

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game



Équipe
 Formative
 Territoriali

Protagonisti della sfida

Classe singola
Più classi
Solo gruppo/i alunni

Tema

Cittadinanza Digitale
Costituzione
 Agenda europea 2030-
Sostenibilità ambientale
Altro

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 questo percorso, realizzato nel mese di Novembre 2021 con l'UDA "La bellezza dell'autunno", i bambini della scuola dell'infanzia sono stati coinvolti in una ricerca/azione, riscoprendo e valorizzando la bellezza del territorio attraverso l'esplorazione, l'osservazione e l'esperienza diretta a contatto con la natura, a sviluppare una cultura della sostenibilità, il senso di responsabilità e una consapevolezza maggiore sull'importanza della tutela della bellezza dei paesaggi e dell'ambiente. Nelle varie fasi del percorso, i bambini sono stati coinvolti nell'attività di Coding Unplugged, per lo sviluppo del pensiero computazionale, un gioco costruttivo, coinvolgente e creativo per stimolare l'apprendimento informatico e delle logiche della programmazione.

LA RACCOLTA DELLE OLIVE ATTRAVERSO UN PERCORSO LUDICO-MOTORIO SULLA SCACCHIERA DI 25 QUADRATI CON LE FRECCHE DIREZIONALI E POI ATTIVARE L'ESPERIENZA DELLA MOLITURA DELLE OLIVE PER CONOSCERE LA PRIMA FASE DELL'ESTRAZIONE DELL'OLIO E COMPORRE IL RAMO D'ULIVO ATTRAVERSO UN LABORATORIO ARTISTICO-CREATIVO.

LA SFIDA: LE AZIONI DEI PROTAGONISTI

	DOCENTE/I	SINGOLO STUDENTE-GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA: spiegazione del gioco: grande scacchiera, frecche direzionali- avanti, gira a destra, gira a sinistra-	Cosa fa 1)Predispone il setting 2)Introduce il gioco.	Cosa fa/fanno 1) ascoltano e incorporano le regole del gioco; 2)pongono domande per chiarimenti 3)Partecipano attivamente al dialogo.	Indicazioni e tempi Da 15 minuti a 20 minuti sulla scacchiera
ATTIVITA'	Cosa fa e come:	Cosa fa/fanno	Da 20 a 30

	<p><i>1) affida il ruolo a due bambini: il programmatore e il robot; il robot ascolta i comandi del programmatore ed esegue il percorso con le frecce direzionali;</i></p> <p><i>2)posiziona il punto di partenza, il punto di arrivo;</i></p>	<p><i>1) sulla scacchiera raccolgono le olive per metterli nei cestini precedentemente costruiti con cartoncino;</i></p> <p><i>2)ognuno pone la propria raccolta nel torchio per comprendere la prima fase dell'estrazione dell'olio;</i></p> <p><i>3)compongono su un foglio il ramo di ulivo.</i></p>	<p><i>minuti per la realizzazione delle due attività di laboratorio.</i></p>
--	--	---	--

LA SFIDA: SETTING E STRUMENTI

AMBIENTI E SPAZI

IN PRESENZA: aula, spazi laboratoriali, spazi aperti

DDI: attività condotte anche in remoto utilizzando gli strumenti digitali

RISORSE:

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

ww.icpraia.edu.it

DOCUMENTAZIONE

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

equipe.pnsd@istruzione.it

<https://twitter.com/InnovaMentiKids>

