bambini 	<ol style="list-style-type: none"> 1- I bambini si divertono a giocare con le foglie. 	<p>Spazi aperti 2 ore</p>

ARRIVO

I bambini attraverso questo percorso gamificato sono stati avviati ad assumere atteggiamenti rispettosi verso l'ambiente e sono stati protagonisti di un percorso di educazione alimentare.

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

- IN PRESENZA: aule, laboratori, giardino e spazi aperti.

RISORSE

Le risorse sono disponibili al seguente link: <http://appinventory.uniud.it>

Per l'attività in modalità mista: materiali presenti in sezione, piattaforma d'Istituto, LIM o videoproiettore, web app free.

Per l'attività a distanza: sistema di videoconferenza, piattaforma d'Istituto, web app free.

DOCUMENTAZIONE

Il percorso è documentato attraverso la realizzazione di un video di cui si allega di seguito il link: <https://www.icpraia.edu.it/scuola/pnsd-buone-pratiche/1282-alla-scoperta-dell-autunno-infanzia-via-verdi-gamification-innovamenti.html>

