

TITOLO	<b>L'isola che vorrei</b>		
INSEGNANTE/I AUTORE/I	Gaetano Affuso, Cristina Bralia, Paolo Chitarrai, Annalisa Di Pierro, Elisa Garieri, Giovanna Giannone Rendo.  Adattamento a cura di Anna Lucia Averna, Arcangelo Giorgio, Quintino Lupo, Tiziana Manzo, Giovanni Moras, Alfredo. Pudano		
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Polo nazionale		
IMMAGINE			
DIDASCALIA IMMAGINE	Ambiente immersivo social virtuale di svolgimento dell'attività proposta		
ABSTRACT	L'attività coinvolge gli studenti in una caccia al tesoro nel metaverso, utilizzando la metodologia della gamification. Gli studenti esploreranno un ambiente virtuale, risolvendo enigmi e quiz, con un focus sugli Obiettivi 14 e 15 dell'Agenda 2030.		
ORDINE DI SCUOLA	Scuola secondaria di I grado, biennio II grado, CPIA		
ETA' DESTINATARI	<input checked="" type="checkbox"/> 12-14 <input checked="" type="checkbox"/> 15-17 <input checked="" type="checkbox"/> 18-20 <input checked="" type="checkbox"/> >20		
Campi di esperienza / Discipline	Scienze, Tecnologia, Educazione Civica		
TAG	#Metaverso	#ScenariImmersivi	#Agenda2030
DIGCOMP 2.2 Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali per i Cittadini	<input checked="" type="checkbox"/> Comunicazione e collaborazione <input checked="" type="checkbox"/> Creazione di contenuti digitali <input checked="" type="checkbox"/> Sicurezza		
Competenze chiave per l'apprendimento permanente (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza in materia di cittadinanza		
Traguardi per lo sviluppo delle competenze di cittadinanza digitale (Rif. DM 183/2024)	<p><u>PRIMO CICLO</u></p> <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Interagire con gli altri attraverso le tecnologie digitali consentite, individuando forme di comunicazione adeguate ai diversi contesti di relazione, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo.		

	<input checked="" type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.  <u>SECONDO CICLO</u> <input checked="" type="checkbox"/> Sviluppare la capacità di accedere alle informazioni, alle fonti, ai contenuti digitali, in modo critico, responsabile e consapevole. <input checked="" type="checkbox"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input checked="" type="checkbox"/> Gestire l'identità digitale e i dati della rete, salvaguardando la propria e altrui sicurezza negli ambienti digitali, evitando minacce per la salute e il benessere fisico e psicologico di sé e degli altri.			
DURATA	6h			
METODOLOGIE	<input checked="" type="checkbox"/> Gamification <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative Learning & Jigsaw Classroom			
DESCRIZIONE DELLE ATTIVITÀ STEP BY STEP	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting d'aula
	STEP 1 - WARM UP	Il docente coinvolge gli studenti nell'analisi degli obiettivi 14 e 15 dell'agenda 2030. Recupera e/o produce materiali di stimolo che inducono alla riflessione necessaria prima di accedere alla gamification.	Digital board - Software di presentazione	<input checked="" type="checkbox"/> Frontale
	STEP 2 - PIANIFICAZIONE DELLA GAMIFICATION	Progetta il percorso di caccia al tesoro, comprensivo di enigmi, quiz, ecc. Si suggerisce una progettazione cooperativa a carattere multidisciplinare. Organizza il materiale di supporto.	Software di presentazione	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 3 - REALIZZAZIONE DELL'AMBIENTE DI GIOCO	Costruisce l'ambiente virtuale per lo sviluppo della gamification, supportando la narrazione con ambienti, oggetti e personaggi a carattere immersivo.	PC - Piattaforma immersiva social - Connessione ad internet	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato
	STEP 4 - REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ LUDICHE COMPLEMENTARI	Si sviluppano le attività ludiche con cui si cimenteranno gli studenti durante il percorso di gamification. L'insegnante predispone i lucchetti necessari per il superamento dei vari livelli.	APP per produzione di quiz, enigmi	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 5 - INGRESSO NEL METAVERSO	Vengono chiarite le dinamiche di interazione interne all'ambiente virtuale per esempio	PC - Piattaforma immersiva social - Connessione ad internet	<input checked="" type="checkbox"/> Partecipato

		camminare, sedersi, interagire in sottogruppi, etc. Vengono definite regole di comportamento tra compagni, applicando la netiquette.		
	STEP 6 - IMPOSTAZIONE DEL GIOCO	Gli studenti vengono organizzati in squadre composte da pochi componenti. Nell'ambiente di metaverso gli studenti sono chiamati ad esplorare un'isola, a visionare video esplicativi, a confrontarsi e a risolvere una serie di attività ludiche orientate alla riflessione ecologica.	PC - Piattaforma immersiva social - Connessione ad internet	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 7 - DINAMICHE DEL GIOCO	A partire da un ambiente inquinato e deturpato dalle cattive abitudini dell'uomo, l'evolversi del gioco consente agli studenti di raggiungere livelli successivi, fino ad approdare a un ambiente virtuale che raffigura "l'isola che vorrei", ripulita in contrapposizione all'ambiente iniziale.	PC - Piattaforma immersiva social - Connessione ad internet	<input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	STEP 8 - DEBRIEFING	A conclusione dell'attività gli studenti sono invitati a riflettere sull'attività svolta e su come anche i comportamenti dei singoli possano incidere sul rispetto dell'ambiente.	Software di presentazione	<input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo
PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA - Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità	Adattare le attività per studenti con diverse abilità.			
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo			
LICENZA	Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED).			
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	Percorso Mooc: Metaverso e didattica ID percorso: 260725			