

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game

Gioco con l'orologio

Tema

Cittadinanza Digitale (preferibile)
Costituzione
Agenda europea 2030-
Sostenibilità

X Altro: Storia-Matematica

Protagonisti della sfida

X Classe singola (2^a Scuola Primaria)

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

L'attività propone, attraverso la metodologia della Gamification, un percorso di Storia-Matematica con lo scopo di far comprendere la funzione sociale e l'utilizzo dell'orologio nella vita reale. Attraverso questa attività gli alunni potranno imparare giocando e divertendosi, immersi in un'attività coinvolgente.

Il lavoro si sviluppa tramite un'attività ludica sfidante, in cui la classe sarà suddivisa a squadre. Il terreno di gioco è, sul piano reale, un orologio creato sul pavimento con materiale comune e di semplice reperibilità e, sul piano virtuale, un gioco interattivo che stimola la corretta lettura dell'orologio analogico.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA	<p>Cosa fa:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Progetta il percorso di gioco per le sfide di lettura dell'orologio in modalità unplugged e in modalità multimediale interattiva online. 2. Attiva la discussione facendo emergere le preconoscenze e proponendo scenari reali e di fantasia (video, cartoni, lettura) 3 Presenta e legge <i>“Le avventure di Alice nel paese delle Meraviglie”</i> stimolando la percezione della relazione fra i personaggi e il concetto di tempo. 4. Organizza la classe a gruppi cooperativi che si sfideranno tra loro 5. Stimola le squadre ad immedesimarsi in uno dei personaggi della storia. 	<p>Cosa fa / fanno</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Partecipano al brainstorming sugli scenari presentati 2. Ascoltano la lettura dell'insegnante e guardano il video-cartone 3. Partecipano alla costruzione dell'orologio-gioco 4. si organizzano in due squadre scegliendone il nome identificativo ispirandosi ai personaggi della storia <i>“Le avventure di Alice nel paese delle Meraviglie”</i> 	<p>Indicazioni e tempi 2h Aula</p>

<p>ATTIVITÀ</p>	<p>Cosa fa e come:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Presenta le due fasi di gioco 2. Assume il ruolo di arbitro 3. Dà il via all'azione 4. Controlla e accompagna lo svolgimento del gioco da parte delle squadre. 5. Predisporre strumenti e modalità per il successivo gioco in modalità multimediale interattiva on line. 	<p>Cosa fa / fanno</p> <p><i>Prima fase (unplugged):</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le squadre si alternano nei turni partendo da quella estratta inizialmente. 2. Tutti i membri di ogni squadra si alternano nel posizionare le lancette dell'orologio, secondo le indicazioni ricevute, e nella lettura dell'ora ottenuta. 3. Vince la squadra che ha raggiunto il maggior numero di posizionamenti e letture corrette. <p><i>Seconda fase (on line):</i></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ogni membro delle squadre partecipa al gioco interattivo on line "Gioca con l'orologio" (wordwall), vince la squadra che raggiunge il maggior numero di letture dell'orologio corrette. 	<p>Indicazioni e tempi</p> <p>3h</p>
<p>ARRIVO</p> <p>Docente: Stimola gli alunni ad una riflessione sul percorso e all'autovalutazione. Autovaluta il proprio intervento e la crescita della capacità metodologica e abilità di creare percorsi motivanti ed efficaci sia in modalità unplugged che tramite app e piattaforme specifiche e applicabili nell'ambito delle discipline.</p> <p>Alunno: 1. Sviluppa abilità strategiche di esecuzione di un percorso e di giochi interattivi in ambienti virtuali, nonché abilità di lettura e utilizzo dell'orologio. 2. Riflette sul lavoro svolto e si autovaluta</p>			
<p>LA SFIDA: setting e strumenti</p>			

AMBIENTI/SPAZI

Ambiente misto

- In presenza: attività in modalità unplugged, In questo caso gli ambienti sono quelli propri dell'istituto (aula/aula laboratorio),
- In DDI: Classroom Workspace-Google, ambiente virtuale attraverso una piattaforma online specifica (Wordwall)

RISORSE

Computer, tablet, fotocamera, materiale di uso comune, App per la documentazione (Genially), App per lo sviluppo di giochi interattivi (Wordwall)

DOCUMENTAZIONE

Immagine interattiva (Genially) per documentare le varie fasi di sviluppo dei giochi.

Docente: Carmela Lamoglie

