

# Progettazione delle attività (programma delle lezioni)

coinvolgendo l'uso dei social media a scuola

## Game: competere per divertirsi e imparare



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea



Erasmus+ ref.no. 2019-1-R001-KA201-063996



Titolo dell'attività	Materia/ disciplina/ ambito	Tipo di lezione
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Game: competere per divertirsi e imparare</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Discipline coinvolte: Matematica</li> <li>• Obiettivi di apprendimento disciplinare:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• utilizzo di un linguaggio specifico</li> <li>• applicazione di contenuti disciplinari in contesto di gioco</li> </ul> </li> <li>• Competenza digitale riferimento DigCompEdu</li> <li>• Area 2: Comunicazione e Collaborazione 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali</li> <li>• Area 3: Creazione di contenuti digitali 3.1 Sviluppare contenuti digitali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il percorso si caratterizza per due tipologie di interventi:               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1. Lezioni preparatorie → presentazione dei contenuti disciplinari; condivisione delle regole di gioco; preparazione dei materiali attraverso l'utilizzo di software specifici; incontri di allenamento.</li> <li>• 2. Gare matematiche → svolgimento delle gare per squadre</li> </ul> </li> </ul>

Età degli studenti (grado scolastico)	Durata	Social Media utilizzato
<ul style="list-style-type: none"> <li>• L'attività si può proporre a studenti di qualunque età modulando i contenuti e i software utilizzati.</li> <li>• Nello specifico l'attività è proposta a studenti tra gli 11 e i 14 anni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività preparatorie → 3 / 4 ore al mese</li> <li>• Gare Matematiche → 1 ora al mese</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Quizlet</i> → software per produrre cards</li> <li>• <i>EclipseCrossword</i> → software per produrre parole crociate</li> <li>• <i>Google Site</i> → per la divulgazione e la condivisione dei risultati</li> </ul>

Obiettivi dell'apprendimento / abilità sviluppate	Metodi/ strategie utilizzati
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Utilizzo delle tecnologie per motivare all'apprendimento e alla collaborazione tra pari</li> <li>2. Utilizzo delle tecnologie per apprendere attraverso la costruzione di strumenti per l'apprendimento</li> </ol>	<p>☑ <b>P.B.L metodo Lepida Scuola</b> → fasi della metodologia:</p> <p><u>Motivazione</u> → Come possiamo imparare la matematica, utilizzando le tecnologie e divertendoci?</p> <p><u>Ideazione</u> → Mappa Spleet Tree di progettazione</p> <p><u>Fattibilità</u> → Cosa ci serve per realizzare il nostro progetto?</p>





3. Organizzazione e condivisione di strumenti e esperienze attraverso una piattaforma

Esecuzione → Realizzazione dei prodotti intermedi: cards, cruciverba

Presentazione → Organizzazione dei materiali in una pagina del sito (prodotto finale)

**Gamification** → Utilizzo di meccanismi tipici del gioco (punti, livelli, premi, beni virtuali, classifiche), per rendere gli studenti partecipi delle attività e motivarli all'apprendimento.

## Descrizione dell'attività (fase per fase)

**Step 1:** Come possiamo imparare la matematica, utilizzando le tecnologie e divertendoci?

Realizzazione, in modalità condivisa, di una mappa Split Tree di progettazione

**Step 2:** la classe viene suddivisa in gruppi di 3 – 4 studenti. Ogni gruppo realizza lo studio di fattibilità (cosa mi serve? A chi posso chiedere aiuto? Chi fa, cosa? Quanto tempo mi serve?)

**Step 3:** Ogni gruppo realizza un materiale intermedio (cards o cruciverba) su uno specifico contenuto disciplinare utilizzando i software concordati

**Step 4:** formazione delle squadre per la giornata di gare matematiche: gruppi eterogenei.  
Assegnazione dei ruoli

**Step 5:** Gare matematiche: le squadre giocano e alla fine si raccolgono i punteggi realizzati per la classifica parziale. L'attività prevede quattro gare matematiche (una al mese per quadrimestre) al termine delle quali viene proclamata la squadra vincitrice (Punteggio max.).

**Step 6:** Documentazione delle fasi (foto e video), organizzazione dei materiali nella pagina del sito

**Step 7:** Presentazione del percorso a terzi (altre classi, genitori...)

## Valutazione

Strumenti per osservazione e valutazione

- 📄 Griglie di osservazione skills life di tipo relazionale e sociale
- 📄 Griglie di osservazione competenze digitali
- 📄 Rubrica di valutazione per i prodotti intermedi e finale
- 📄 Verifiche sommative sui contenuti disciplinari

Goal dell'attività:

- 📄 Favorire gli apprendimenti disciplinari attraverso gamification con uso di software.





## Utilizzo di social media per la condivisione e comunicazione esterna

### Risorse

- . <https://www.lepidascuola.org/>: P.B.L. methodology
- . <https://quizlet.com/it/626863465/poligoni-e-non-solo-flash-cards/examples-of-disciplinary-materials>
- . <https://share.eclipsecrossword.com/play/d0ab23d3/quadrilateri-e-altro-examples-of-disciplinary-items>
- . Class site : Not shared for privacy policies

### Consigli e suggerimenti

- . Il percorso proposto coinvolge molto gli studenti le cui attività devono essere però fortemente strutturate e quindi precedute da una programmazione molto rigorosa. Occorre tuttavia essere anche molto flessibili nell'accogliere le proposte degli studenti su specifici software e aspetti organizzativi.
- . Particolare attenzione va dedicata alla formazione dei gruppi (intermedi e della gara). I gruppi devono essere eterogenei per quanto riguarda il livello di apprendimento, ma con buone dinamiche relazionali. L'assegnazione dei ruoli deve tenere conto delle specifiche abilità, anche se è auspicabile una rotazione dei ruoli stessi.
- . Importante la costruzione e condivisione degli strumenti di osservazione e valutazione prima delle attività stesse: gli studenti devono conoscere i parametri / indicatori su cui saranno valutati

### Allegati:

**Allegato 1** – Materiale informativo che gli studenti dovranno leggere o vedere prima e /o durante l'attività . (almeno 1 per attività)

Esempi:

- . Schede contenenti nozioni di teoria
- . Esempi che gli studenti dovrebbero leggere per sviluppare l'attività
- . links ai materiali (audio/ video)
- . testi vari
- . immagini





**Allegato 2** – Esercizi da risolvere durante/ alla fine dell'attività proposta almeno 1 x ogni attività). Scegliete uno di questi step (potete scegliere lo stesso tipo di esercizio per tutti e 5 gli scenari oppure potete scegliere vari tipi per ogni scenario tutti solo tra quelli qui di sotto elencati

- . quiz (con solo 1 risposta corretta su 3 3)
- . affermazioni vero / falso
- . esercizi di completamento
- . matching terms / concepts tra pari

E' importante rispettare le tipologie di esercizi proposti poiché tutte le attività saranno integrate con IO4 (la App per il cellulare) ed è necessario rispettare le richieste dateci dai tecnici informatici che hanno creato l'App.

