

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA

GAMIFICATION “Non cadere nella rete!”

#innovamenti/game

PRIMARIA

Tema

☐ Cittadinanza Digitale Costituzione

Classe singola

Più classi

Solo gruppo/i alunni

Protagonisti della sfida

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 cittadinanza digitale con lo scopo di far comprendere le condotte corrette da assumere nel web e nella vita reale. L'obiettivo è quello di sviluppare consapevolezza sulle implicazioni etico-sociali legate alla rete e alla comunicazione e competenze di partecipazione attiva e responsabile.



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 una scacchiera (da tavolo o da pavimento).

N.B. La stessa metodologia si presta a sfide di livello differenziato e dai contenuti versatili, trasversali e adattabili a tutti i livelli scolastici.

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti

| | DOCENTE / I | SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I | DETTAGLI |
|-----------------|---|---|---|
| PARTENZA | <p>Cosa fa:</p> <ol style="list-style-type: none"> Progetta il percorso gamificato (scacchiera murale), per le seguenti sfide: <ul style="list-style-type: none"> sfida gentilezza sfida sicurezza Predisporre il percorso con le buste di due colori diversi (un argomento/colore per ogni sfida) contenenti le carte-situazione (carte gentilezza, carte sicurezza) <div data-bbox="464 1214 788 1462">  <p>1. Esprimono dispiacere 2. Indicano che si sta urtando</p> <p>3. Non cambiano il tono del messaggio 4. Mettono in evidenza il messaggio</p> </div> <div data-bbox="464 1568 788 1848">  <p>1. Manda un messaggio alla sua amica Elisa per avvertirla 2. Apre il microfono ed avvisa subito la sua insegnante</p> <p>3. Manda un messaggio nella chat di classe 4. Aspetta che sia la sua insegnante ad accorgersene</p> </div> <ol style="list-style-type: none"> Attiva la discussione facendo emergere le preconoscenze proponendo scenari reali (video, cartoni, screenshot di chat ...) | <p>Cosa fa / fanno</p> <p>1 partecipano attivamente al brainstorming sugli scenari presentati</p> | <p>Indicazioni e tempi</p> <p>10 minuti</p> <p>5 minuti</p> <p>5 minuti</p> |

| | | | |
|-----------------|--|---|---|
| | <p>4 Organizza la classe a gruppi cooperativi che si sfideranno tra loro</p> <p>5 Ad ogni gruppo assegna ruoli</p> <ul style="list-style-type: none"> - programmatore del percorso (è colui che sceglie il percorso da compiere con le carte del CodyRoby) - esecutore del percorso (la “pedina” umana) - suggeritori (che risolveranno i quesiti) - portavoce (che scrive la regola e la consegna al docente/arbitro) <p>6 Propone ai gruppi la sfida estraendo a sorte il gruppo che inizia.</p> <p>N.B. Al termine della prima sfida, il docente predispone le buste sulla scacchiera per la seconda sfida.</p> | <p>2 si distribuiscono nella squadre definite dal docente e individuano i ruoli dei partecipanti (programmatore, esecutore, suggeritori, portavoce)</p> | |
| ATTIVITÀ | <p>Cosa fa e come:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Assume il ruolo di arbitro 2 Dà il via all'azione 3 Controlla e accompagna lo svolgimento del gioco da parte delle squadre. 4 esegue la sintesi tra le regole di netiquette trovate e le restituisce agli studenti. | <p>Cosa fa / fanno</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 Le squadre si alternano nei turni a partire da quella estratta inizialmente 2 Il programmatore sceglie strategicamente il percorso più breve da compiere per arrivare al target (arrivo, casella con la busta della carta situazione e quesito) 3 Svolgono le sfide risolvendo il quesito ed enunciando una regola deducibile dalla situazione. 4 Il portavoce scrive la regola trovata e la consegna al docente. | <p>Indicazioni e tempi</p> <p>max 3 ore</p> <p>(per svolgere entrambe le sfide)</p> |

5 La squadra prosegue per raggiungere la carta-situazione successiva e così via, fino all'arrivo

6 Vince la squadra che raccoglie e risolve nel minor tempo le carte situazione e quesiti annessi.

7 Entrambe le squadre conquistano il badge:

- smile d'oro e d'argento e di bronzo per la sfida gentilezza
- distintivo security d'oro, d'argento e di bronzo per la sfida sicurezza



gentilezza oro



gentilezza argento



gentilezza bronzo



sicurezza oro



sicurezza argento



sicurezza bronzo

N.B. Terminata la sfida-gentilezza, il tutto ricomincia per la seconda sfida, con le carte-sicurezza.

ARRIVO

docente

1. Crescita della capacità metodologica e abilità di creare percorsi motivanti ed efficaci applicabili in diversi ambiti disciplinari.
2. Il docente potrà proseguire il percorso con una riflessione riguardante le differenze tra interazione online e comunicazione in presenza portando a comprendere che le regole adottate nella comunicazione in presenza si applicano anche all'interazione virtuale.

studenti

1. Abilità strategiche di esecuzione di un percorso.
2. Abilità di individuazione della condotta corretta nella rete e nella vita reale.
3. La classe intera produce una sintesi condivisa dei diversi documenti arrivando ad una Netiquette compartecipata e approvata.
4. Gli studenti riflettono sul lavoro generato in risposta alle diverse sfide e ne condividono punti di forza e criticità

LA SFIDA: setting e strumenti

AMBIENTI/SPAZI

Ambiente misto.

Prevediamo la possibilità di fruire l'attività sia in modalità unplugged, In questo caso gli ambienti sono quelli propri dell'istituto (aula, laboratorio, il cortile della scuola, ecc...), sia in un ambiente virtuale anche attraverso una piattaforma online specifica (per es. Scratch)

- IN PRESENZA
- DDI

TERRENO DI GIOCO-KIT KIDS

RISORSE

<http://codemooc.org/competence-codygame/>

Competence CodyGame è una piattaforma di gioco che si presta come base di partenza per allestire attività trasversali e inclusive adattabili a diversi ordini scolastici e ai diversi contenuti disciplinari.

Competence CodyGame per la “Netiquette” risulta particolarmente utile per allestire in classe attività di educazione civica gamification oriented.

Il progetto in Scratch <https://scratch.mit.edu/projects/264511418/>

piattaforma gestita da Google in collaborazione con Altroconsumo e Fondazione Mondo Digitale per la formazione e la sensibilizzazione di genitori e figli riguardo al tema del benessere digitale.

https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/

Twine è uno strumento software per la creazione di narrativa interattiva tramite collegamenti ipertestuali nella forma di pagine web. Twine permette la biforcazione delle trame seguendo il modello dei librogame e dell'avventura testuale.

<https://twinery.org/>

Catalogo di applicazioni, disponibili online e semplici da utilizzare, utili per supportare la didattica a distanza e la sperimentazione di modalità innovative di insegnamento e di apprendimento <http://appinventory.uniud.it/>

Repository dove trovare numerose attività che possono essere adattate come sfide del gioco:

- Identità digitale: immagine di sé (cosa posto in rete) privacy;

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/2020/09/28/super-errori-reloaded-torna-la-webserie-per-usare-internet-al-meglio/>

- Benessere digitale: Quanto tempo trascorro in rete e quanto energie dedico a questo?;

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/chat-woman/>

- Comunicazione gentile;

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/il-galateo-online/>

<https://paroleostili.it/smile-learn/>

- Riconoscere le bufale

<https://acciadi bufale.osservatorioonline.it/>

piattaforma gestita da Google in collaborazione con Altroconsumo e Fondazione Mondo Digitale per la formazione e la sensibilizzazione di genitori e figli riguardo al tema del benessere digitale https://beinternetawesome.withgoogle.com/it_it/

Creazione storytelling non lineari <https://twinery.org/> Twine è uno strumento software per la creazione di narrativa interattiva tramite collegamenti ipertestuali nella forma di pagine web. Twine permette la biforcazione delle trame seguendo il modello dei librogame e dell'avventura testuale.

<https://www.pixton.com/> piattaforma per la creazione di fumetti

<https://www.classcraft.com/> piattaforma in inglese per la gestione delle attività di gamification

DOCUMENTAZIONE

Decidi che cosa creare a documentazione del percorso svolto

Ricorda che i prodotti verranno condivisi sui social e dovrebbero essere condivisibili via link

- un trailer documentativo deve essere breve (non più di 3 minuti)
- un' infografica deve essere essenziale, chiara e contenere tutte le fasi del lavoro
- una presentazione deve essere facilmente sfogliabile (max. 10/12 slide)