

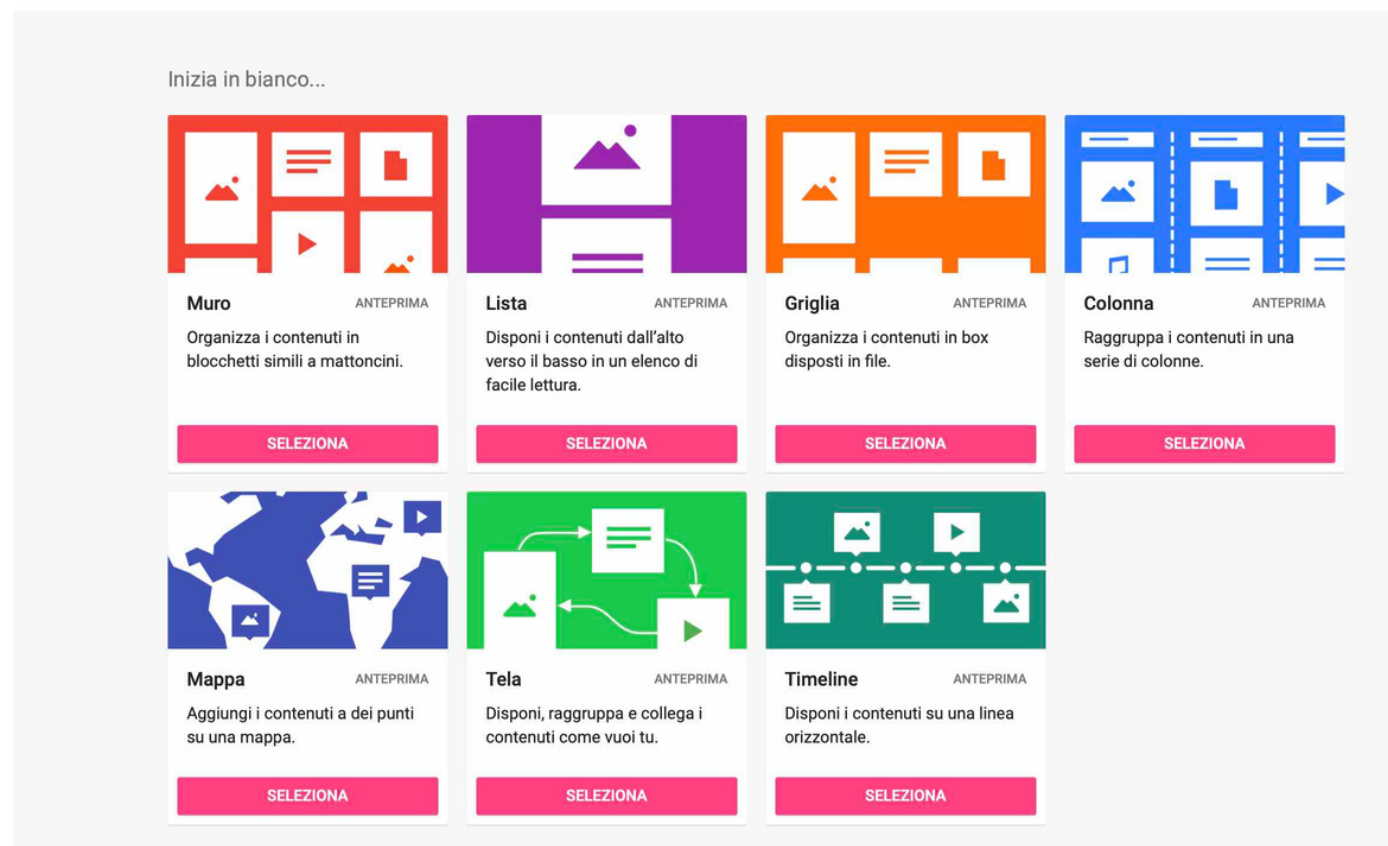
2.1 Quali App/tool utili ad implementare la metodologia della Gamification?

A cura di:

Tiziana Manzo - EFT Campania



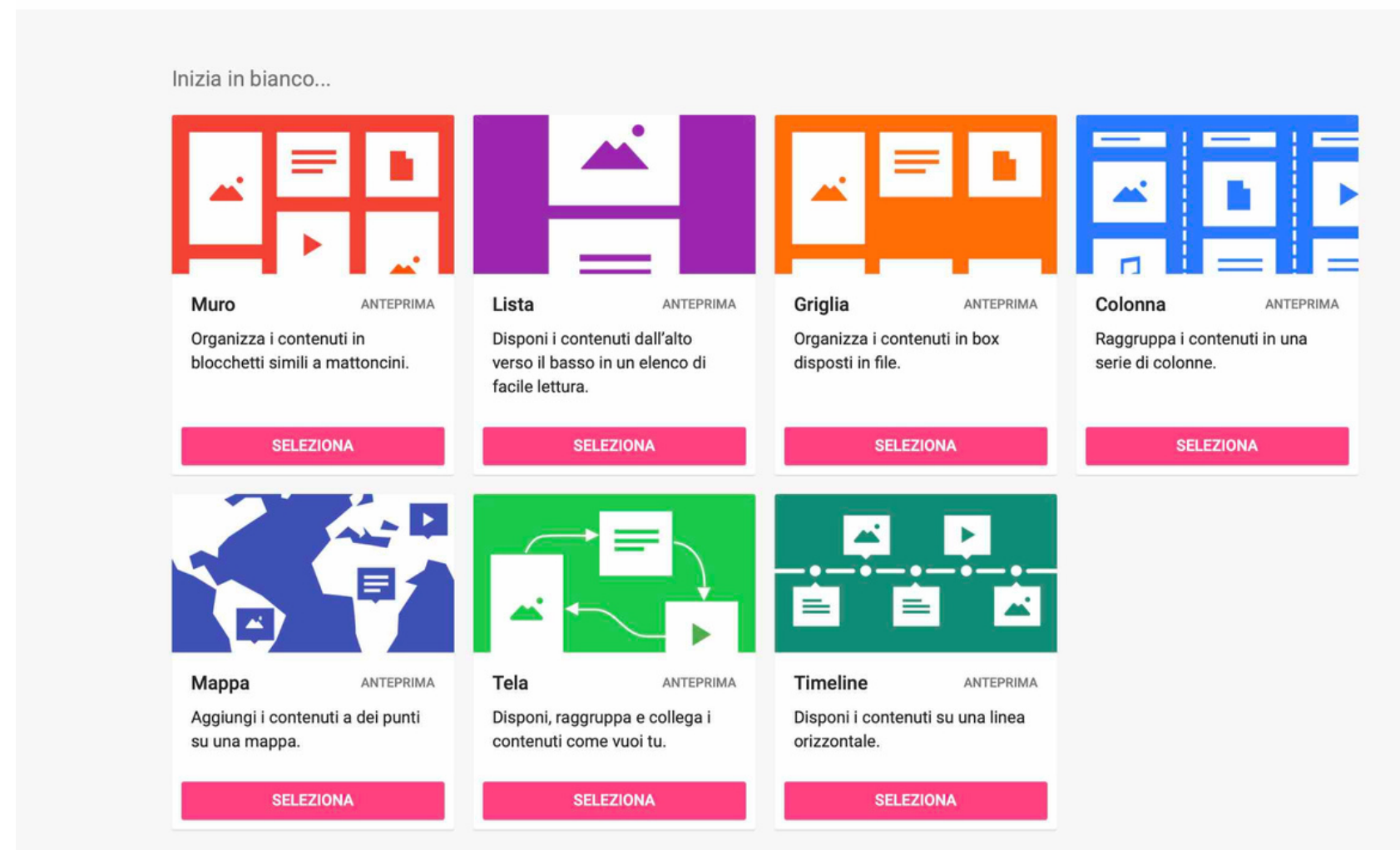
Crea un padlet



L'attività di gamification parte con la scelta del contenuto didattico

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

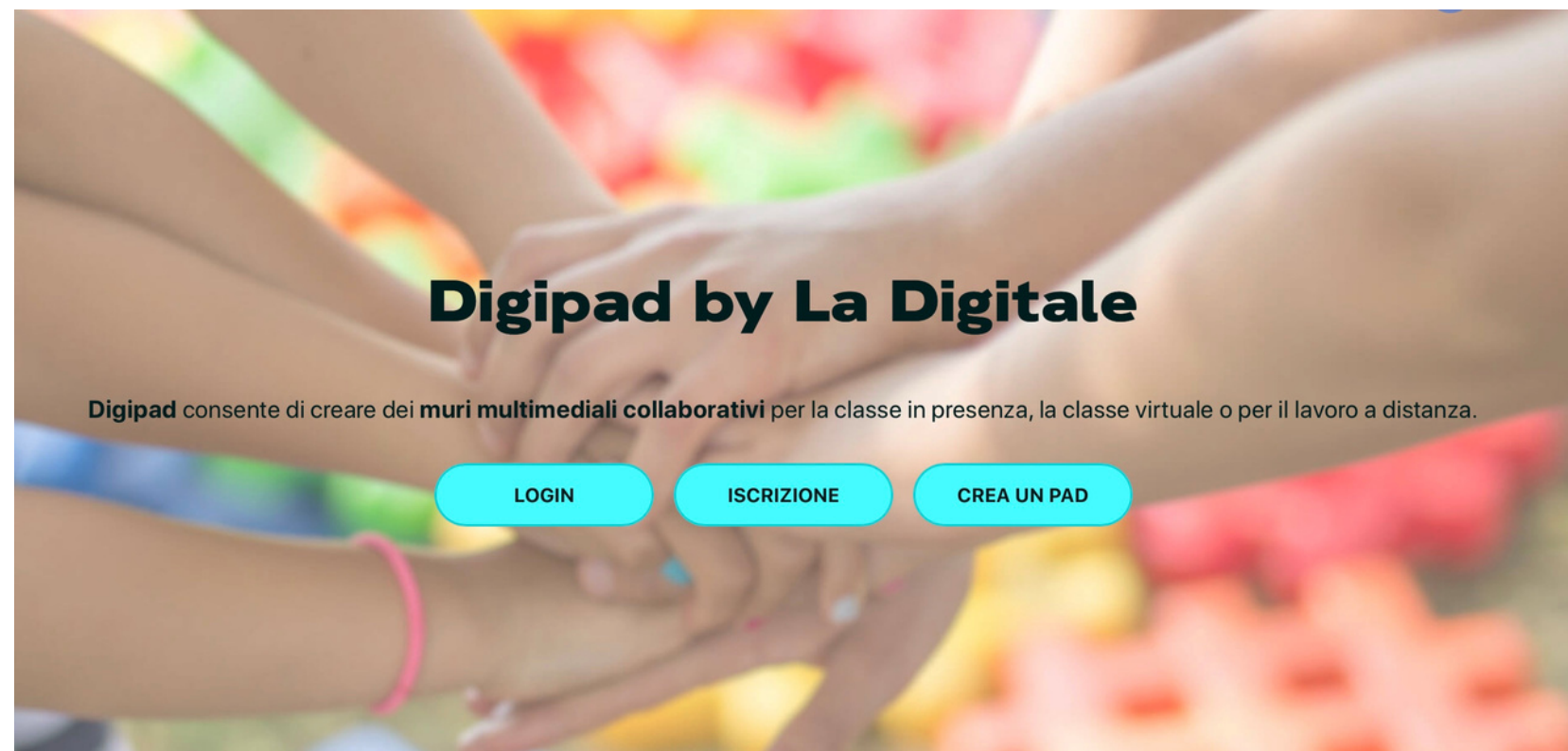
Crea un padlet



bacheca virtuale

Padlet

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



pareti multimediali

Digipad by La Digitale

Un'alternativa a Padlet

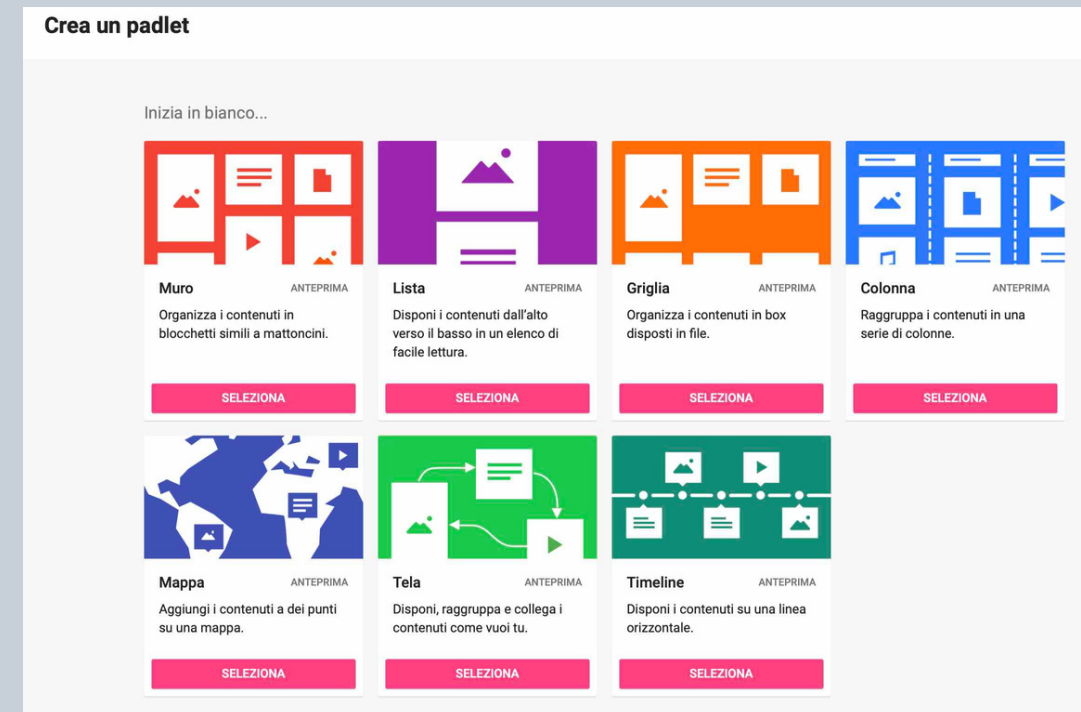
Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

VERSATILITÀ DEGLI STRUMENTI

Possono essere utilizzati per:

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

La definizione delle regole



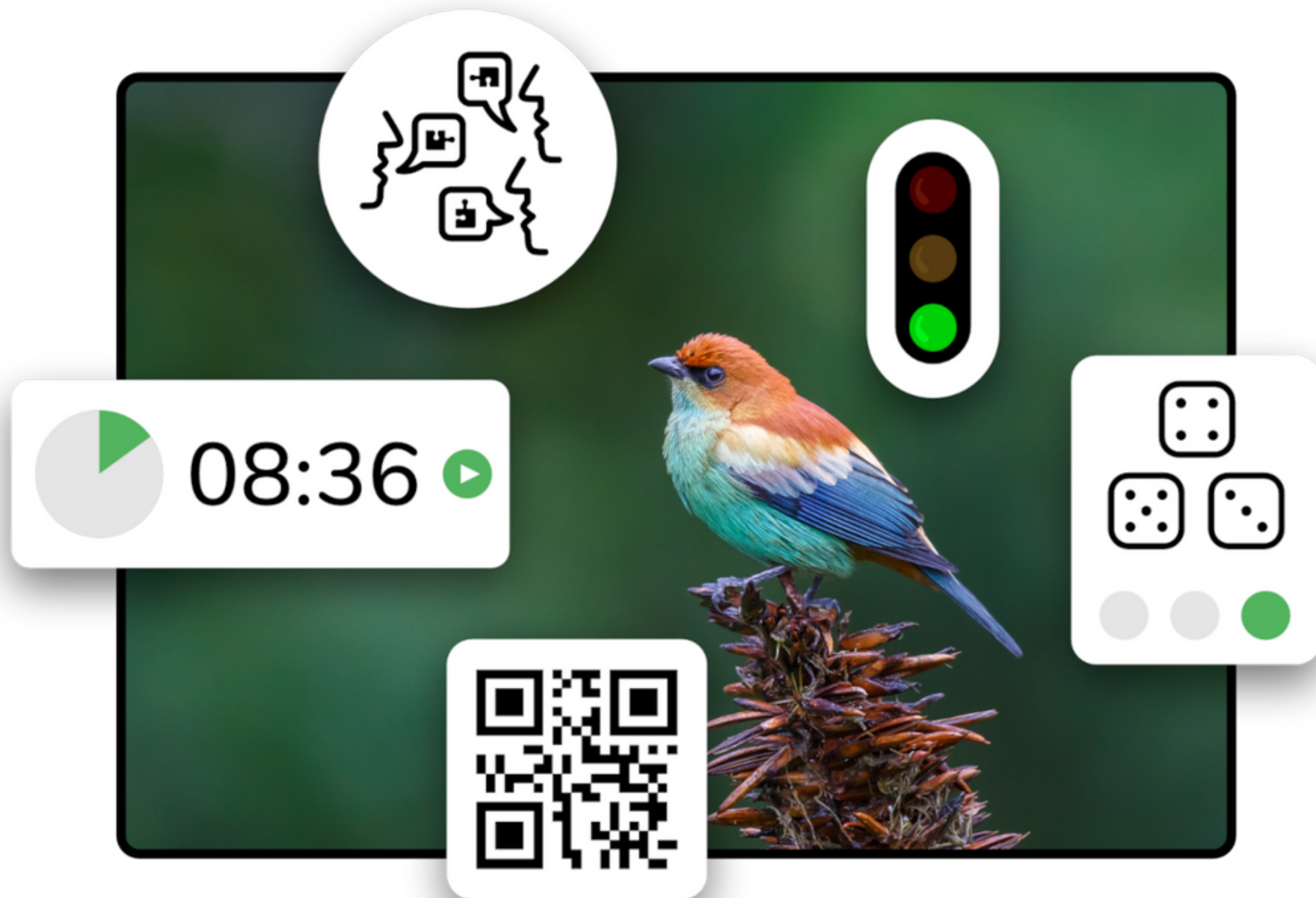
- Un momento di riflessione
- Ripercorrere tutta l'esperienza



Twine

Definiamo le regole

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Classroom Screen

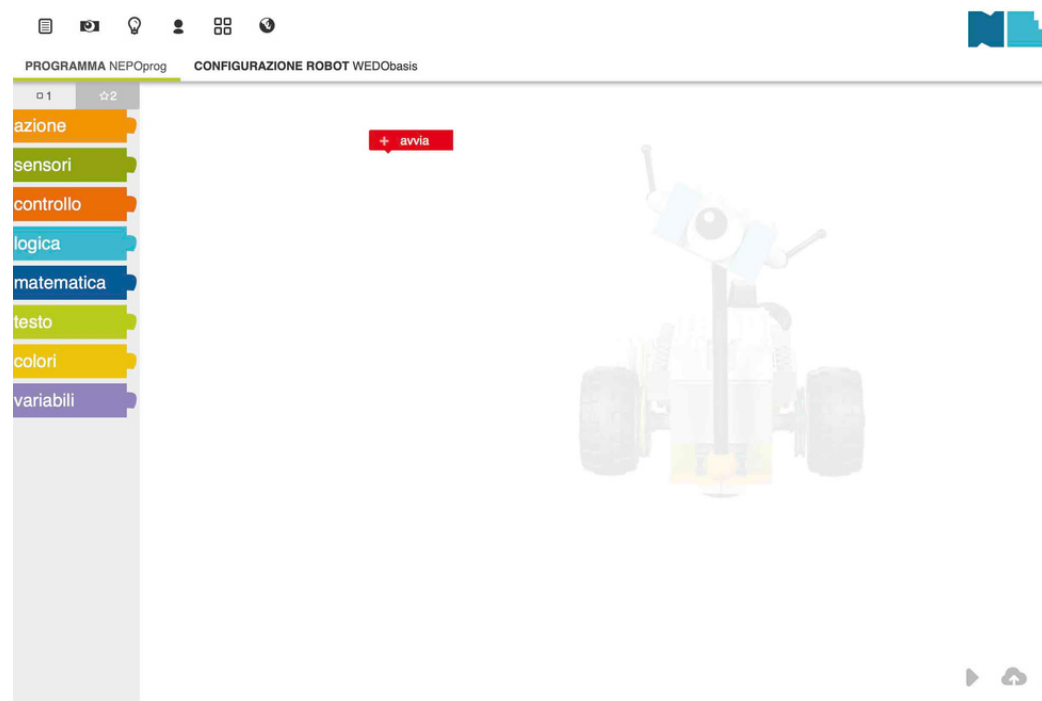
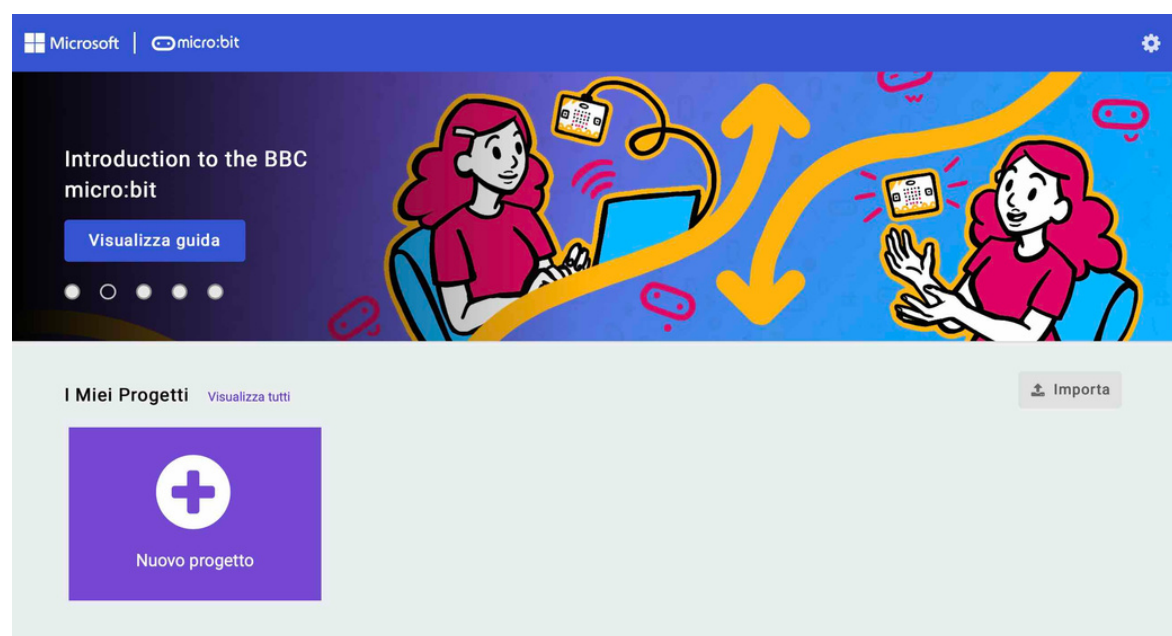
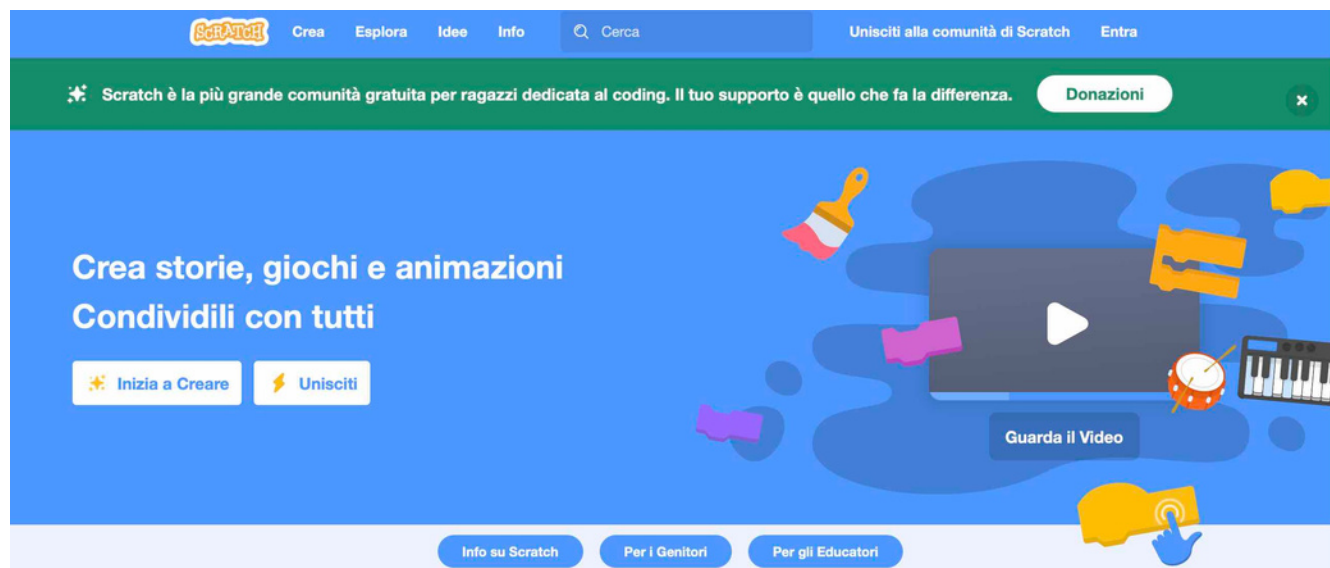
Organizziamo i gruppi di lavoro

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Condividiamo il lavoro con il gruppo

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Le attività di gamification possono essere realizzate in modi e mondi diversi

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

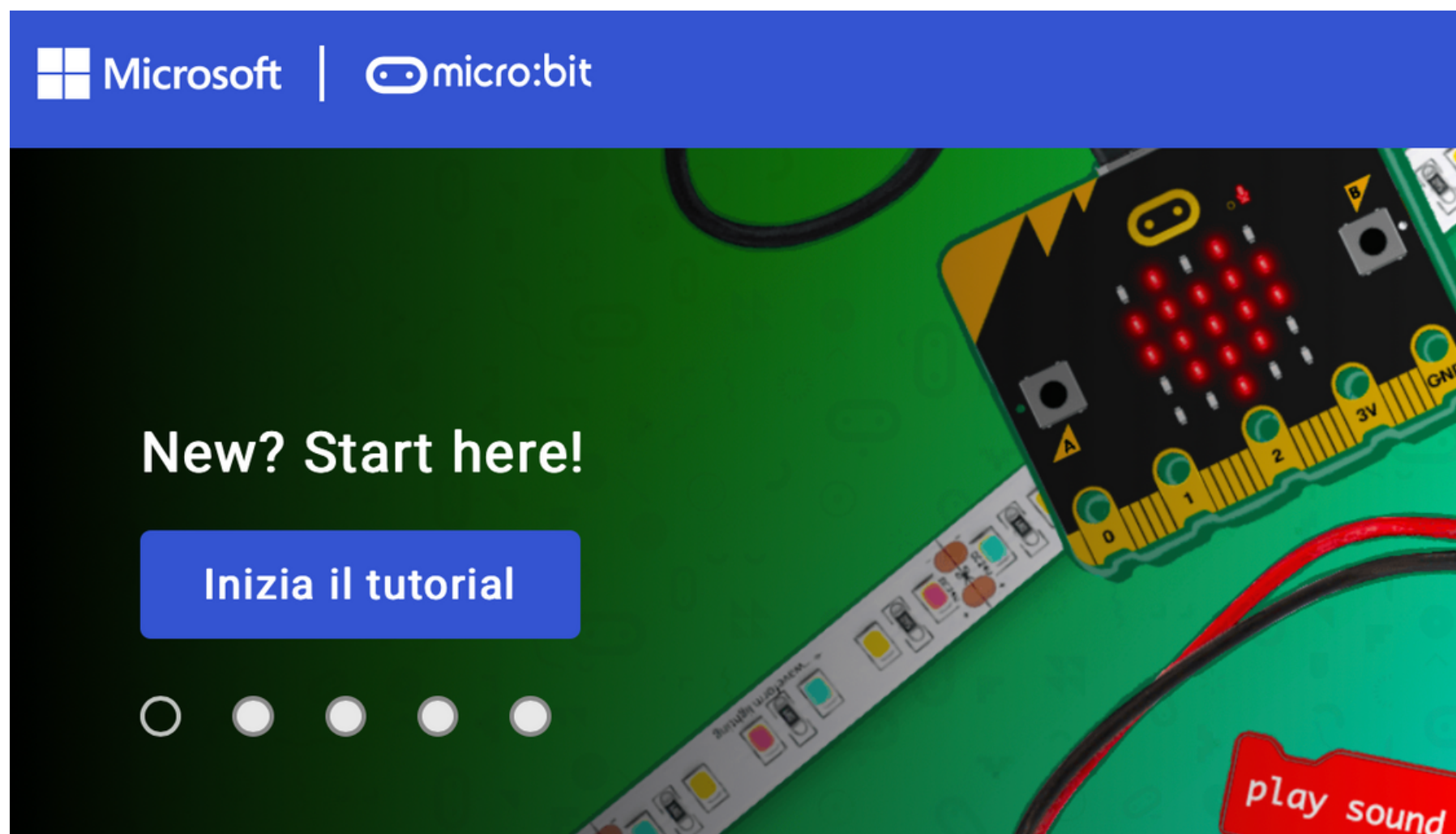
SCRATCH



**Un linguaggio di
programmazione che
permette di creare
storie digitali, giochi e
animazioni**

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

MakeCode



Uso del Codice sia con blocchi che in JavaScript

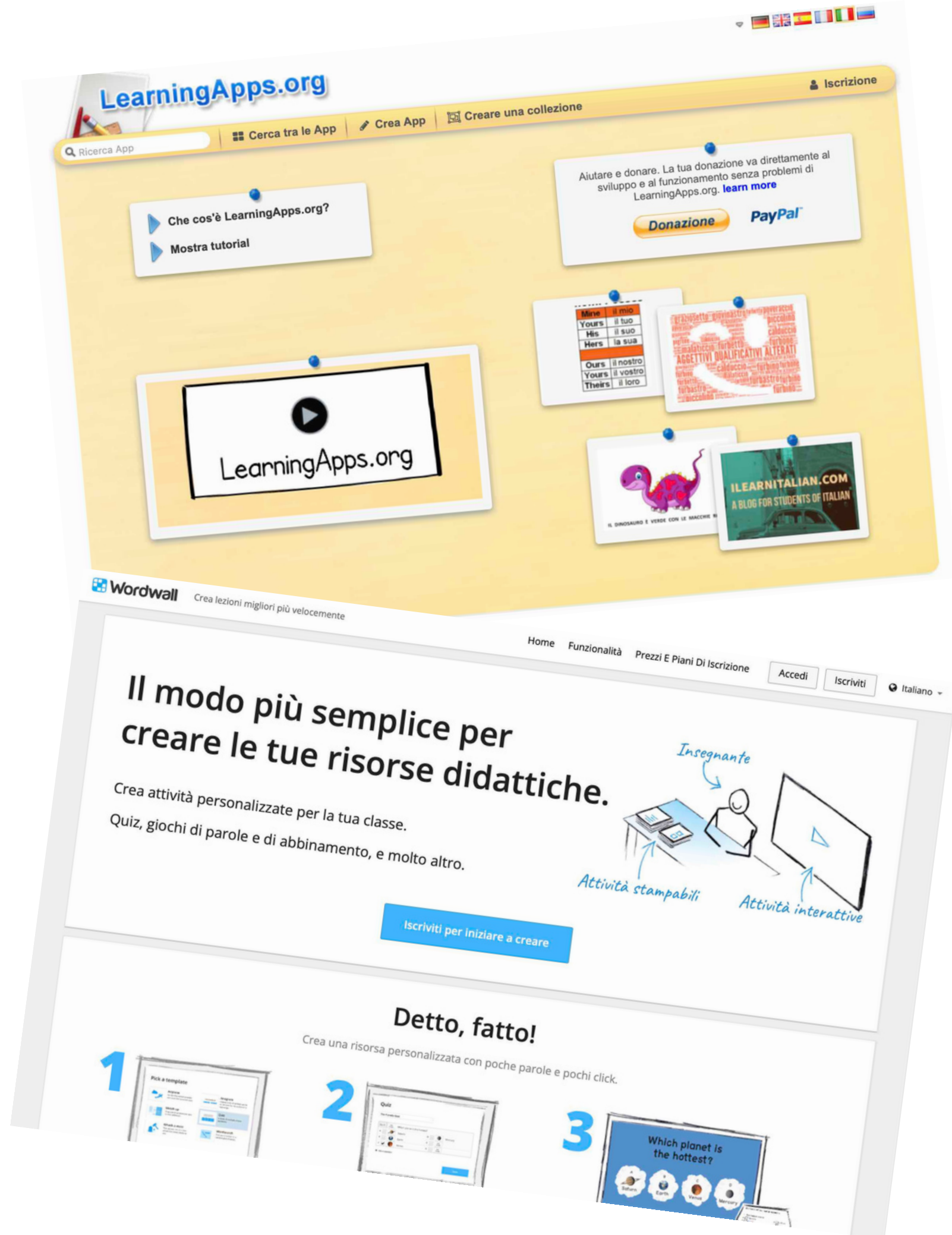
Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

OpenRoberta



Utile per integrare la robotica e il coding

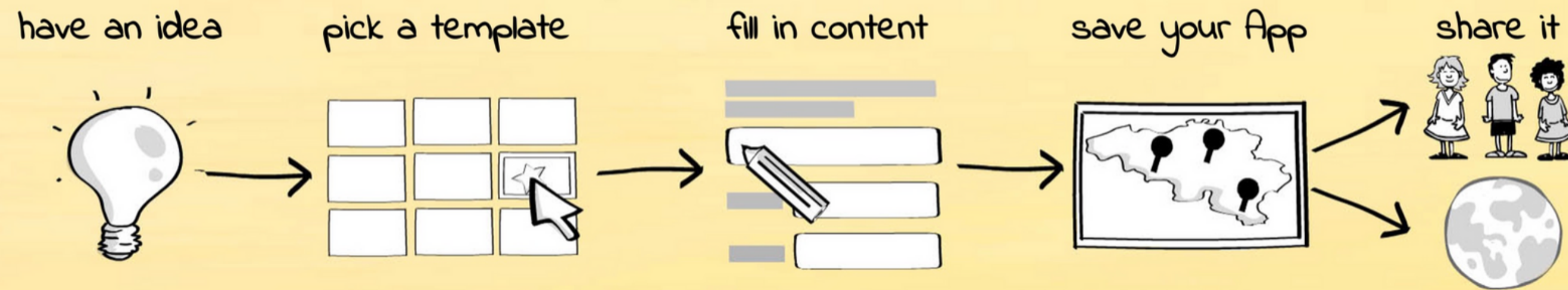
Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Per la creazione di giochi didattici personalizzati

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

LEARNING APPS



costituito da moduli interattivi

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

WORDWALL

Detto, fatto!

Crea una risorsa personalizzata con poche parole e pochi click.



Seleziona un template.



Inserisci il tuo contenuto.



Stampa le tue attività
o gioca su schermo.

per creare attività interattive

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Realizziamo il game

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Per la creazione di percorsi di Gamification in realtà virtuale

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

Accredible



BadgeBuilder

Organizziamo sessioni di gioco

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Documentare o condividere l'esperienza di gamification

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



**Per creare presentazioni,
infografiche, video, e altro**



Per creare giochi interattivi

Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

2.3 Quali best practices e risorse per ispirarsi ?

A cura di:

Giuseppe Di Giovine, EFT Puglia

Antonio Scaramuzzino, EFT Calabria





Il portale Italiano della Gamification

La fonte più autorevole per un aggiornamento costante su Gamification, Engagement, Performance Marketing. Powered by...

gamification.it



**Risorse didattiche interessanti,
ricche di contenuti metodologici**

GAMIFICATION



101



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

GameEifications

Risorse web interessanti,
ricche di contenuti
metodologici

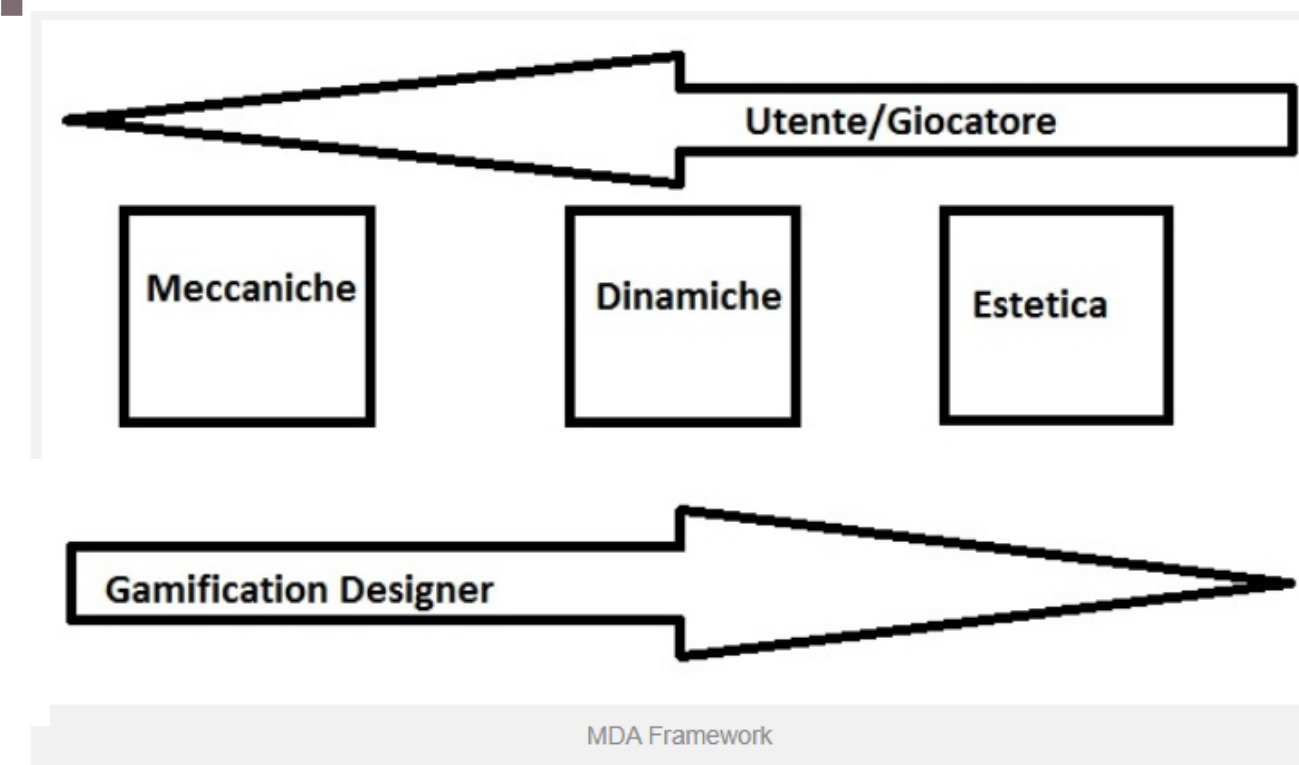


GAMIFICATION



ENGAGEMENT
DECK

Meccaniche Base
per l'Engagement



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

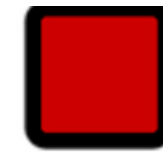
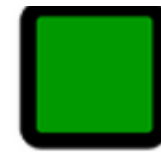
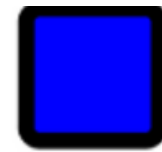
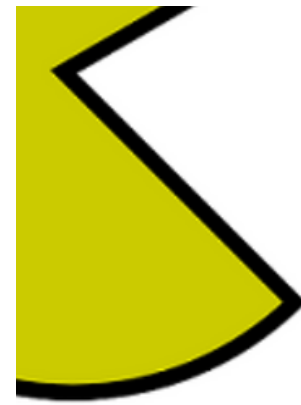


BRICKS

**Avvincente numero della rivista
Bricks interamente dedicato
alla Gamification per la scuola**



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.




Teaching with game

**Interessante sito governativo
australiano (in inglese) dedicato alla
gamification e all'apprendimento basato
sul gioco**



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

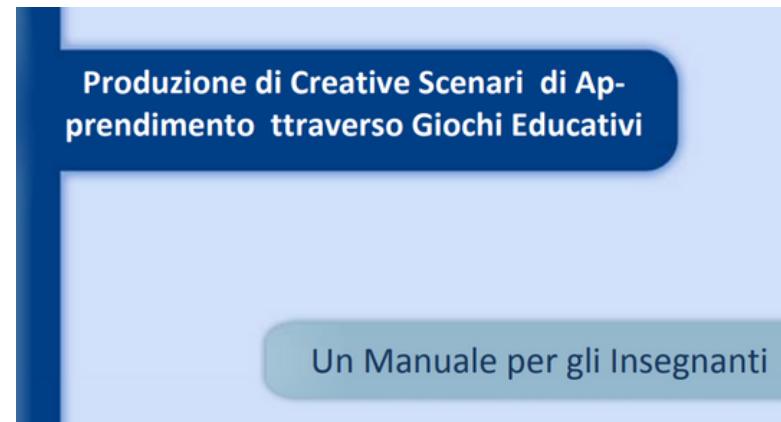


Il Valore Pedagogico della Gamification:
una Revisione Sistemática
The Pedagogical Value of Gamification:
a Systematic Review

**Il presente approfondimento prende
in esame la metodologia della
gamification con un focus sulla
dimensione pedagogica**



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.



Questo manuale si propone di promuovere pratiche educative creative mediate dall'uso di giochi didattici



Gli strumenti digitali sono proposti a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo. Le funzionalità suggerite sono gratuite e soggette a frequenti aggiornamenti. È possibile reperire strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche. A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

2.2.1 Gamification

Scheda didattica: Genially¹

Obiettivo d'utilizzo

Lo strumento può essere utile per il docente perché consente una forte versatilità sia rispetto alle diverse discipline che ai contenuti didattici.

Lo strumento consente l'utilizzo di più canali di comunicazione in un'ottica di UDL.

Gli elementi su cui il docente può far leva attraverso l'utilizzo di Genially sono i seguenti:

- **Attenzione**
Il contenuto visivo cattura fino al 90% delle informazioni che elaboriamo
- **Partecipazione/Coinvolgimento.**
L'interattività consente una attività di esplorazione che porta a scoprire più informazioni in autonomia
- **Inclusione**
lo strumento consente di operare attivamente anche a studenti con fragilità di diversa natura. I contenuti sono infatti adattabili rispetto a più livelli di difficoltà.

Inoltre lo strumento può risultare molto utile per il docente, in quanto consente l'integrazione con altre risorse digitali. Ad esempio: Kahoot, Word Wall, Learning Apps, Wakelet, Padlet.

Questo strumento può essere utile per lo studente perché consente un coinvolgimento attivo che lo vede protagonista.

Scenario d'utilizzo

Consente di costruire percorsi multimediali arricchendo le immagini (anche quelle delle vacanze) con contenuti interattivi.

Nell'ambito dell'implementazione della metodologia, questo strumento permette in particolare di creare risorse didattiche di varia natura:

- presentazioni;
- infografiche;
- gamification;
- guide;
- immagini interattive;
- video;
- materiali di studio;
- altro.

Il tutto sia partendo da template predefiniti ottimamente strutturati, che da formati vuoti. Particolarmente interessante la sezione Gamification, dove è possibile trovare template e spunti di attività didattiche improntate alla gamification per ogni ordine di scuola, dall'infanzia alla secondaria di secondo grado.

Il punto di forza per eccellenza del tool è senza dubbio l'interattività dei contenuti che rende qualsiasi attività più coinvolgente e stimolante e nello stesso tempo aiuta gli studenti ad essere maggiormente consapevoli dei propri risultati. L'interattività consente inoltre di creare importanti esperienze di comunicazione dove l'esplorazione diventa protagonista.

¹ Gli strumenti digitali presentati in questa unità sono proposti dai formatori a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo, facendo riferimento a funzionalità gratuite e sono soggetti a frequenti aggiornamenti.

È possibile reperire e utilizzare strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche.

A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

I numerosi template disponibili anche nella versione gratuita, consentono la massima personalizzazione da parte dell'utente. Gli strumenti disponibili nella pagina di lavoro hanno un'impostazione semplice e intuitiva, simile a molti altri tool digitali.

Accesso

Genial.ly è una piattaforma Web/Cloud pertanto non è vincolato all'utilizzo del sistema operativo utilizzato. Non è disponibile un'App per dispositivi mobili.

Sono disponibili per le istituzioni scolastiche piani di abbonamento specifici, anche personalizzabili, benché nella versione gratuita l'applicazione sia molto ricca di risorse.

La modalità di accesso è uguale sia per i docenti che per gli studenti.

Per avviare l'applicazione, è sufficiente digitare nel browser web l'indirizzo: www.genial.ly.

Una volta entrato nel sito web, è possibile registrarsi gratuitamente cliccando sul bottone "Sign up", oppure effettuare il login con un indirizzo di posta elettronica (anche istituzionale).

Il primo accesso richiede inoltre di specificare l'ambito di appartenenza (Education/Business/University/Design), ed il ruolo ricoperto (docente, studente, ...).

Il passo successivo porta l'utente nel pannello di controllo dove vengono riportate le anteprime delle sezioni

Feedback

Il docente può monitorare il lavoro dello studente se la risorsa è stata condivisa tra gli utenti interessati. Altrimenti è necessario condividere il link della risorsa generata che ne potrà monitorare lo stato di avanzamento.

Il docente potrà inoltre condividere la risorsa su classroom o su Teams e raccogliere di conseguenza i feedback dagli studenti.

Collaborazione

È possibile collaborare su uno stesso progetto con più utenti, semplicemente invitando gli utenti con cui si intende collaborare attraverso l'account di posta elettronica. L'unico limite è che più utenti non possono lavorare in sincrono sulla stessa risorsa. Attività che invece può essere effettuata in asincrono

Personalizzazione

Oltre ad una completa personalizzazione dei template utilizzati, sono disponibili una serie di estensioni denominate S'cape, che consentono agli utenti più esperti di arricchire la risorsa creata con funzionalità avanzate, tra cui ad esempio le funzioni Drag & Drop, Quiz con collegamenti, Riempimento degli spazi, Funzione Picput, ed altre estensioni, particolarmente funzionali nelle attività di gamification.

2.2.2 Gamification

Scheda didattica: Minecraft Education Edition²

Introduzione

Minecraft è uno dei più popolari videogiochi della storia, giocabile su tutte le piattaforme.

È un gioco “sandbox”, in cui giocatori e creatori di tutto il mondo, lavorando insieme in una terra virtuale, un “recinto di sabbia”, spaccano e posizionano blocchi di diverso materiale per costruire e creare artefatti attraverso lo strumento del crafting.

Con il teletrasporto si può esplorare tutto ciò che è stato creato intorno a noi, in un'esperienza immersiva, interattiva e coinvolgente.

Da gennaio 2016 è disponibile la versione Minecraft: Education Edition specificamente progettata per l'uso in classe.

Obiettivo d'utilizzo

Questo strumento può essere utile per il docente perché...

Si può impiegare nelle varie discipline in un'ottica interdisciplinare, privilegiando un approccio per competenze e definendo i risultati dell'apprendimento all'interno di funzionalità di gioco.

In questi anni sono state sviluppate per Minecraft Education Edition migliaia di “lesson plan”, lezioni, sfide di costruzione, mondi scaricabili, esercitazioni, tutorial e starter kit disponibili gratuitamente per il download sulla piattaforma dedicata nella sezione Esplora Lezioni.

Questo strumento può essere utile per lo studente perché...

Incoraggia gli studenti a sviluppare creatività nella produzione di artefatti digitali, sviluppa competenze e abilità, come la capacità di lavorare in gruppo, la comunicazione, il pensiero critico e lo sviluppo di strategie di problem-solving.

Si impara esplorando i contenuti e i mondi sviluppati e messi a disposizione dal docente durante il gioco, come cacce al tesoro o escape room, e interagendo attraverso Personaggi Non Giocanti, Lavagne e Cartelli o connettendosi a risorse esterne come pagine web di approfondimento o quiz.

Inoltre si possono migliorare le competenze di programmazione imparando a gestire l'Agent, ad utilizzare gli eventi e creare algoritmi per programmarlo realizzando costruzioni di vario tipo, cercando e raccogliendo materiali e realizzando giochi.

Scenario d'utilizzo

Nell'ambito dell'implementazione della metodologia, questo strumento permette in particolare di creare ambienti e sfide suddivise per i diversi ordini di scuola nelle diverse materie scolastiche nell'ottica del Game Based Learning.

Permette inoltre di operare in un ambiente collaborativo di produzione di artefatti imparando l'ingegneria e la pianificazione urbana, immaginando, riprogettando e poi ricostruendo ambienti e strutture architettoniche (case, palazzi, strade, città, ...); partendo da biomi esistenti come foresta, palude, deserto, ecc..

Usando MEE si può ragionare sui temi della circolarità delle risorse, dei materiali, dei prodotti agricoli e sulla sostenibilità ambientale, si può imparare la matematica, calcolando perimetro, area e volume, si possono esplorare, in un ambiente di simulazione, i circuiti elettrici utilizzando la RedStone, oppure imparare la storia ricostruendo paesaggi ed ambientazioni.

È possibile imparare la chimica studiando gli elementi e creando composti chimici in un ambiente di crafting con una tavola periodica semplificata, oppure apprendere la programmazione, grazie ad un ambiente di coding formato da una piattaforma MakeCode, da un Agent, una sorta di aiutante personale robot, e dai Command Block, comandi codificati inseriti direttamente nell'interfaccia di gioco.

MakeCode utilizza invece un linguaggio grafico a blocchi fornendo uno spazio personale in cui salvare i propri progetti.

² Gli strumenti digitali presentati in questa unità sono proposti dai formatori a titolo puramente esemplificativo e non esaustivo, facendo riferimento a funzionalità gratuite e sono soggetti a frequenti aggiornamenti.

È possibile reperire e utilizzare strumenti analoghi, rispondenti a specifiche esigenze didattiche.

A scopo integrativo possono essere segnalati alla redazione del corso eventuali e ulteriori strumenti.

L'applicazione fornisce anche numerosi tutorial con semplici esempi che mostrano come avvicinarsi alla programmazione in Minecraft.

Accesso

MEE è disponibile per Windows, macOS, iPadOS, ChromeOS.

Per poter usare MEE, a prescindere dalla piattaforma scelta, è indispensabile disporre di un account Microsoft 365 for Education ed effettuare l'accesso con il profilo associato alla propria scuola.

È disponibile una versione di prova gratuita, che consente 25 accessi per gli insegnanti e 10 per gli studenti.

Fornendo un codice di accesso il creatore del mondo può ospitare fino a 30 giocatori simultaneamente nell'ambiente di gioco.

Feedback

In MEE, il docente può monitorare e/o restituire un feedback al lavoro dello studente e in particolare può utilizzare la "Modalità Classe" per monitorare, attraverso una mappa interattiva, le attività e gli spostamenti dei singoli studenti oppure il "Collegamento alle risorse esterne" per allegare informazioni che coinvolgeranno e guideranno gli studenti durante il gioco.

Gli studenti invece, possono documentare le esperienze di apprendimento fornendo feedback al docente esportando i mondi, utilizzando gli strumenti della Macchina Fotografica e del Portfolio o del Libro e della Penna d'Oca.

Utilizzando i blocchi struttura, gli studenti possono esportare gli oggetti e le costruzioni realizzate come strutture Minecraft o come file .glb che è possibile importare in altri programmi, per la stampa 3D o per la visualizzazione in realtà mista

Collaborazione

In MEE gli studenti possono collaborare direttamente in ognuna delle attività agendo nello stesso ambiente virtuale, utilizzando la chat durante il gioco oppure utilizzando opportunamente l'inventario per scambiarsi materiali e risorse.

Personalizzazione

È possibile personalizzare le impostazioni su diversi livelli, innanzitutto impostando la modalità di gioco su creativa, sopravvivenza o avventura, poi selezionando i profili di gioco su operatore, visitatore o membro e gli attributi di classe.

Nelle opzioni Mondo è possibile impostare l'interazione con il mondo e con gli altri giocatori rendendo i mondi immutabili o permettendo l'uso di blocchi particolari oppure impostando i confini del mondo.

Infine le Funzioni di Accessibilità permettono tra l'altro di integrare un sintetizzatore vocale su chat e menù, un lettore immersivo e un traduttore.

Esempi didattici

COSTRUISCI E RACCONTA

Idea

Gli studenti, divisi in squadre, realizzeranno una costruzione, entro un limite di tempo fissato dal docente, con cui dimostreranno cosa hanno appreso dell'argomento trattato.

Al termine della sfida, ogni squadra esporterà la propria costruzione, utilizzando i blocchi struttura, per la revisione da parte del docente.

I lavori esportati saranno poi presentati alla classe dagli studenti, che ne illustreranno le fasi e le scelte costruttive.

È utile prevedere diverse categorie di attività a cui associare un premio (ad es. idea più originale, più complessa, più aderente al tema, miglior ambientazione, ecc..) in modo da permettere a tutti di conquistare un premio.

Al termine della presentazione si procederà alla votazione di tutti i lavori determinando così i vincitori delle varie categorie

Cosa fanno gli studenti

Gli studenti entrano nel mondo, si teletrasportano sulla loro piattaforma di battaglia e realizzano la loro costruzione. Quindi esportano le loro build utilizzando i blocchi della struttura e infine presentano le proprie costruzioni ed esaminano quelle degli altri, determinano un vincitore.

Attività proposte

I temi delle Build Battle possono essere i più disparati, si può chiedere la ricostruzione di edifici storici o di monumenti, la realizzazione di opere di pixel art, la riproduzione di meccanismi o di reazioni chimiche oppure la scrittura di un programma.

In funzione dell'artefatto realizzato si prevede una diversa modalità di condivisione, che può essere l'uso dei blocchi struttura (per le costruzioni), la realizzazione di un portfolio per documentare con immagini oppure la condivisione del mondo creato.

Presentiamo 2 attività declinabili per i vari ordini di scuola:

- **UN MONDO DI STORIE**

Storytelling in cui gli studenti dovranno ricreare momenti di una storia e poi catturarli con l'acquisizione dello schermo (foto o video)

- **ARCHITETTURE NEL TEMPO E NELLO SPAZIO**

Gli studenti riproducono monumenti studiati in storia dell'arte e poi li esportano con i blocchi struttura

UN MONDO DI STORIE

Partenza

Presentazione di una creazione già realizzata spiegando come si è giunti a scegliere questo momento e perché lo si ritiene importante.

Brainstorming su varie scene importanti di letteratura o storie che hanno studiato.

Formazione gruppi di lavoro e scelta delle scene.

Studio delle scene e proposte di realizzazione.

Attività

Gli studenti entrano nel gioco, si teletrasportano sulla propria piattaforma e costruiscono le scene inserendo anche elementi naturali, oggetti, personaggi e creature.

Terminata la costruzione, si passa alla condivisione del lavoro mediante l'acquisizione di immagini fisse oppure di brevi filmati registrando lo schermo mentre si svolge l'azione.

Arrivo

Alla fine dell'attività, ogni squadra mostra la propria creazione condividendo le immagini, i filmati, oppure proiettando il proprio schermo sul monitor di classe

ARCHITETTURE NEL TEMPO E NELLO SPAZIO

Partenza

Presentazione di una creazione già realizzata spiegando come si è giunti a realizzare alcuni dettagli.

Formazione gruppi di lavoro

Ricerca e studio dei monumenti assegnati e proposte di realizzazione

Brainstorming - domande stimolo

Quali colori, materiali e forme riconosciamo nel monumento?

Quali blocchi usare?

Attività

Gli studenti entrano nel gioco, si teletrasportano sulla propria piattaforma e realizzano la propria costruzione.

Terminata la costruzione, si passa alla condivisione del lavoro mediante l'uso dei blocchi struttura.

Arrivo

Alla fine dell'attività, ogni squadra mostra la propria creazione condividendo l'oggetto 3D ottenuto con i blocchi struttura, oppure proiettando il proprio schermo sul monitor di classe.