

Scenario didattico

1. Titolo

Avventura nel labirinto: Porta il tuo animale preferito alla tua frutta preferita!

2. Parole chiave

Gioco di programmazione, tecnologia, programmazione, gamification, logica

3. Informazioni base

STEAM Oggetto: Tecnologia

Tempo tipico di interazione con lo scenario didattico nelle ore di insegnamento per il lavoro a scuola:

Descrizione generale dello scenario:

Fasi	Stage	Durata
1	Introduzione	10 minuti
2	Progettazione del labirinto	20 minuti
3	Avventura di coding	40 minuti
4	Condivisione di giochi nel labirinto	20 minuti

Fascia d'età: 6 – 10 anni

Livello di difficoltà **stimato**:

Molto facile	Facile	Moderato	Impegnativo	Molto impegnativo
			X	

Materiale di riferimento

Materiale:

Carta e penna per ogni studente per progettare i propri giochi di labirinto

Pennarelli colorati o matite per la creatività nella progettazione di labirinti

Oggetti di scena per coinvolgere gli studenti con una narrazione emozionante

Infrastrutture scolastiche: non necessarie.

Materiale aggiuntivo da fonti esterne/strumenti online: <https://studio.code.org/hoc/1>
https://www.youtube.com/watch?v=EN733Aq4ynM&ab_channel=Devression

4. Problema educativo

Questo scenario mira a fornire agli studenti delle scuole elementari un'esperienza divertente e creativa di esplorazione di giochi di labirinto e concetti di coding di base senza l'uso di una piattaforma digitale. Gli studenti useranno carta e penna per progettare i loro giochi di labirinto e impiegheranno semplici abilità di coding per guidare i loro animali preferiti verso i loro amati frutti. Questa attività favorisce il pensiero logico, il problem solving, la creatività e lo sviluppo di algoritmi tra gli studenti.

L'obiettivo di questo scenario è quello di offrire agli studenti delle scuole elementari una piacevole introduzione ai giochi di labirinto e ai concetti di programmazione senza l'utilizzo di strumenti digitali. Consentendo agli studenti di progettare i loro giochi di labirinto su carta e utilizzando semplici abilità di coding per risolverli, lo scenario li incoraggia a migliorare il loro pensiero logico, le capacità di problem solving e la creatività.

5. Obiettivo/i di apprendimento

1. Pensiero logico: gli studenti miglioreranno le loro capacità di pensiero logico mentre progettano giochi di labirinto con percorsi chiari, ostacoli e un obiettivo.

2. Risoluzione dei problemi: Utilizzando i concetti di codifica di base per navigare nel labirinto e raggiungere l'amato frutto, gli studenti svilupperanno capacità di risoluzione dei problemi.
3. Creatività: Progettare giochi di labirinti con i loro animali preferiti e i loro amati frutti consente agli studenti di esprimere la loro creatività.
4. Sviluppo dell'algoritmo: gli studenti impareranno a suddividere i compiti in passaggi più piccoli e a creare una sequenza di comandi per guidare i loro animali attraverso il labirinto.
5. Nozioni di base sul coding: lo scenario introduce gli studenti ai concetti fondamentali della codifica, come comandi e passaggi, favorendo una comprensione precoce dei principi di coding.
6. Presentazione e comunicazione: Gli studenti avranno l'opportunità di presentare i loro giochi di labirinto ai loro pari, migliorando le loro capacità di presentazione e comunicazione.
7. Motivazione per l'apprendimento: Combinando i loro animali e frutti preferiti, gli studenti diventano motivati a partecipare attivamente al processo di apprendimento.

6. Fasi dello scenario

Fase 1

Titolo: Introduzione

Interno	All'aperto	Misto
X		

Durata della fase in minuti: 10 minuti

Descrizione dettagliata della fase dello scenario:

Spiega agli studenti cos'è un gioco di labirinto e presenta una breve dimostrazione. Coinvolgi gli studenti con una storia emozionante che coinvolge l'esplorazione del labirinto. Fornisci carta e penna a ogni studente e incoraggialo a creare i propri giochi di labirinto, combinando i loro animali preferiti con i loro amati frutti.

Schede attività: Nessuna

Fase 2

Titolo: Design del labirinto

Interno	All'aperto	Misto
X		

Durata della fase in minuti: 30 minuti

Descrizione dettagliata della fase dello scenario:

Dai agli studenti il tempo di progettare i loro giochi di labirinto usando carta e penna. Incoraggia gli studenti a pensare all'obiettivo, agli ostacoli e ai percorsi del labirinto. Consenti loro di combinare liberamente i loro animali preferiti con i loro amati frutti nei loro disegni di labirinti.

Schede attività: Nessuna

Fase 3

Titolo: Avventura di coding

Interno	All'aperto	Misto
X		

Durata della fase in minuti: 40 minuti

Descrizione dettagliata della fase dello scenario:

Introdurre i concetti di base del coding, ad esempio comandi e passaggi. Guida gli studenti a utilizzare semplici abilità di codifica per trovare soluzioni per i labirinti da loro progettati. Motiva gli studenti a utilizzare tecniche di coding per guidare i loro animali preferiti verso i loro amati frutti.

Schede attività: Nessuna

Fase 4

Titolo: Condivisione del gioco del labirinto

Interno	All'aperto	Misto
X		
Durata della fase in minuti: 20 minuti		
<p>Descrizione dettagliata della fase dello scenario:</p> <p>Consenti agli studenti di condividere i loro giochi di labirinto con i loro compagni di classe. Ogni studente presenta la soluzione del proprio labirinto ai propri compagni e consente loro di tentare di risolvere i loro giochi di labirinto.</p> <p>Incoraggia gli studenti a sperimentare e apprezzare i reciproci disegni di labirinti.</p> <p>Schede attività: Nessuna</p>		

7. Metodologia di valutazione

10 minuti

Conduci una breve valutazione e offri agli studenti l'opportunità di condividere le loro esperienze.

Apprezza la creatività, le capacità di risoluzione dei problemi e le capacità di coding degli studenti.

Incoraggia gli studenti a esplorare ulteriori avventure di design e coding di labirinti per i loro progetti futuri.

Conclusione:

Lo scenario " Avventura nel labirinto: Porta il tuo animale preferito alla tua frutta preferita!" offre agli studenti delle scuole elementari la possibilità di progettare e risolvere giochi di labirinto usando carta e penna. Questa attività offre un'esperienza di coding entusiasmante senza la necessità di strumenti digitali. Combinando i loro animali preferiti con i loro amati frutti, gli studenti diventano motivati e incoraggiati a imparare. Lo scenario favorisce il pensiero logico e le capacità di risoluzione dei problemi, offrendo al contempo un piacevole viaggio di programmazione per le giovani menti.