

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

I bambini delle diverse sezioni plesso via Verdi di Praia a Mare sono coinvolti in diverse attività ludiche volte a migliorare il pensiero logico e matematico e anche e soprattutto volte a favorire il rispetto del turno e delle regole condivise. Il gioco diventa quindi stimolo sia per promuovere contenuti sia comportamenti corretti essenziali per la vita comunitaria.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti



	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA	<p>Cosa fa:</p> <p>Le docenti realizzano insieme ai bambini i giochi con materiali da riciclo</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>Prendono parte al laboratorio creativo</p>	<p>Indicazioni spazio e tempi</p> <p>Laboratorio Più giorni</p>
ATTIVITÀ 3 anni	<p>Cosa fa e come:</p> <p>Le docenti avviano i bambini di 3 anni al coding unplugged con dei mini percorsi che prevedono l'appaiamento delle frecce in base al colore e alla direzione.</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>I bambini giocano a completare il breve percorso appaiando le frecce realizzate precedentemente</p>	<p>Indicazioni e tempi</p> <p>Sezione 30 minuti</p>
ATTIVITÀ 4 anni	<ol style="list-style-type: none"> 1. Le docenti predispongono il contratto d'aula attraverso una conversazione guidata vengono stabilite le regole condivise per le attività ludiche 2. Le docenti organizzano i giochi in cui sperimentare la coordinazione e le regole 	<p>I bambini giocano nel rispetto delle regole.</p>	<p>Atrio e sezione Più giorni</p>
ATTIVITÀ 5 anni	<p>Le maestre organizzano l'attività in maniera ordinata e chiara</p>	<p>I bambini si divertono a riconoscere e denominare i numeri e associare ad essi la quantità corrispondente.</p>	<p>Sezione Attività da ripetere in più giorni</p>

ARRIVO

I bambini del plesso hanno imparato giocando diverse abilità e competenze grazie ad attività diverse e adatte alle differenti età.

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/ SPAZI

X. IN PRESENZA

- DDI

RISORSE

Materiali da riciclo

DOCUMENTAZIONE

Durante il percorso saranno prodotti espressioni grafiche dei bambini e un video.

<https://www.icpraia.edu.it/circolari-e-avvisi/1321-imparare-giocando-infanzia-via-verdi-marzo-2022-gamification-innovamenti.html>