Indovina CHI?
[Giochi digitali di integrazione]

SCIENZA in Fabula

Indovina CHI? [Giochi digitali di integrazione] è un progetto che ricalca il vecchio gioco da tavolo ma stavolta la classe è la protagonista assoluta. Gli studenti si conoscono e quanto? Dialogheremo nella classe, approfondendo gli hobbies, le radici, i gusti dei singoli alunni per conoscersi e integrarsi meglio. Oltre al dialogo, i ragazzi e i bambini saranno creatori della loro piattaforma di gioco virtuale ricreando un QUIZ digitale di classe sulla piattaforma SCRATCH 3.0 grazie all'uso del coding e dei blocchi logici.
Una sfida leggera e che stimoli le soft skills che introdurrà gli alunni alle diversità, alla tolleranza e alla scoperta del proprio compagno di classe.

SCIENZA in Fabula

Coding è un termine inglese che significa "programmazione". La programmazione informatica è una vera e propria lingua, una scrittura in codice che consente agli utenti di interagire con computer, robot o sistemi automatizzati, per assegnare l'esecuzione di comandi e compiti. Il coding a scuola permette ai ragazzi di imparare i linguaggi di programmazione in modo semplice e intuitivo: utilizzando tablet o computer ci si può esercitare con applicazioni interattive a blocchi, in alcuni casi simili a dei giochi. In questo caso i partecipanti useranno la metodologia del coding per inserire i contenuti derivati dalla scoperta dei propri compagni: quali sono gli atteggiamenti che piacciono? Nuoto o tennis? Chi ha parenti lontano? O chi negli stessi stati?

Attraverso una simulazione di gioco e di conoscenza i partecipanti estrapoleranno i contenuti più interessanti sui loro compagni per sfidarsi sulla piattaforma digitale in un grande QUIZ da loro creato con l'uso di SCRATCH 3.0.

Articolazione degli incontri:2 incontri di 2 ore ciascuno

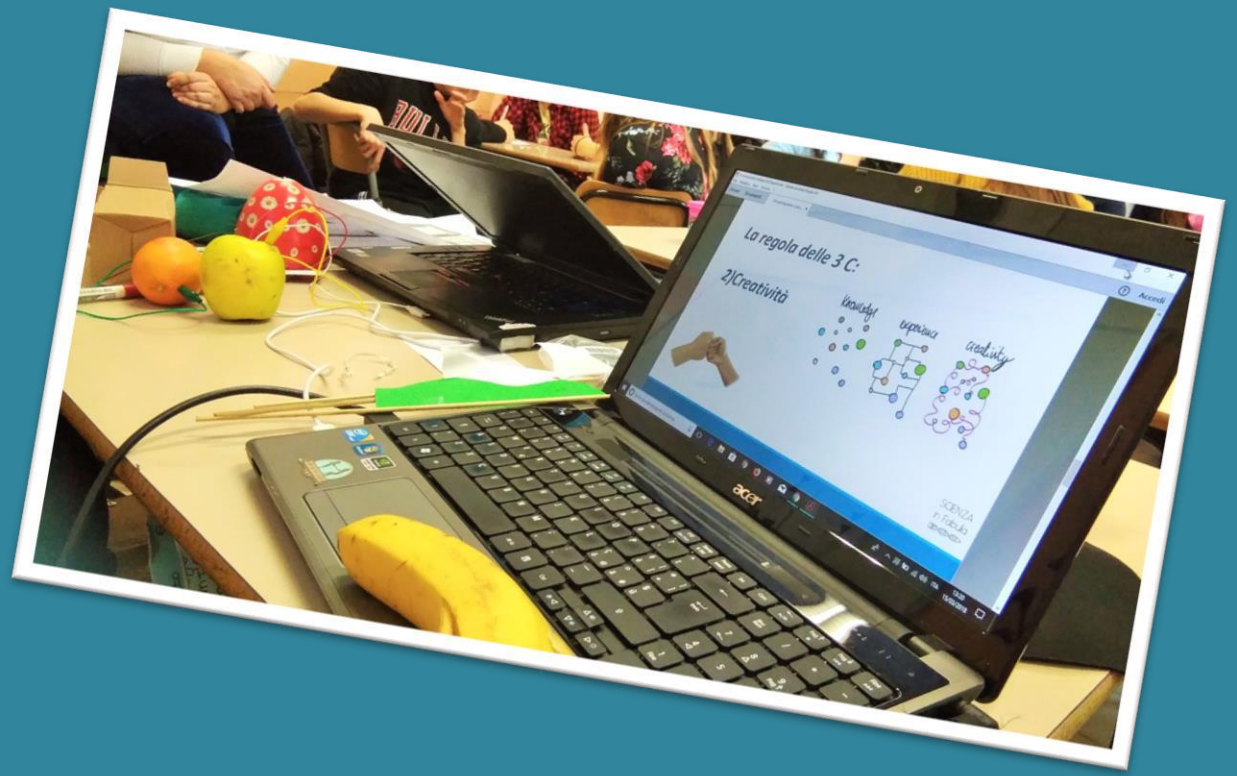
Referente del progetto: Eleonora Lallo tel. 3402921724

e-mail scienzainfabula@gmail.com

Le nostre metodologie sono principalmente tre:

-Cooperative learning: I ragazzi saranno un vero gruppo dialogante capace di organizzarsi, confrontarsi per poter associare le conoscenze e attingere dall'esperienze dell'altro.

- Project Base Learning (PBL): organizzarsi per affrontare un problema con soluzioni creative e coerenti con il tema da noi proposto. Sarà facile integrarsi sia per la costruzione del QUIZ sia dalla necessità di rendere preziosa l'esperienza/ qualità del compagno per rendere il quiz avvincente.

-Didattica Integrata: usare giochi e strumenti della didattica informale per ampliare non solo conoscenze digitali ma soprattutto relazionali ed emotive, lavorando con strumenti diversi. Con lo stimolo del gioco, ogni partecipante è in ascolto ma nello stesso tempo in produzione di una propria creazione.

Il QUIZ pone le basi sia della GAMIFICATION ma è il buon pretesto per approfondire dinamiche e la multiculturalità della classe, dove nessuno è escluso ma necessario!