

ACTIVITY PLAN DELLA SFIDA GAMIFICATION

#innovamenti/game

“Alla “guida” del nostro futuro”



Tema

Cittadinanza Digitale
Costituzione
✓ **Agenda europea 2030 -
sostenibilità**
Altro

Protagonisti della sfida

Classe singola
Più classi
Solo gruppo/i alunni

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

Educazione stradale come educazione:

alla sicurezza
al rispetto dell'altro
al rispetto delle norme e della legalità
al rispetto dell'ambiente
al rispetto dell'accessibilità
alla salute

Il percorso introduce gli studenti ai concetti di mobilità sostenibile, di guida sicura, di inclusione nella vita di tutti i giorni giocando con l'educazione stradale (obiettivi 4 e 11 dell'agenda 2030)

LA SFIDA: le azioni dei protagonisti



	DOCENTE / I	SINGOLO STUDENTE - GRUPPO/I	DETTAGLI
PARTENZA <i>Ecco le azioni da svolgere nel momento preparatorio</i>	Cosa fa il docente/i - Attività di input e brainstorming: proposta di un video sul tema, si consigliano i video dell'illustratore Bruno Bozzetto, facilmente reperibili in rete. - Predisposizione del wordcloud con wordart oppure semplice brainstorming.	Cosa fa / fanno - Wordcloud	Tempi e spazi - 1 ora
ATTIVITÀ	Cosa fa il docente/i - introduce i contenuti - presenta le attività da realizzare - presenta gli strumenti di lavoro - forma i gruppi	Cosa fa / fanno - ogni gruppo crea : i contenuti , le attività, i badge - ogni gruppo crea una escape room	Tempi e spazi - 3 ore in classe + lavoro in asincrono per gli studenti e realizzazione quiz ed escape room
ARRIVO Per il docente: <ul style="list-style-type: none"> - approfondisce la conoscenza della classe ed incrementa la socializzazione ed il benessere degli studenti a scuola - possibilità di valutazione della attività all'interno del percorso di "Cittadinanza e Costituzione" Per gli alunni: <ul style="list-style-type: none"> - competenze negli obiettivi 4 e 11 dell'agenda 2030) - gli studenti acquisiscono un ruolo attivo nel percorso dell'apprendimento, imparano a gestire dinamiche di gruppo, imparano ad imparare - implementano competenze digitali di livello avanzato nelle Aree 2 e 3 Dig Comp 2.1 			
LA SFIDA: setting e strumenti			
AMBIENTI/SPAZI IN PRESENZA: aule, spazi laboratoriali, spazi aperti in modalità sincrona DDI: in modalità asincrona			

RISORSE

Risorse tecnologiche digitali , devices, connettività, social istituzionali per la disseminazione.

DOCUMENTAZIONE

Noi ci raccontiamo...

Creazione di un breve video che racconta le fasi di svolgimento (es. timelapse) e l'evoluzione dei lavori di gruppo. Il video evidenzia i momenti di socializzazione e partecipazione dei gruppi.

Creazione di un contest “di classe” e “di istituto” con un albo dei vincitori annuale e badge di premiazione