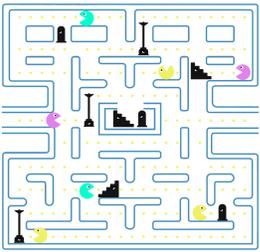


TITOLO	Learning calendar: apprendere a piccoli... giochi!
INSEGNANTE/I AUTORE/I	A cura di: Elisabetta Buono, Liborio Cali, Carmelo Distefano, Anna Maria Lorusso
POLO/ ISTITUZIONE SCOLASTICA / RETE DI SCUOLE	EFT Nazionale
REGIONE	Piemonte ▾ Sardegna ▾ Sicilia ▾
IMMAGINE	
	<i>I ragazzi e le ragazze definiscono, creano e sperimentano il gioco</i>
IMMAGINE	
	<i>Studentesse e studenti ripassano divertendosi a inizio o fine lezione con i giochi realizzati dai compagni e dalle compagne.</i>
IMMAGINE	
	<i>Il docente può rendere più articolato il lavoro prevedendo più collezioni tematiche e una cornice giocosa (gioco da tavolo con link/QR code alle collezioni lungo il percorso / escape room/ caccia al tesoro analogica o digitale)</i>
ABSTRACT	<p>La scheda guida nella realizzazione di un percorso di apprendimento, consolidamento e ripasso che coinvolge studentesse e studenti nella progettazione e realizzazione di una o più collezioni di giochi interattivi. I giochi, di contenuto didattico, potranno essere organizzati dal docente in cornici più articolate (calendari interattivi, giochi da tavolo, escape room etc.) per proporre esperienze di Gamification e Game based learning.</p>

ORDINE DI SCUOLA (destinatari)	<input checked="" type="checkbox"/> Primaria <input checked="" type="checkbox"/> Scuola secondaria I grado <input checked="" type="checkbox"/> Scuola secondaria di II grado		
ETÀ DESTINATARI	9 -16		
CAMPI DI ESPERIENZA / DISCIPLINE	<input checked="" type="checkbox"/> Tutte le discipline		
TAG	#gamebasedlearning	#gamification	#mediaeducation
DIGCOMP 2.2 (Rif. Quadro EU delle Competenze Digitali dei Cittadini)	<input checked="" type="checkbox"/> 1. Alfabetizzazione su informazioni e dati <input checked="" type="checkbox"/> 2. Comunicazione e collaborazione <input checked="" type="checkbox"/> 3. Creazione di contenuti digitali <input type="checkbox"/> 4. Sicurezza <input type="checkbox"/> 5. Risolvere problemi		
COMPETENZE CHIAVE PER L'APPRENDIMENTO PERMANENTE (Rif. RACCOMANDAZIONE DEL CONSIGLIO EU del 22 maggio 2018)	<input checked="" type="checkbox"/> Competenza alfabetica funzionale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza digitale <input checked="" type="checkbox"/> Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare <input checked="" type="checkbox"/> Competenza sociale e civica in materia di cittadinanza <input checked="" type="checkbox"/> Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali		
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI CITTADINANZA DIGITALE (Rif. DM 183 del 07/09/2024)	<p><u>INFANZIA</u></p> <input type="checkbox"/> Sa che da un utilizzo improprio dei dispositivi digitali possono derivare rischi e pericoli e che, in caso di necessità, deve rivolgersi ai genitori o agli insegnanti. <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 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. <p><u>SECONDO 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"/> Individuare forme di comunicazione digitale adeguate, adottando e rispettando le regole comportamentali proprie di ciascun contesto comunicativo. <input 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	6 h		
METODOLOGIE	Gamification ▾ Cooperative Learning ▾ Project-Based Learning ▾		

	Titolo dello step	Descrizione	Risorse e materiali	Setting DAULA
DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ STEP BY STEP	Fase di avvio	<p>N.B: attività da proporre a fine anno/periodo e/o prima di una verifica</p> <p>Il docente: -spiega ai ragazzi e alle ragazze che andranno a creare a coppie un gioco interattivo dai contenuti didattici - crea una collezione in cui far operare gli studenti senza registrazione -organizza a coppie i ragazzi e le ragazze -predispone checklist guida</p>	LIM; PC o tablet per ogni coppia di studenti; LearningApps (modalità collezione)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Progettazione	<p>Il docente: -assegna ad ogni coppia una tipologia di gioco interattivo e un contenuto disciplinare su cui realizzare il gioco</p> <p>I ragazzi e le ragazze: -progettano il gioco, inserendo quesiti, immagini, eventuali contenuti multimediali</p>	LIM; PC o tablet per ogni coppia di studenti; LearningApps (modalità collezione)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Realizzazione	<p>Il docente: -supervisiona e supporta</p> <p>I ragazzi e le ragazze: - definiscono, creano e sperimentano il gioco</p>	LIM; PC o tablet per ogni coppia di studenti; LearningApps (modalità collezione)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

	Condivisione	<p>Il docente: -supervisiona e supporta</p> <p>I ragazzi e le ragazze: -testano le app interattive realizzate dalla coppia vicina e danno consigli</p>	LIM; PC o tablet per ogni coppia di studenti; LearningApps (modalità collezione)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Restituzione	<p>Il docente: -pubblica la collezione dei giochi realizzati dagli studenti e dalle studentesse, sbloccando i giochi giorno per giorno.</p> <p>I ragazzi e le ragazze: -ripassano divertendosi a inizio o fine lezione con i giochi realizzati dai compagni e dalle compagne.</p>	LIM, PC, Tablet LearningApps (modalità collezione)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo
	Possibile implementazione dell'attività	<p>Il docente: -può rendere più articolato il lavoro prevedendo più collezioni tematiche e una cornice giocosa (calendario interattivo o gioco da tavolo con link/QR code alle collezioni lungo il percorso / escape room/ caccia al tesoro analogica o digitale)</p> <p>I ragazzi e le ragazze imparano progettando giochi e sfidandosi a squadre.</p>	LIM, PC, Tablet, LIM, PC, Tablet LearningApps (modalità collezione), app per giochi interattivi (p.e. Genially) o ambienti immersivi (CoSpaces)	<input type="checkbox"/> Frontale <input checked="" type="checkbox"/> Partecipato <input checked="" type="checkbox"/> Riflessivo <input checked="" type="checkbox"/> Cooperativo

PERSONALIZZAZIONE DELL'ESPERIENZA (Suggerimenti per l'inclusione e l'accessibilità)	<p>Prestare attenzione alla composizione delle coppie e alla difficoltà di progettazione delle app; predisporre eventuali materiali accessibili e multimodali da cui attingere i contenuti didattici (organizzatori grafici, mappe, audio, video, caratteri ad alta leggibilità)</p> <p>Prevedere in checklist la presenza di opzioni inclusive nella progettazione dei giochi da parte di ragazzi e ragazze (uso di immagini e text to speech, possibile inserimento di audio, semplicità del linguaggio, contrasti cromatici chiari).</p>
STRUMENTI PER LA VALUTAZIONE E LA RIFLESSIONE FORMATIVA	<p>Selezionare gli strumenti usati per la valutazione sommativa e per la riflessione formativa in itinere.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del processo <input checked="" type="checkbox"/> Rubrica di valutazione del prodotto <input type="checkbox"/> Griglia di osservazione <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo individuale <input checked="" type="checkbox"/> Diario di bordo di gruppo <input checked="" type="checkbox"/> Scheda metacognitiva peer-review <input checked="" type="checkbox"/> Smart feedback <input type="checkbox"/> Autovalutazione metacognitiva <input checked="" type="checkbox"/> Check list
LICENZA	<p>Licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale - Condividi allo stesso modo 4.0 Internazionale (CC BY-NC-SA 4.0 DEED)</p>
PER APPROFONDIRE: UN CONSIGLIO FORMATIVO SU SCUOLA FUTURA	<p>Titolo Percorso: Digital Xmas Lab ID percorso: 176580</p> <p>Titolo Percorso: Digital Xmas Lab - La magia continua ID percorso: 303110</p>