

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game

IL GIOCO DEL RISPETTO

Alla conquista del fair play

Tema

- Cittadinanza Digitale
- Costituzione
- Agenda europea 2030-
Sostenibilità
- Altro Agenda 2030 GoI 10
Ridurre le Disuguaglianze

Protagonisti della sfida

Classi II e Pluriclasse (I III) Aieta

- Classe singola
- Più classi
- Solo gruppo/i alunni

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

Partendo dall'acquisizione delle regole del fair play improntate sul rispetto delle diversità, sull'inclusione, sul rispetto dell'ambiente, sulla diffusione di comportamenti corretti verso gli altri, è stato proposto un gioco a squadre miste avente come obiettivo finale la realizzazione di spot pubblicitari sul Rispetto e la loro diffusione attraverso cartelloni raccolti e raccontati in un video.

SPIEGAZIONE DEL GIOCO:

1. DIVISIONE DEGLI ALUNNI IN QUATTRO GRUPPI
2. OGNI GRUPPO E' FORMATO DA 2 ALUNNI DI CLASSE I, 4 ALUNNI DI CLASSE II, 2 ALUNNI DI CLASSE III
3. OGNI GRUPPO HA 20 MINUTI DI TEMPO PER IDEARE E TRASCRIVERE SU CARTELLONE SPOT PUBBLICITARI SUL TEMA DEL RISPETTO, DEL FAIR PLAY, DELL'INCUSIONE .
4. REGISTRARE AUDIO CHE DESCRIVANO OGNI CARTELLONE.
5. AD OGNI SPOT PRODOTTO VIENE ASSEGNATO UN BADGE
6. VINCE IL GRUPPO CHE PRODUCE UN NUMERO MAGGIORE DI SPOT CON MESSAGGI EFFICACI
7. GLI SPOT VENGONO VALUTATI DAL DOCENTE DI LETTERE E DI SCIENZE MOTORIE.

NOMI DEI GRUPPI: (scelti dagli alunni)



LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA	<p>Cosa fa:</p> <p>1 Il docente ha proposto la tematica sport ambiente e benessere.</p> <p>2 ha supportato gli alunni nella ideazione del gioco.</p> <p>3 ha fornito i cartelloni.</p> <p>4 ha fornito supporto tecnico</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>1 hanno ascoltato e ricercate le varie forme di rispetto</p> <p>2 hanno proposto il gioco</p> <p>3 si sono divisi in gruppi omogenei per trascrivere le loro idee sul rispetto.</p> <p>4 si interrogano sui mezzi a disposizione.</p>	<p>Indicazioni e tempi</p> <p>Marzo studio e ricerca di materiale</p>
ATTIVITÀ	<p>Cosa fa e come:</p> <p>1 la docente ha proposto la visione di filmati e la lettura di brani sul rispetto dell'ambiente</p> <p>2 Condiviso esperienze di fair play</p> <p>3 E' stata stimolata una discussione sui temi.</p> <p>4 La docente ha organizzato i laboratori e il materiale fornito</p> <p>5 Ha dato il via a tempo del gioco</p>	<p>Cosa fa / fanno</p> <p>1 hanno ascoltato, commentato e presi appunti.</p> <p>2 elaborano le informazioni in attività laboratoriale.</p> <p>3 sono passati alla progettazione del gioco</p> <p>4 realizzano il gioco</p> <p>5 Gara a tempo di 30 minuti</p>	<p>Indicazioni e tempi</p> <p>APRILE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Laboratorio - gioco - video finale

ARRIVO

Costruzione di spot pubblicitari: *“Alla conquista dei diritti”*

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

X. IN PRESENZA

Utilizzando tre aule per dividere i tre laboratori

RISORSE

Libri, video,

Materiale di cancelleria e di recupero

Device per documentazione e costruzione e diffusione del gioco

DOCUMENTAZIONE

Durante il percorso sono stati realizzati graficamente dei cartelloni raccontati attraverso audio registrati. Un modo per giocare, creare, inventare, esprimersi e sviluppare il pensiero critico e soprattutto...star bene insieme

Dopo aver costruito e realizzato il gioco, gli alunni hanno lavorato alla realizzazione del video finale.

Pubblicato sul sito istituzionale

<https://www.icpraia.edu.it/scuola/pnsd-buone-pratiche/1338-alla-conquista-del-fairplay-il-gioco-del-rispetto-sec-aieta-innovamenti-gamification-04-2022.html>