

3.1 Progettazione didattica ispirata alla Gamification

Una proposta di attività per la SCUOLA DELL'INFANZIA

Super Sentinelle dell'ambiente

A cura di:
Giovanna Landi, EFT Lombardia
Laura Bucci, EFT Marche
Caterina Ortu, EFT Sardegna



LA RACCOLTA DIFFERENZIATA



**IN QUESTA SFIDA I BAMBINI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA ACQUISIRANNO
LE PRIME CONOSCENZE RELATIVE AD ALCUNI TEMI DEL RICICLO.
ATTRAVERSO L'ESPLORAZIONE SENSORIALE E PROCEDENDO IN UN
SEMPLICE PERCORSO DOVRANNO SUPERARE I LIVELLI PROPOSTI ED
OTTENERE I BADGE.**

AGENDA 2030

Motivazione

Educazione Ambientale

RICICLO

Partecipazione

Inclusione

Creatività

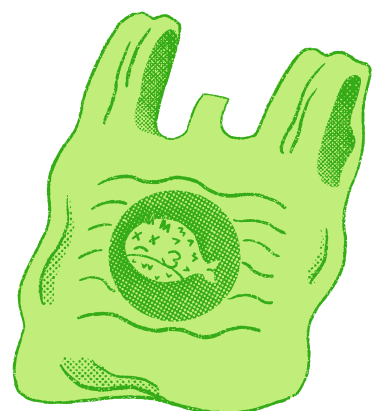
Cittadinanza

STEP by STEP

VENGONO PRESENTATE AI BAMBINI LE TRE MISSIONI
PER DIVENTARE SENTINELLE DELL'AMBIENTE

1

**DISTINGUERE I
RIFIUTI
BIODEGRADABILI DA
QUELLI NON
BIODEGRADABILI**



2

**RICONOSCERE I
MATERIALI DI CUI
SONO FATTI I RIFIUTI
AL FINE DI
DIFFERENZiarLI
CORRETTAMENTE**

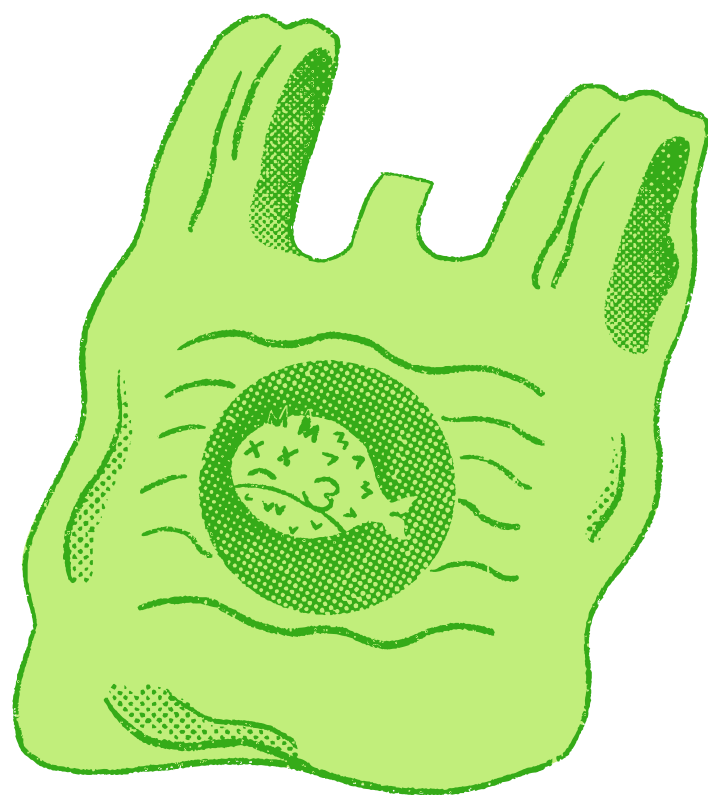


3

**ASSUMERE
COMPORTAMENTI
CORRETTI NEL
DIFFERENZIARE I
RIFIUTI IN AMBIENTE
SCOLASTICO ED
EXTRASCOLASTICO**



MISSIONE 1



Distinguere i rifiuti biodegradabili da quelli non biodegradabili e spiegare il concetto di biodegradabilità.

DETTAGLI



Il docente introduce le regole del gioco lanciando la prima sfida per ottenere il primo badge.

Gli alunni dovranno dimostrare di saper distinguere alcuni rifiuti biodegradabili da altri non biodegradabili.



CONSIGLI

E' possibile introdurre la tematica della raccolta differenziata mostrando brevi video e/o ponendo domande stimolo per indagare le preconoscenze degli alunni.

MISSIONE 2



Riconoscere i materiali di cui sono fatti i rifiuti al fine di differenziarli correttamente.

DETTAGLI

Il docente, attraverso alcuni esempi pratici e immagini:

- spiega le varie tipologie di rifiuto
- guida gli alunni ad una classificazione dei rifiuti sulla base dei materiali di cui sono composti
- propone il secondo gioco "Dove lo metto?"



CONSIGLI

E' possibile introdurre il concetto di differenziazione ponendo alcune domande guida:
Perché si fa la raccolta differenziata?
Smaltire/riciclare: come si fa? Quali sono i colori dei contenitori?



MISSIONE 3



**Assumere comportamenti corretti
nel differenziare i rifiuti in
ambiente scolastico ed
extrascolastico.**

DETTAGLI



Il docente, attraverso alcuni esempi pratici e immagini, spiega come e dove gettare correttamente i rifiuti. Gli alunni a casa dovranno scattare tre foto relative a tre azioni in cui conferiscono un rifiuto nel corretto contenitore (plastica, carta, organico).

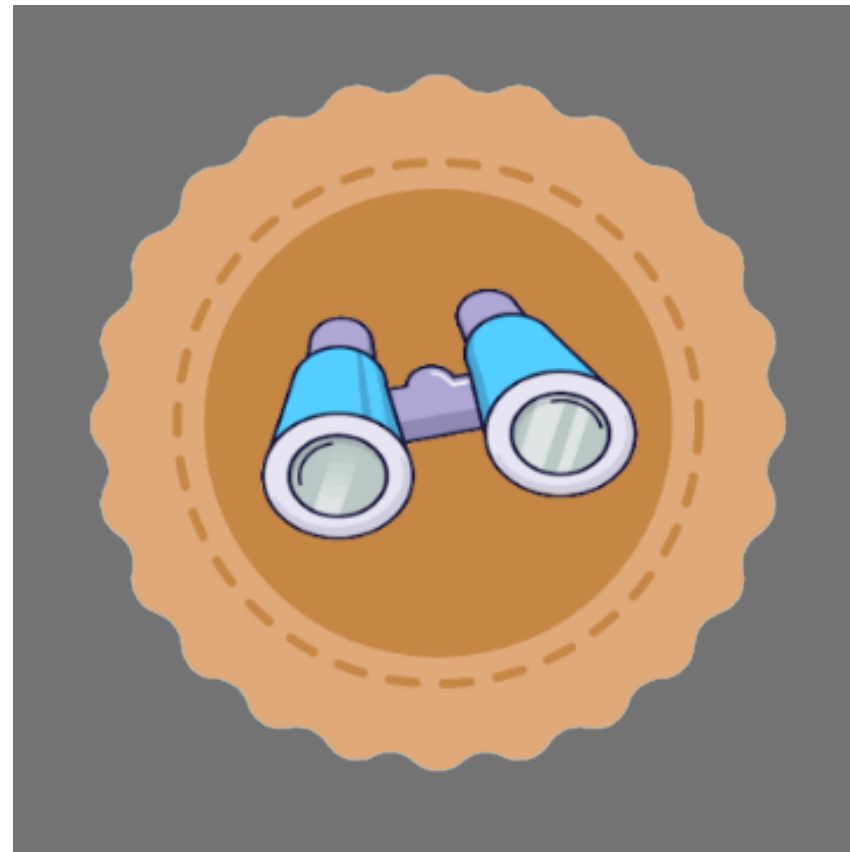


CONSIGLI

Le foto potranno essere pubblicate su una bacheca virtuale condivisa (Padlet, Linoit,...) o su un foglio di presentazioni Google

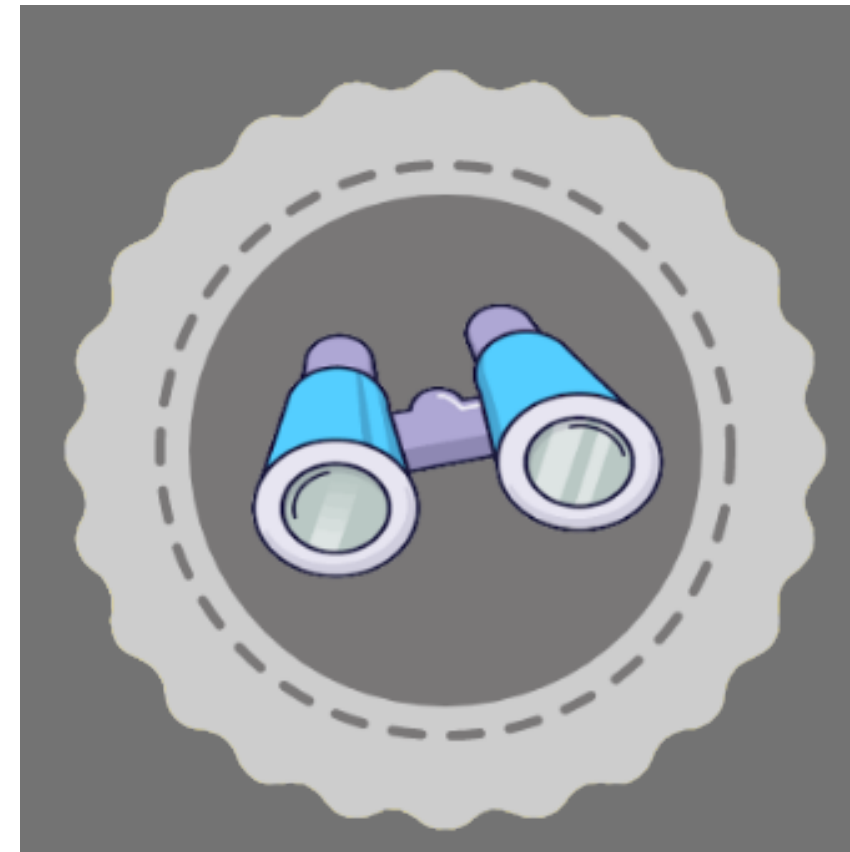
PREMI/BADGE

RICOMPENSE AL TERMINE DELLE MISSIONI



BADGE BRONZO

Sentinella di bronzo



BADGE ARGENTO

Sentinella d'argento



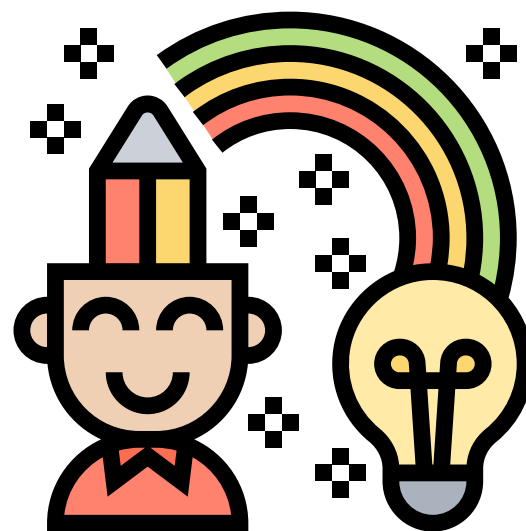
BADGE ORO

Super Sentinella dell'ambiente

**PERCHE' PROPORRE
IN CLASSE QUESTA
SFIDA, ISPIRATA
ALLA
METODOLOGIA
DELLA
GAMIFICATION**

MOTIVO 1

**facilita
l'apprendimento**



MOTIVO 2

**stimola la creatività e
la partecipazione**



MOTIVO 3

**aumenta l'autostima e
la motivazione**



MOTIVO 4

**consente di segmentare il
contenuto in vari livelli**



Project Plan

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE...



Équipe
Formative
Territoriali

Project plan “Super sentinelle dell’ambiente”

Modulo **GAMIFICATION**

INFANZIA

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva,
di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia della gamification*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- 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 emotive

DESCRIZIONE

In questa sfida i bambini della scuola dell'infanzia acquisiranno le prime conoscenze relative ad alcuni temi del riciclo.

Attraverso l'esplorazione sensoriale e procedendo in un semplice percorso dovranno superare i livelli proposti ed ottenere i badge.

I bambini saranno avviati a:

3.2 Progettazione didattica ispirata alla Gamification

**Una proposta di attività per la
SCUOLA PRIMARIA**

Non cadere nella *rete*

A cura di:

Giovanna Landi, EFT Lombardia

Laura Bucci, EFT Marche

Caterina Ortu, EFT Sardegna



Partecipazione

Motivazione

Educazione Digitale

CODING

Netiquette

Sicurezza

Inclusione

Creatività

Gentilezza

Cittadinanza

Netiquette



La classe risolvendo delle sfide dovrà comporre la Netiquette di classe.

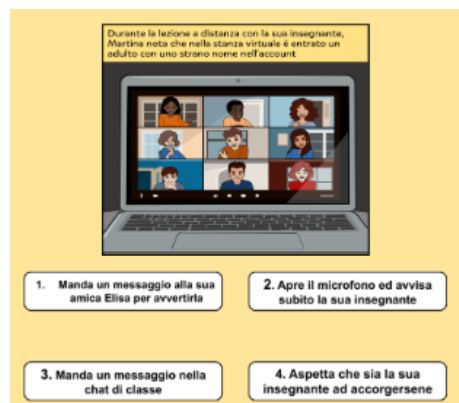
Il terreno di gioco sarà una scacchiera su cui le pedine umane dovranno essere programmate per raggiungere le buste contenenti le sfide.

STEP by STEP

L'ATTIVITA' CONSTA DI ALCUNE TAPPE FONDAMENTALI ATTRAVERSO LE QUALI ORGANIZZARE LA CLASSE PER IL RAGGIUNGIMENTO DELL'OBIETTIVO COMUNE: LA NETIQUETTE DI CLASSE

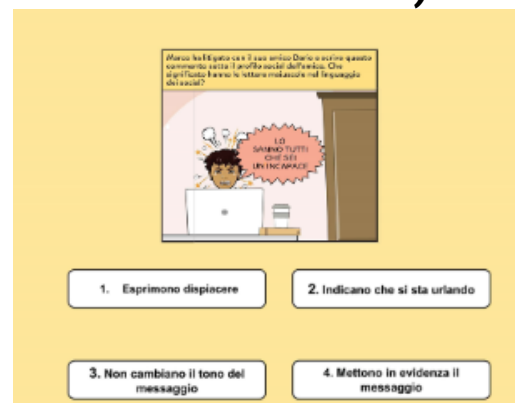
1

Preparare i percorsi: "gentilezza" e "sicurezza"



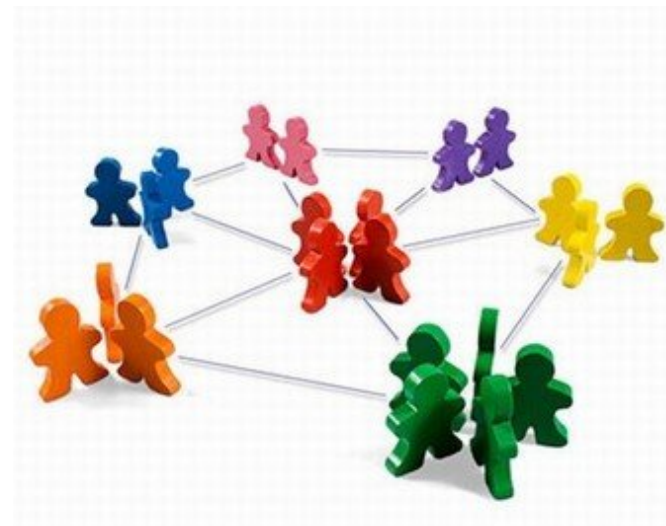
2

Attivare la discussione facendo emergere le preconoscenze proponendo scenari reali (video, cartoni...)"



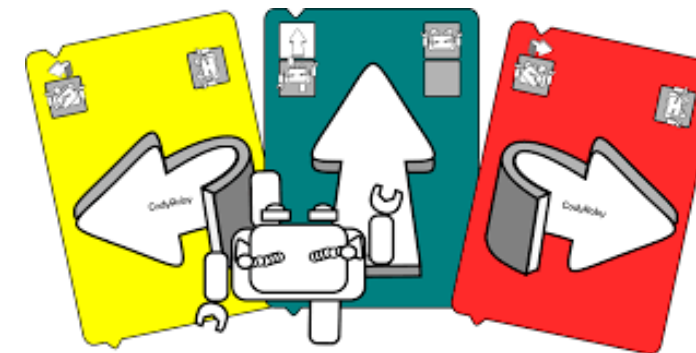
3

Organizzare la classe in squadre e assegnare i ruoli



4

Avviare la sfida: invitare le squadre a completare i percorsi resolvendo i quesiti



5

Assegnare i badge alle squadre vincenti



TERRENO DI GIOCO

Durante la lezione a distanza con la sua insegnante, Martina nota che nella stanza virtuale è entrato un adulto con uno strano nome nell'account.



1. Manda un messaggio alla sua amica Elisa per avvertirla

2. Apre il microfono ed avvisa subito la sua insegnante

3. Manda un messaggio nella chat di classe

4. Aspetta che sia la sua insegnante ad accorgersene

Preparare i percorsi: "gentilezza" e "sicurezza"

DETTAGLI



L'insegnante progetta il percorso gamificato (scacchiera murale), per le seguenti sfide:

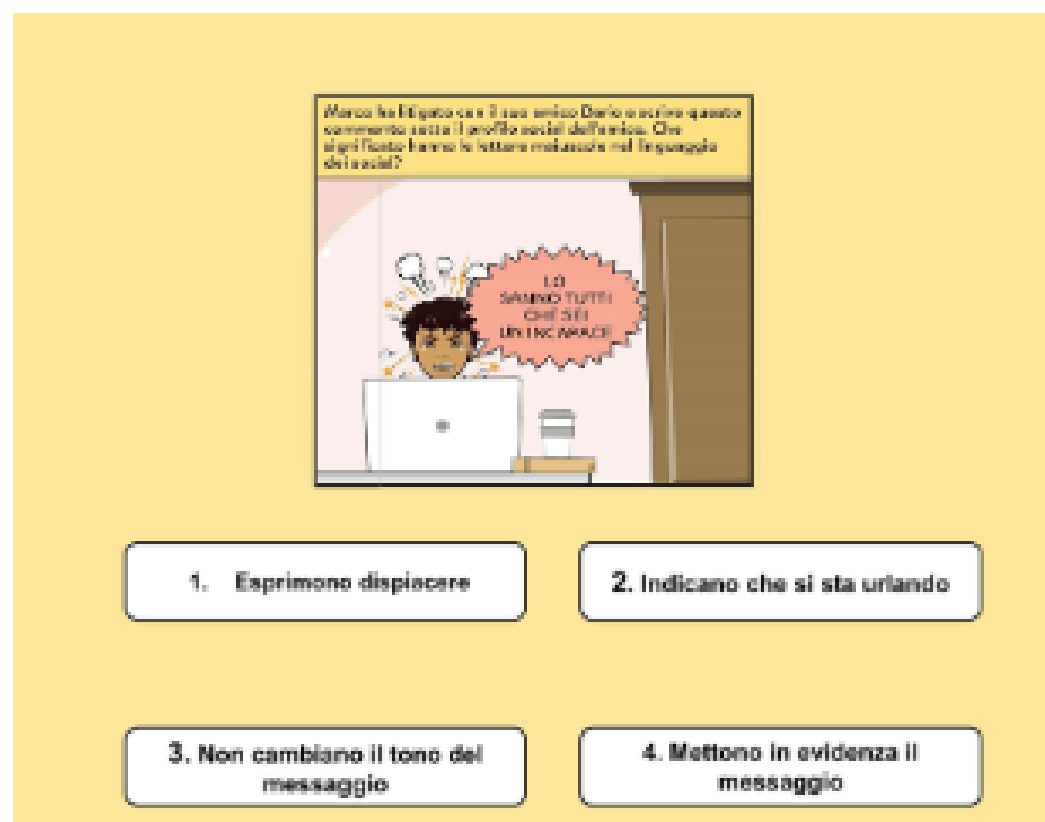
- ☐ sfida gentilezza
- ☐ sfida sicurezza

CONSIGLI



Predisporre il percorso con le buste di due colori diversi (un argomento/colore per ogni sfida) contenenti le carte-situazione (carte gentilezza, carte sicurezza)

PRECONOSCENZE



**Attivare la discussione
facendo emergere le
preconoscenze proponendo
scenari reali (video,
cartoni...)**



DETTAGLI
Gli studenti
partecipano
attivamente al
brainstorming sugli
scenari presentati



CONSIGLI
La piattaforma
ministeriale
Generazioni
Connesse propone
ottimi spunti di
riflessione e molto
materiale da
utilizzare in classe

Le squadre

Organizzare la classe in squadre e assegnare i ruoli

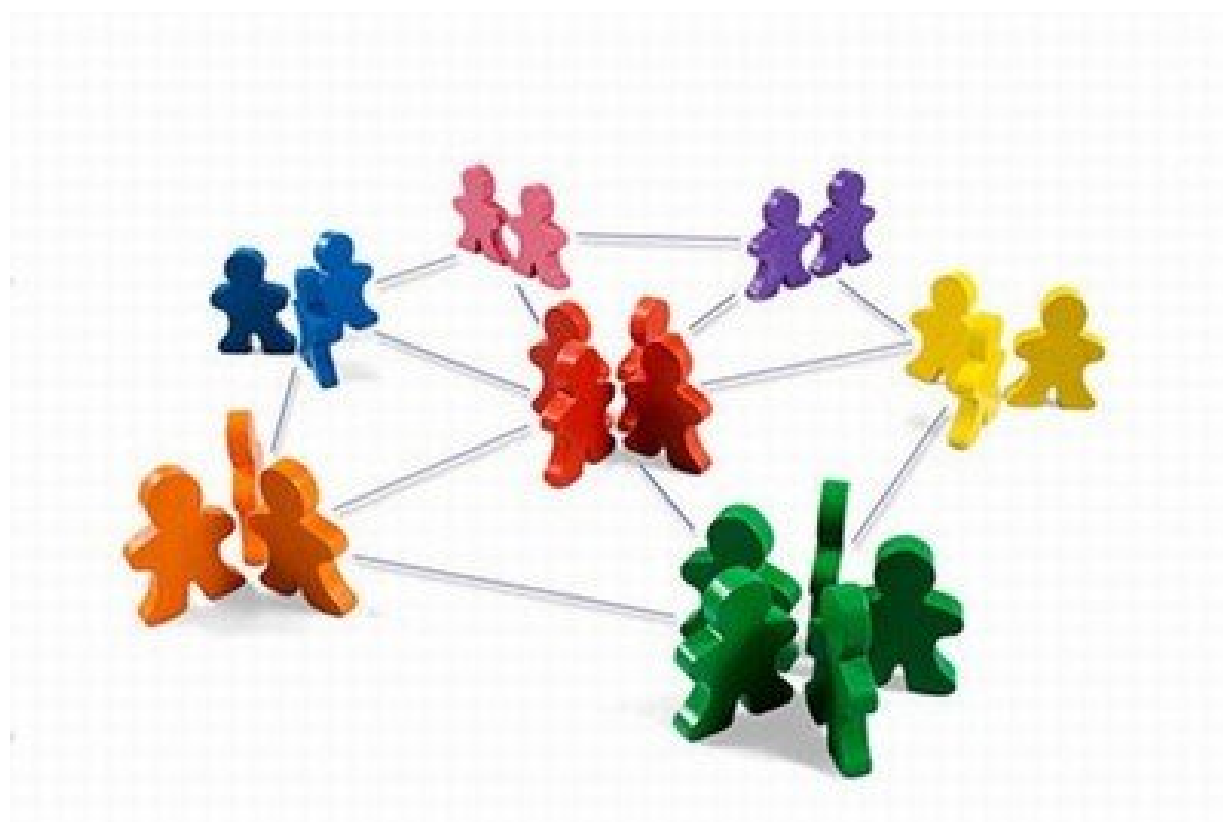
DETTAGLI

L'insegnante assegna ruoli ad ogni gruppo:

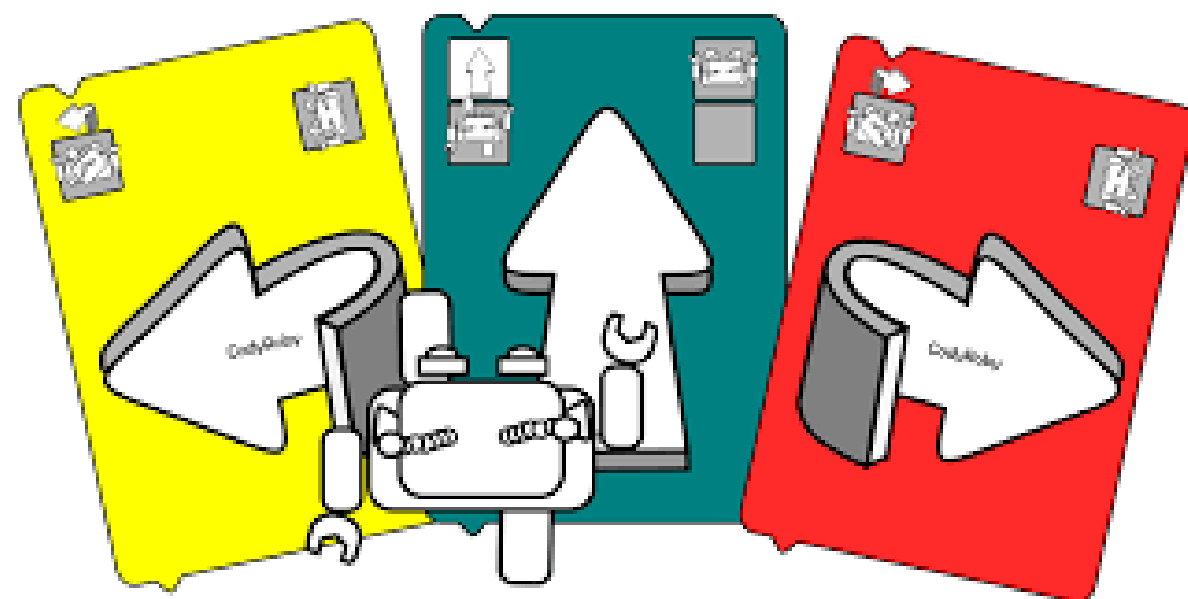
- programmatore del percorso (sceglie il percorso da compiere con le carte del CodyRoby)
- esecutore del percorso (la "pedina" umana)
- suggeritori (risolveranno i quesiti)
- portavoce (che scrive la regola e la consegna al docente/arbitro)

CONSIGLI

E' importante che nell'attività vengano assegnati dei compiti ad ogni componente del team in modo che tutti siano attivamente coinvolti.
Per l'avvio dell'attività si consiglia di estrarre a sorte il gruppo di partenza.



Le squadre



**Avviare la sfida: invitare
le squadre a completare i
percorsi risolvendo i
quesiti**

DETTAGLI

Le squadre si alternano a turni.

Il programmatore sceglie strategicamente il percorso più breve da compiere.

Le squadre affrontano le sfide e compongono le regole della netiquette

CONSIGLI

Promuovere la creatività e l'autonomia d'azione nella scelta delle strategie migliori per eseguire il percorso

Le squadre



Assegnare i badge alle squadre vincenti

DETTAGLI



Le squadre fanno sintesi della netiquette costruita.

L'insegnante consegna i badge alle squadre che hanno terminato per prime il percorso.

CONSIGLI



Consegnare a tutti gli studenti la netiquette realizzata e un badge di partecipazione.

PREMI /BADGE

RICOMPENSE AL TERMINE DELLE MISSIONI



SCUDO BRONZO

Gentiluomo/
Gentildonna bronzo



SCUDO ARGENTO

Gentiluomo/
Gentildonna d'argento



SCUDO ORO

Super Gentiluomo/
Gentildonna d'oro

**PERCHE' PROPORRE
IN CLASSE QUESTA
SFIDA, ISPIRATA
ALLA
METODOLOGIA
DELLA
GAMIFICATION**

MOTIVO 1

**facilita
l'apprendimento**



MOTIVO 2

**stimola la creatività
e la partecipazione**



MOTIVO 3

**aumenta l'autostima e
la motivazione**



MOTIVO 4

**consente di segmentare il
contenuto in vari livelli**



Project Plan

PER TUTTI I DETTAGLI CONSULTARE...



□ Équipe
□ Formative
□ Territoriali

Project plan “Non cadere nella rete!”

Modulo **GAMIFICATION**

PRIMARIA

*Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo e non esaustiva,
di un'attività di progettazione ispirata alla metodologia della gamification*

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

Perché proporre in classe un'attività che implementi la metodologia

- 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