



Scuola Primaria Statale di 1° CD "Marconi" Casamassima Anno Scolastico 2019/20

"AVANGUARDIE EDUCATIVE" - DIDATTICA PER SCENARI CLASSI 2 C/D

LEARNING STORY

TITOLO: "FOOD CRAFT"

Il percorso di educazione alimentare diventa l'occasione per costruire uno scenario di gioco didattico in cui la piramide e i principi alimentari diventano le costruzioni portanti di una città virtuale in cui trovare informazioni utili e test relativi alla corretta alimentazione.

DESIGN BRIEF

L'insegnante di scienze e tecnologia con i piccoli delle classi 2 C/D immagina di lavorare alla realizzazione di un gioco didattico basato sui principi dell'educazione alimentare: il gioco dovrà offrire la possibilità a qualunque bambino di conoscere i principi alimentari attraverso informazioni presenti nelle case e utilizzare lo scenario della città come playground per risolvere quesiti a tema.

Il gioco si svolgerà in uno spazio virtuale sulla piattaforma Minecraft Edu in cui i bambini costruiranno lavorando per gruppi corrispondenti ai diversi principi alimentari.

L'emergenza Covid19, non consentirà di operare su un unico mondo, ma costringerà i bambini ad costruire su mondi distinti operando da casa in gruppi da 5, grazie alle licenze Minecraft che Microsoft ha reso gratuite per le scuole che utilizzano Office 365 Edu e all'applicazione Hamachi per la costruzione di reti virtuali.

INDAGINE CONTESTUALE e ANALISI COMPARATIVA

I bambini, organizzati per gruppi, si occuperanno di ricercare informazioni relative ai principi alimentari, di predisporre brevi frasi esplicative e relative domande per il gioco.

PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO

Ciascun gruppo, successivamente si occuperà di costruire con il proprio avatar in Minecraft una casetta rappresentativa del principio alimentare affidato, inserendo cartelli esplicativi e lavagne con domande sull'argomento che consentano attraverso un sistema di pulsanti di restituire un feed back a chi gioca.

Sarà utilizzata la piattaforma Teams per le condivisioni asincrone di file e gli incontri sincroni nella fase di test.

WORKSHOP DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Dopo aver condiviso i lavori col resto della classe, il campo di gioco sarà proposto ad un esperto esterno, per testarne l'efficacia didattica

PROGETTAZIONE FINALE

Sulla base delle indicazioni ricevute, saranno effettuate modifiche relative alla struttura del gioco.

RIFLESSIONI

Ogni alunno, durante le varie fasi, registrerà le proprie riflessioni e scoperte circa il lavoro svolto e le condividerà nelle attività di gruppo.

DISCIPLINE COINVOLTE:

Scienze – Tecnologia: Insegnante Troia Daniela