

## ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA

### GAMIFICATION

#innovamenti/game

#### Tema

X Agenda europea 2030-Sostenibilità

#### Protagonisti della sfida

X Classe singola

#### 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 proposta per "la sfida" consiste nella realizzazione di un gioco da tavolo sulle tematiche dell'Agenda 2030. Gli studenti coinvolti (classe III A, scuola secondaria di primo grado), attraverso la metodologia della Gamification, saranno protagonisti attivi nella realizzazione del gioco documentandosi sui diversi Goals dell'Agenda. L'attività, svolta prevalentemente in classe e nel laboratorio Atelier, ha lo scopo di aumentare la motivazione, l'attenzione e la partecipazione attiva alla costruzione dell'apprendimento creando quindi una ricaduta positiva sui processi formativi ed educativi.

#### I FASE: INTRODUZIONE

**Il docente** propone la sfida da affrontare che consisterà nella realizzazione di un gioco da tavolo che riguardi le tematiche dell'agenda 2030. Suggerisce agli studenti di prendere spunto, per la progettazione del gioco, da un gioco già conosciuto (p.es. Modello Gioco dell'Oca, Monopoli, Memory, Trivial Pursuit,...) per definire le regole, il tabellone ed i vari elementi necessari. Lascia agli alunni la scelta dei goal da analizzare, proponendo un momento di ripasso ed approfondimento dei contenuti dell'Agenda 2030. Definisce le regole per lo svolgimento dell'attività e divide la classe in piccoli gruppi: ciascuno definirà un aspetto del gioco.



Gli studenti scelgono il gioco al quale ispirarsi (Monopoli) ed i goal da analizzare (tutti i 17 goal dell'agenda 2030). Definiscono collettivamente le fasi da seguire per la realizzazione del gioco (fase di progettazione); stabiliscono ed assegnano a ciascun gruppo individuato dal docente gli incarichi da svolgere (realizzazione del tabellone, definizione delle regole, analisi dei goal e dei vari obiettivi per scegliere opportunità ed imprevisti, ecc.);

## **II FASE: REALIZZAZIONE**

**Il docente** svolge la funzione di guida e supporto nella realizzazione delle varie componenti del gioco, elaborando le istruzioni da fornire ai gruppi di lavoro e fornendo suggerimenti (se richiesti). Seleziona le risorse (link, articoli) da analizzare per definire gli imprevisti e le opportunità che consentiranno, nello svolgimento del gioco, di raggiungere o allontanarsi dal raggiungimento degli obiettivi dell'Agenda 2030 e, quindi, di conseguire la vittoria.

**Gli studenti**, divisi in piccoli gruppi e seguiti dal docente:

1. costruiscono il tabellone coerente con lo schema e le regole del gioco decise dal docente o dal gruppo (utilizzando cartoncino, colori, materiale da disegno, pennarelli, ecc.);
2. Costruiscono tutti gli elementi iconici caratterizzanti del gioco: le schede riportanti imprevisti e opportunità saranno realizzate con cartoncini di diverso colore (verde per le opportunità/nero per gli imprevisti); il dado e le pedine saranno progettate dagli alunni con una app di modellazione tridimensionale (Tinkercad) e stampate in 3D.

## **CONCLUSIONE**

Realizzato il gioco, gli alunni lo "testano" (ogni gruppo rappresenta un giocatore) e giocando apprenderanno i contenuti sviluppati. Infine, condividono l'esperienza didattica con altre classi/studenti, proponendo il gioco.

## **AMBIENTI/SPAZI**

Prevalentemente in presenza: aula, laboratorio atelier.

## **DOCUMENTAZIONE**

Raccolta di foto/realizzazione di un breve video illustrativo.

<https://www.icpraia.edu.it/circolari-e-avvisi/1346-monoplanet-3a-sc-sec-gamification-innovamenti.html>