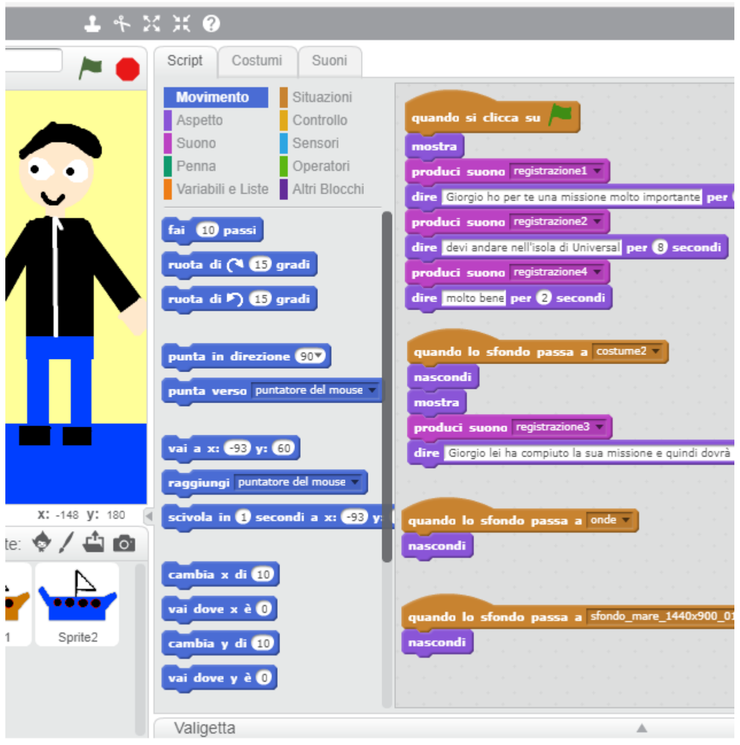
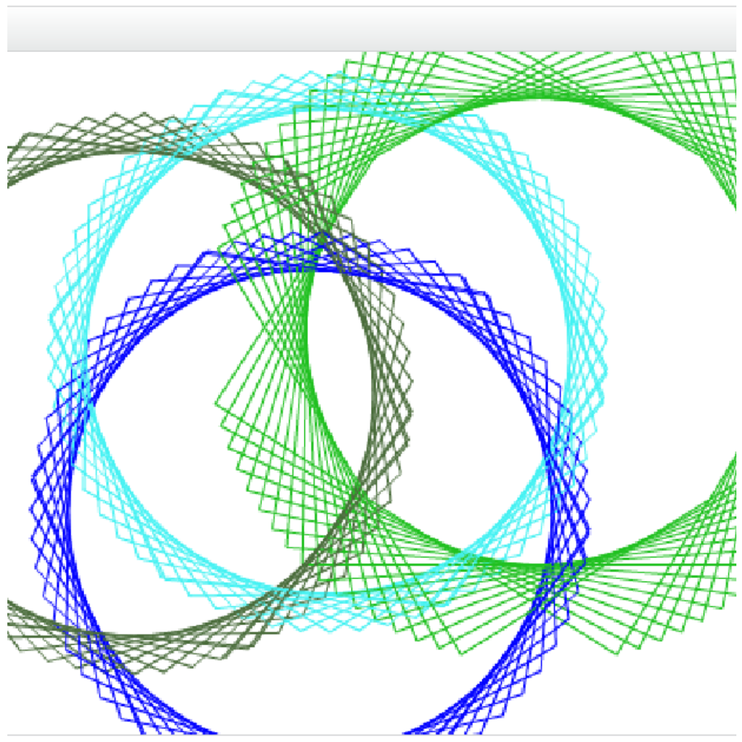
Istituto Comprensivo Statale "Guido Guinizelli" - Via Risorgimento, 58, Castelfranco Emilia - 41013 (Modena)
Cod. Mecc.: MOIC809003 - Cod. Fisc.80010390369 - Cod. Fatturazione: UFEBWV -
Tel: 059926517 059921576 - - E-mail: moic809003@istruzione.it - P.E.C.: moic809003@pec.istruzione.it

BYOEG:PORTA IL TUO GIOCO EDUCATIVO A SCUOLA

BYOEG è un percorso tematico sulla termologia in metodologia IBSE che unisce i serious games con la programmazione in Scratch. Ogni gioco è perfettamente integrato con la sperimentazione in laboratorio. Abbiamo lavorato sulle misconcezioni, il flipped learning, il pensiero computazionale, giochi di competenza autentica. Il percorso è pensato per la primaria e la secondaria di I grado, ma per lo sviluppo delle competenze computazionali si adatta anche alla secondaria di II grado.

Alfonso D'Ambrosio
IIS J.F. Kennedy, Monselice (Pd) Italy
Serafina Dangelico
Ic G. Guinizelli (MO) Italy





I serious games

Nel linguaggio comune alla parola gioco tutto si associa tranne il termine "serio". Quando parliamo di gioco ci viene subito in mente quella dimensione ludica, propria dell'età della giovinezza, dove il gioco è un momento in cui , in compagnia (o da soli), si stacca la spina dalle vicende quotidiane, una dimensione spaziale e temporale, dove è possibile lavorare di fantasia, immaginare scenari nuovi, ovvero una dimensione dove l' "imparare come si fa scuola" non è spesso contemplato.

Il progetto BYOEG

Oltre alla metodologia dell'IBSE è stata anche adottato Il PBL (Project Based Learning) tenendo conto del fatto che in qualunque attività, anche in quelle quotidiane di appendere un quadro, si seguono delle fasi: «penso, mi organizzo, faccio, rifletto». Lavorare per Progetti quindi significa attuare le fasi dell'Ideazione, Pianificazione, Esecuzione, Valutazione. Lo studente apprende per scoperta, risolvendo le problematiche che via via incontra e quindi costruisce la propria conoscenza.

Uno degli obiettivi del progetto resta quello di sviluppare e potenziare il pensiero computazionale attraverso il Learning by Doing ma anche con l'uso moderato della tecnologia favorendo il passaggio dal Learn to Code al Code to Learn. Papert, infatti, già nel lontano 1976, affermava "Programmare favorisce il pensiero procedurale, da applicare a tutti gli altri aspetti della vita". Noi docenti siamo coinvolti in questo rinnovamento del paradigma pedagogico e siamo chiamati a cambiare il nostro setting di lezione che da meramente frontale e cognitivista diventa interattiva e costruzionista. Come docenti ci siamo messi in gioco e abbiamo provato a creare dei seriuos games didattici per approcciare concetti scientifici, matematici e non solo in modo nuovo, più coinvolgente, motivante. Nel preparare i games abbiamo tenuto in considerazione le preconoscenze degli studenti, ma anche proposto attività che si avvicinano alle conoscenze e competenze disciplinari necessarie: è la zona prossimale di sviluppo; parliamo di una «didattica incrementale» che deve costantemente fornire dei feedback positivi.

I giochi sono stati realizzati con Scratch perché la sua interfaccia decisamente accessibile e intuitiva è alla portata di tutti, specialmente per gli studenti della primaria. Si può partire fin da subito: basta costruire in modo semplice la serie di azioni visualizzabili in veri e propri blocchi che si vogliono far compiere agli oggetti disponibili nel software. Così, programmando, possiamo realizzare ad esempio brevi storie utilizzando gli oggetti a disposizione. Ovviamente esistono delle regole che consentono di far funzionare correttamente ciò che abbiamo in mente, sono le regole di costruzione dei blocchi che ci obbligano a mettere a punto logiche efficaci da applicare all'idea che vogliamo realizzare. Così, intuitivamente, iniziamo a programmare. I prodotti realizzati con Scratch, oltre ad essere gamificati, nel senso che prevedono punteggi e premi, possono essere facilmente "customizzati" ovvero adattati alle esigenze di ogni studente.

I giochi sono tutti condivisi e reperibili all'interno della piattaforma online Scratch sotto la voce BYOEG