

Scenario di apprendimento Europeana

Titolo

Giocare nel tempo!

Autore

Monica Muscas

Abstract

Lo scenario di apprendimento interdisciplinare nasce per potenziare le competenze del 21° secolo attraverso il gioco. Gli studenti rifletteranno su come sono cambiati i giochi nel tempo, riprodurranno giochi del passato riscoprendone, non soltanto il valore ludico e ricreativo, ma anche emotivo, antropologico e comunicativo. Partendo dai racconti dei propri nonni, gli alunni si avvicineranno alle tradizioni, ricercheranno uguaglianze e differenze tra i giochi di oggi e quelli del passato, progettando e riproducendone alcuni.

The interdisciplinary learning scenario enhances students twenty-first century skills thanks to games. Students will reflect how games have changed over time, they will reproduce games from the past, rediscovering playful and recreational, emotional, anthropological and communicative value related to games. Starting from grandparents' stories, pupils will approach traditions and recognize similarities and differences between games today and in the past.

Parole chiave

Giochi, tradizioni, tradizioni, apprendimento cooperativo.

Compendio delle informazioni essenziali

Compendio delle informazioni essenziali

Materia	Italiano, Matematica, Tecnologia, Arte.
Tema	Il gioco nell'infanzia
Età degli studenti	7-8 anni
Tempo di preparazione	15 ore
Tempo di insegnamento	10 ore
Materiale didattico online	<ul style="list-style-type: none">• https://www.zenlan.com/collage/vam/#game• https://www.museumofthehome.org.uk/explore/our-collections/entertainment/• https://it.padlet.com/• http://www.quivervision.com/• VanGoYourself

Compendio delle informazioni essenziali

	<ul style="list-style-type: none"> • https://pro.europeana.eu/data/art-faces • http://www.quivervision.com/ • https://blog.europeana.eu/2020/04/museumjigsaw-puzzle-over-beautiful-artworks/ • https://blog.europeana.eu/2020/04/spot-the-differences-8-art-puzzles-to-play/
Materiale didattico offline	Carta, matite, gomme, colori, forbici, carta colorata e materiali da riciclo.
Risorse Europeana usate	<p>Elenca qui TUTTE le risorse Europeana che hai usato per questo scenario di apprendimento.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Stamps olympic games • Joves participant en diferents activitats al Centre Juvenil Germans Sàbat • Photo of Student Practice for playing Chess By robot in 2008 • Vivere e giocare nel mondo... Sicilia Sebastiano Ciliberto • The Anchor at Ripley • The International Mail • Le Nain ... jaune • Soldatenspiel • Kings playing a game from BL Add 12228 • A man playing go (a board game) • Volendam • Knucklebones game • Board game from BL Stowe 17 • Playing cards • Ristanc (campana)

Licenze

Attribution CC BY. Questa licenza consente ad altri di distribuire, rimescolare e ritoccare il tuo lavoro, oltre che di partire da esso per creare altri contenuti, anche di natura commerciale, a patto che ti menzionino nei crediti della creazione originale. Questa è la più accomodante delle licenze offerte. È raccomandata per la massima diffusione e uso dei materiali concessi in licenza.

Integrazione nel curricolo

Dalle 'Indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo di istruzione'

“L’esperienza, la manipolazione, il gioco, la narrazione, le espressioni artistiche e musicali sono occasioni privilegiate per apprendere per via pratica [...]”.

“Nella scuola primaria si potrà utilizzare il gioco, che ha un ruolo cruciale nella comunicazione, nell’educazione al rispetto di regole condivise, nell’elaborazione di strategie adatte a contesti diversi”.

Lo scenario di apprendimento è parte integrante della programmazione di Italiano e Matematica. Di seguito riporto alcuni obiettivi presenti nel curricolo che interessano lo scenario:

- Prendere la parola negli scambi comunicativi (dialogo, conversazione, discussione) rispettando i turni di parola.
- Comprendere e dare semplici istruzioni su un gioco o un'attività conosciuta.
- Classificare numeri, figure, oggetti in base a una o più proprietà, utilizzando rappresentazioni opportune, a seconda dei contesti e dei fini.
- Leggere e rappresentare relazioni e dati con diagrammi, schemi e tabelle.

Obiettivo della lezione

Gli alunni, dopo aver sperimentato una pluralità di esperienze, dovrebbero aver maturato competenze di gioco e comprendere il valore delle regole e l'importanza di rispettarle. Gli studenti dovrebbero sviluppare e potenziare comportamenti di partecipazione attiva e comunitaria.

Risultato della lezione

Gli studenti costruiranno giochi tradizionali praticati dai loro nonni, progetteranno e creeranno nuovi giochi e redigeranno un piccolo opuscolo di presentazione dei prodotti realizzati.

Tendenze

Apprendimento collaborativo, Apprendimento e gamification basati sul gioco, Apprendimento giocoso, Edutainment, Apprendimento tra pari, Apprendimento mobile, BYOD, Ricerca visiva e apprendimento, Apprendimento informale.

Competenze del 21° secolo

Alfabetizzazione letteraria: gli studenti dovranno realizzare l'opuscolo ed esprimeranno le loro idee e sensazioni riguardo ad un'opera;

Collaborazione: gli studenti lavoreranno in gruppo durante tante attività e la progettazione e creazione di un nuovo gioco;

Comunicazione: gli studenti dovranno comunicare le informazioni reperite tramite l'intervista fatta ai nonni; comunicare con i pari durante i lavori di gruppo;

Creatività: gli studenti progetteranno e creeranno un nuovo gioco e realizzeranno un opuscolo;

Alfabetizzazione informatica: gli studenti impareranno quali siti Web sono affidabili per trovare informazioni; impareranno ad usare alcune applicazioni della realtà aumentata e altri giochi interattivi.

Attività

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
Presentazione	L'insegnante presenta agli alunni lo scenario di apprendimento nella sua articolazione in fasi, usando parole e immagini. Nelle varie fasi vengono spiegati gli obiettivi da raggiungere, le finalità generali del progetto e i prodotti finali da realizzare.	20 min

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
Attività in coppia: formulazione delle domande dell'intervista	Agli alunni viene chiesto di reperire informazioni sui giochi che venivano praticati dai loro nonni durante la loro infanzia. L'attività parte con una domanda da sottoporre agli studenti: <i>"Come possiamo sapere quali giochi venivano praticati dai vostri nonni durante la loro infanzia?"</i> Attraverso la domanda stimolo si avvia una discussione collettiva che porterà alla fase operativa. La docente fa lavorare gli studenti in coppia. Ad ogni coppia viene chiesto di costruire un'intervista da fare ai propri nonni per recuperare informazioni sulle tipologie di gioco da loro praticate durante l'infanzia.	40 min
L'intervista ai nonni	Gli alunni raccolgono le informazioni attraverso l'intervista ai propri nonni.	30 min
Condivisione del lavoro al gruppo classe	Gli alunni, individualmente, condividono al gruppo classe i racconti dei propri nonni e presentano eventuali aneddoti curiosi riguardanti il gioco.	40 min
Classificazione delle informazioni e rappresentazione dei dati	Gli alunni, in gruppi di 4, divideranno le informazioni raccolte nell'intervista secondo una precisa tipologia di gioco (individuale, di gruppo, a coppie, etc.); opereranno quindi delle classificazioni, che rappresenteranno con un istogramma costruito su un foglio a quadretti. Nella fase finale i dati di ciascun gruppo di lavoro verranno convogliati dall'insegnante in un foglio di calcolo.	60 min
Laboratorio esplorativo	L'insegnante presenta agli studenti come è possibile trovare informazioni, fotografie, opere d'arte raffiguranti il tema del gioco attraverso Europeana. La docente divide la classe in piccoli gruppi (formati da 4 alunni) e assegna a ciascun gruppo una serie di immagini (max 6-7 immagini per gruppo) da cercare sui device. Gli alunni accederanno alle opere attraverso link selezionati dall'insegnante. Gli studenti, osserveranno le opere e scriveranno una breve riflessione che nascerà dall'analisi e attenta osservazione di un'opera scelta tra le tante proposte.	50 min
Gioco e interagisco con il patrimonio	Questa fase dello scenario prevede quattro momenti di gioco interattivo attraverso l'uso di applicazioni. L'insegnante fornisce agli studenti le istruzioni di lavoro su un foglio stampato, visualizzabile anche nei diversi dispositivi utilizzati nei vari gruppi di lavoro.	80 min
	Inizialmente gli studenti verranno coinvolti nel gioco educativo Art Stories Facce. La classe, suddivisa in 5 gruppi scoprirà 5 dipinti della collezione Europeana.	
	Nella seconda parte del laboratorio interattivo gli studenti vengono coinvolti nell'osservazione di diversi dipinti che troveranno nell'applicazione VanGoYourself , e riprodurranno l'opera d'arte con il	

Nome dell'attività	Procedura	Tempo
	<p>proprio corpo risultando protagonisti: scatteranno, caricheranno e condivideranno la propria foto. L'attività viene svolta in piccolo gruppo da tre o quattro alunni.</p>	
	<p>Nel terzo momento di gioco interattivo gli studenti, in coppia, dovranno comporre il puzzle di un'opera d'arte accedendo al link.</p>	
	<p>L'ultima fase prevede un'attività da svolgersi in coppia, dove gli studenti guarderanno da vicino l'arte scoprendo piccoli dettagli nei dipinti. Tale attività potenzierà le loro abilità di percezione visiva. Per svolgere il lavoro gli studenti accederanno al link.</p>	
Laboratorio: creò e gioco.	<p>L'insegnante mette a disposizione degli alunni materiali da riciclo (bottiglie, tappi di plastica, tappi di sughero, corde, barattoli in latta, scatole in cartone di diverse dimensioni, imballaggi di polistirolo, ecc) e altri materiali di facile consumo utilizzati nella didattica in classe. I materiali a disposizione verranno utilizzati dagli alunni (che lavoreranno in gruppi da 4) per la costruzione di un gioco tradizionale praticato dai loro nonni e per la creazione di un nuovo gioco. Ciascun gruppo realizzerà un piccolo opuscolo di presentazione dei prodotti realizzati contenente le regole del gioco e il disegno. Al termine del laboratorio, ciascun gruppo condividerà con l'intera classe il gioco e l'opuscolo realizzato e darà l'opportunità agli altri gruppi di sperimentare il proprio gioco.</p>	120 min
Laboratorio: magia in 3D	<p>L'insegnante fornisce a ciascuna coppia di lavoro una scheda da colorare. Nel frattempo che i bambini saranno impegnati con la colorazione, la docente scaricherà su ciascun dispositivo l'app Quiver Vision. Terminata la colorazione, gli alunni sperimenteranno la tecnologia della realtà aumentata condividendo con il compagno un'esperienza in 3D.</p>	40 min
Manifestazione "gioca con me!"	<p>Gli alunni fotograferanno l'opuscolo realizzato e lo condivideranno con la comunità scolastica tramite Padlet. In questo modo ci sarà condivisione del lavoro svolto. Lo spazio riservato alla manifestazione sarà strutturato attraverso un percorso tra passato, presente e realtà aumentata. In ciascuno spazio verranno allestiti i giochi creati dai bambini che potranno essere utilizzati dai pari della comunità scolastica. Nello spazio dedicato alla realtà aumentata, i disegni e due dispositivi per l'accesso a Quiver permetteranno un'esperienza in 3D. Ogni Alunno che parteciperà alla manifestazione, lascerà un messaggio di gradimento sulla bacheca condivisa su Padlet</p>	120 min

Valutazione

Durante tutti i lavori in piccolo gruppo e in coppia la docente valuterà la partecipazione, l'impegno e il contributo di ogni alunno verso il gruppo nell'attività. Si è prodotta una rubrica di valutazione.

Rubrica valutativa

Dimensioni della competenza	Livello avanzato	Livello intermedio	Livello base	Livello iniziale
Partecipazione al lavoro di gruppo	L'alunno prende l'iniziativa, aiuta il gruppo ad organizzarsi, fornisce apporti validi per lo sviluppo del lavoro, guida i compagni alla realizzazione del compito.	L'alunno lavora in accordo con gli altri membri del gruppo, partecipa alla discussione e apporta personali contributi.	L'alunno partecipa al lavoro su sollecitazione dei compagni, ascolta gli altri e segue i suggerimenti, senza apportare significativi contributi.	L'alunno assume un atteggiamento passivo durante il lavoro, mostra poco interesse verso l'attività, non apporta alcun contributo.

***** DOPO L'IMPLEMENTAZIONE *****

Feedback degli studenti

In ogni fase dello scenario in cui gli alunni lavoreranno in coppia o in gruppo, al termine dell'attività programmata verrà dato spazio ai feedback di ciascun alunno. Su Padlet verranno inserite immagini dell'attività in corso e di seguito gli alunni potranno lasciare in bacheca un loro feedback.

Osservazioni dell'insegnante

Al momento lo scenario è stato solo progettato, verrà a breve proposto agli alunni.

Il progetto Europeana DSI-4

[Europeana](#) è la piattaforma europea digitale per il patrimonio culturale, e fornisce accesso online gratuito a oltre 53 milioni di oggetti digitalizzati provenienti da musei, archivi, biblioteche e gallerie di tutta Europa. Il progetto Europeana DSI-4 porta avanti il lavoro delle tre precedenti Infrastrutture per il servizio digitale (Digital Service Infrastructures – DSI) di Europeana. Questa è la quarta iterazione, con un record dimostrato di risultati nella creazione di accesso, interoperabilità, visibilità e uso del patrimonio culturale europeo nei cinque mercati target delineati: cittadini europei, educazione, ricerca, industrie creative e istituzioni per il patrimonio culturale.

[European Schoolnet](#) (EUN) è il consorzio di 34 Ministeri dell'Istruzione europei, con sede a Bruxelles. In quanto organizzazione no-profit, lo scopo di EUN è quello di portare innovazione nell'insegnamento e nell'apprendimento dei suoi principali stakeholder: Ministeri dell'Istruzione, scuole, insegnanti, ricercatori e partner industriali. Nel progetto Europeana DSI-4, il compito di European Schoolnet è portare avanti ed espandere la community di Europeana Education.

Appendice