



*Videogiochi,
che passione!*

Contenuto prodotto nell'ambito dei progetti

"Didacta 4.0 - Vivere Digitale" (IIS L. Einaudi, Chiari)

"Cittadinanza digitale: didattica in azione" (IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



SCUOLA PRIMARIA - Classe Terza

→ **Curriculum Educazione Civica Digitale** *Educazione ai media/
Cultura e creatività digitale*



DISCIPLINE: #italiano #cittadinanza #educazionedigitale #arte
10 ore previste

AUTORI: Agnelli Jolanda, Cosentino Vincenza, Spoldi
Raffaella
(Polo formativo IC E. Curiel, Paullo Tribiano)



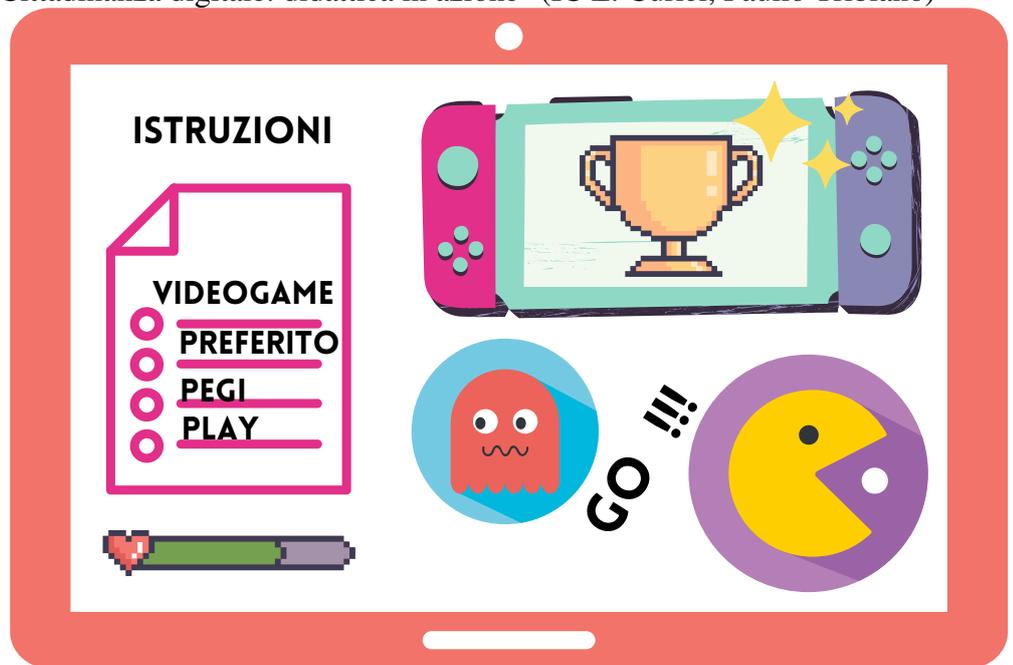
PREREQUISITI:

- Conosce ed utilizza i videogiochi
- Legge e comprende le domande di un questionario
- Formula le risposte di un questionario



TRAGUARDI DI SVILUPPO DELLE COMPETENZE:

Indicazioni Nazionali e Curricolo di Istituto



MODALITA' DI VALUTAZIONE

- Osservazioni in itinere e rubrica di valutazione in merito a:
 - partecipazione
 - apporto del contributo personale
 - rispetto dei turni di gioco
- Questionario di gradimento rispetto al contenuto e al lavoro di gruppo.

1^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Fogli di carta
- LIM

SETTING

Vista l'attuale situazione sanitaria, gli alunni manterranno il proprio posto.

TECNOLOGIE

Utilizzo della LIM

CONTENUTI

Definizione di videogioco:

- cos'è per me un videogioco
- ricerca del significato sul dizionario

FASI DIDATTICHE

Attività collettiva in cui ogni alunno esprime la propria idea di videogioco, attraverso un brainstorming, realizzato alla Lim.

Costruzione collettiva guidata della definizione di videogioco.

Utilizzo del dizionario per il confronto con la definizione emersa dagli alunni.

2^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Google Moduli per il sondaggio
- Raccolta di immagini caricate dagli alunni su Classroom

SETTING

AULA. Vista l'attuale situazione sanitaria, gli alunni manterranno il proprio posto.

TECNOLOGIE

Google moduli

CONTENUTI

I nostri videogiochi preferiti

Che cosa imparo dal mio videogioco preferito.

FASI DIDATTICHE

Sondaggio in Google Moduli da sottoporre agli alunni sul loro videogioco preferito:

- Nome del videogioco?
- Quanto tempo dedichi a questo gioco?
- Perché l'hai scelto?
- Quali parole nuove hai imparato dal videogioco scelto?
- Consigliaresti il videogioco a... perché?

Lettura e confronto dei risultati emersi dal questionario.

3^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Video https://www.youtube.com/watch?v=W_Uvf8sq7PU
- Link Documento PEGI
- Foglio da disegno

SETTING

Aula

Gioco a coppie/ di squadra attraverso la Lim.

TECNOLOGIE

LIM

CONTENUTI

Lettura del DOCUMENTO PEGI e riflessioni sulle etichette riferite all'età degli alunni.

FASI DIDATTICHE

Lettura e comprensione delle etichette PEGI

Gioco a quiz a 2 squadre: VA BENE PER NOI QUESTO GIOCO? Proiezione alla Lim di videogiochi con rispettive etichette.

Analisi del gioco più utilizzato dagli studenti, secondo le etichette PEGI: le etichette confermano che è un gioco per bambini della vostra età?

Rappresentazione del videogioco con un disegno.

4^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- PC
- LIM

SETTING

Aula.

Gli alunni dal proprio posto verranno alla postazione pc per l'attività di scrittura.

TECNOLOGIE

Utilizzo della videoscrittura (programma WORD)

CONTENUTI

Realizziamo un libretto di istruzioni per insegnare il videogioco a chi non lo conosce.

FASI DIDATTICHE

Individuazione delle principali regole del videogioco utilizzato maggiormente dalla classe (attività in piccoli gruppi e poi condivisione collettiva):

- Quanti giocatori possono giocare
- Quali personaggi agiscono nel gioco
- Quali prove devono affrontare
- Quali poteri possiedono i personaggi
- Ci sono delle penalità
- Si conquistano dei punti o premi
- Chi vince / chi perde
- E' possibile videogiocare online?

Videoscrittura delle regole condivise.

5^a Lezione:

DURATA

2 ore

MATERIALI

- Applicativo Learning App

SETTING

Aula

TECNOLOGIE

LIM

Learning App

CONTENUTI

Parole e significati

FASI DIDATTICHE

Rilettura dei dati relativi al Modulo Google, in particolare in merito alla domanda *Quali parole nuove ho imparato da questo videogioco.*

Individuazione e associazione delle nuove parole al significato/azione attribuita nel gioco.

Creazione di un gioco interattivo con l'app Learning App che associa la parola nuova al significato.

Riflessione in classe sugli artefatti realizzati.