

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game
“giOCAgoals”



Tema

Cittadinanza Digitale
Costituzione
✓ **Agenda europea 2030 -
sostenibilità**
Altro

Protagonisti della sfida

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

L'attività proposta per “la sfida” consiste nella realizzazione di un gioco da tavolo a squadre che potrà essere realizzato sia in modalità plugged che unplugged sulle tematiche dell'Agenda 2030.

Gli studenti, attraverso la metodologia della Gamification, saranno protagonisti attivi nella realizzazione del gioco documentandosi sui diversi Goals. Sviluppa l'influenza reciproca tra apprendimento attivo e stati emotivi per aumentare la motivazione, che incide sui livelli di attenzione e sul consolidamento della memoria, creando quindi una ricaduta positiva sui processi di apprendimento multidisciplinari.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA <i>Ecco le azioni da svolgere nel momento preparatorio</i>	Cosa fa il docente/i <ul style="list-style-type: none"> - Definisce/propone la sceneggiatura, lo schema, il tabellone "master" di gioco (p.es. Modello Gioco dell'Oca, Monopoli, Memory, Trivial Pursuit,...) e le regole del gioco - Definisce le regole - Definisce i badges e le sfide (materiali, ambientazione, originalità, interazione, profondità, bonus/malus). - Definisce i gruppi - Illustra il tema oggetto del game (Linee Guida, Video, etc.) - A sorte assegna i Goals (fino a tre goals a gruppo) sulla base di abbinamenti in base alla classe (p.es. Classe prima: La vita sott'acqua, La vita sulla terra, Acqua pulita ...; Classe seconda: Sconfiggere la fame, Salute e Benessere, Consumo e produzione sostenibili, Città e comunità Sostenibili; Classe terza: Energia pulita e accessibile, Città e comunità Sostenibili, Lotta contro il cambiamento climatico) 	Cosa fa / fanno <ul style="list-style-type: none"> - Brainstorming collettivo sulle fasi da seguire per progettare un gioco, le sue componenti e gli incarichi all'interno del gruppo - Visualizzazione di alcuni giochi già sviluppati - Distribuzione degli incarichi tra gli studenti - Raccolta di materiali, informazioni, notizie, documenti sul tema oggetto del gioco 	Tempi e spazi <ul style="list-style-type: none"> - 1 ora in classe per il brainstorming, la visualizzazione di giochi e la distribuzione degli incarichi - mezz'ora a casa per la raccolta dei materiali
ATTIVITÀ	Cosa fa il docente/i <ul style="list-style-type: none"> - Elabora le istruzioni da fornire ai gruppi di lavoro. - Seleziona le risorse (link, articoli, video brani dal manuale...) da 	Cosa fa / fanno <ul style="list-style-type: none"> - Costruiscono lo schema/il tabellone di gioco del gruppo coerente con lo 	Tempi e spazi <ul style="list-style-type: none"> - 3 ore in classe - 1 ora a casa



[@innovamenti_teen](https://www.instagram.com/innovamenti_teen)



equipe.pnsd@istruzione.it



Kit didattico

	<p>proporre ai gruppi di lavoro per il lavoro di ricerca.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Valuta le attività ed assegna i badges, le sfide e i trofei (p.es. miglior avatar, casella, miglior tabellone, attività coinvolgente, miglior elaborato grafico, badge sui diversi goals). 	<p>schema e le regole del gioco decise dal docente o dal gruppo</p> <ul style="list-style-type: none"> - Costruiscono tutti gli elementi iconici caratterizzanti del gioco (avatar/pedoni, ambientazione) - Ogni gruppo produce fino a 10 attività (caselle/tessere/carte disegnate, domande/quiz a diversi livelli di profondità, bonus/malus, interazione con giochi Game Based Learning) per ogni goal assegnato al gruppo - Viene svolto il gioco o i giochi realizzati (un gruppo= un giocatore) e giocando apprenderanno i contenuti sviluppati. - Condivide l'esperienza didattica con altre classi/studenti 	
--	--	---	--

ARRIVO

Per il docente:

- Cogliere gli aspetti misurabili dell'apprendimento dell'alunno, con particolare attenzione allo stile cognitivo, alle dinamiche emotive e relazionali.
- Incrementare le competenze, l'intelligenza pedagogica e la creatività dei docenti
- Elaborare un Piano di miglioramento costruito sulle criticità evidenziate.

Per gli alunni:

- Aumentare il coinvolgimento degli studenti anche in una classe numerosa;
- Aiutare gli studenti a diventare protagonisti attivi e critici del percorso di apprendimento

- Sviluppare la capacità di lavorare in gruppo (team) dove ognuno è responsabile del buon esito del gioco e della vittoria finale che può dare o togliere punti a tutti i componenti.
- Trasformare gli errori in elementi utili all'apprendimento, consentendo agli studenti un percorso in cui sono ammessi gli errori e la possibilità di correggersi.

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

IN PRESENZA: aule, spazi laboratoriali, spazi aperti in modalità unplugged o virtuale
DDI: tutte le attività possono essere condotte anche in remoto utilizzando piattaforme online

RISORSE

Set di risorse sui diversi Goals selezionate dal docente.

Per le risorse si può fare riferimento a <http://appinventory.uniud.it/>

DOCUMENTAZIONE

Realizzazione di un breve video con i passaggi più significativi dell'attività svolta.