

### **Svolgimento dell'unità didattica:**

#### **1. Fase di Engagement**

Brainstorming iniziale in circle time sulle tematiche da affrontare. Lo stimolo parte dalla realtà degli studenti e delle studentesse. La discussione informale che fa emergere le preconoscenze degli studenti e studentesse ma allo stesso tempo li coinvolge emotivamente. Si introducono, così, i punti dell'Agenda 2030 utili per creare il gioco da tavolo.

Il docente: introduce gli argomenti attraverso domande stimolo incentrate sulle tematiche da affrontare con il supporto di una bacheca digitale condivisa di idee/sondaggi interattivi.

Gli alunni: partecipano attivamente al dibattito e ai sondaggi, interagendo con compagni e docente attraverso lo scambio di opinioni e idee.

#### **2. Fase di Approfondimento**

Studenti e studentesse esplorano, analizzano e selezionano i contenuti disciplinari e le risorse in rete da inserire all'interno del gioco.

Attraverso la piattaforma di condivisione della classe sono creati i gruppi di lavoro suddivisi per tematiche; ogni gruppo riceve i materiali di approfondimento specifici.

Il docente: supporta i gruppi e condivide il materiale.

Gli alunni: suddivisi in gruppi approfondiscono le tematiche.

#### **3. Fase di Creazione**

Studenti e studentesse, suddivisi in gruppi eterogenei, si occupano dei vari aspetti dell'elaborazione del gioco:

- Tabellone di gioco;
- Carte;
- Pedine e dadi;
- Regolamento;
- Tasks del gioco, supportando le risposte corrette con approfondimenti tematici.

Dopo aver realizzato la parte cartacea il gioco viene implementato con applicativi gratuiti on line per trasformarlo in gioco digitale.

Il docente: monitora e supporta la creazione delle domande da inserire nelle

carte di gioco e fornisce spunti per la realizzazione della grafica, promuovendo il pensiero creativo e monitorando la gestione del problem solving.

Gli studenti: collaborano con i membri del proprio gruppo per costruire il gioco.

### **Fase di Produzione e Test**

I gruppi stampano gli elementi del gioco elaborati: con stampante inkjet regolamento, tabellone, carte, libro risposte di approfondimento e con stampante 3D pedine e dadi. Studenti e studentesse testano il gioco analogico e digitale e apportano opportune modifiche se necessario.

Il docente: supervisiona i contenuti e i prodotti, monitora la gestione del problem solving aiutando a risolvere eventuali criticità.

Gli alunni: realizzano concretamente il gioco, ne verificano la giocabilità e correggono eventuali incompatibilità.

### **Fase valutazione**

La valutazione include processo e prodotto attraverso opportune griglie di valutazione. Gli studenti saranno invitati, al termine dell'attività, ad una autovalutazione preceduta da un momento di riflessione collegiale finale che metta in luce l'operato, i punti di forza, le criticità e il livello di gradimento di ciascuno.

Il docente: compila le rubriche di valutazione condivise, ed effettua un bilancio finale delle criticità e punti di forza emersi durante lo svolgimento dell'attività.

Gli studenti: compilano un questionario di gradimento per sviluppare la loro metacognizione..

**Tabella 1.** Rubrica di valutazione finale

	<i>Livello approfondito</i>	<i>Livello esaustivo</i>	<i>Livello migliorabile</i>
<b>Conoscenze e competenze disciplinari</b>	Piena e completa conoscenza dei contenuti disciplinari, ampliati in modo autonomo con analisi critiche personali.	Buona conoscenza dei contenuti disciplinari, rielaborati secondo schemi guidati.	Basilare conoscenza dei contenuti disciplinari senza alcuna rielaborazione.

<b>Conoscenze e competenze digitali</b>	Piena autonomia nell'utilizzo delle tecnologie digitali con gestione indipendente delle risorse.	Utilizzo delle tecnologie digitali seguendo schemi guidati.	Scarso autonomia nell'uso delle tecnologie digitali.
<b>Soft skills (pensiero critico, collaborazione, creative problem solving)</b>	Possesso delle necessarie competenze trasversali, gestite in maniera costruttiva e matura.	Possesso delle necessarie competenze trasversali, gestite in maniera consapevole e responsabile.	Possesso delle necessarie competenze trasversali, gestite in maniera discontinua e superficiale.
<b>Comprensione dei valori e delle attitudini legate all'Educazione Civica</b>	Piena consapevolezza dell'identità personale, sociale e culturale, con utilizzo autonomo di pratiche di cittadinanza responsabile.	Consapevolezza dell'identità personale, sociale e culturale, con utilizzo guidato di pratiche di cittadinanza responsabile.	Essenziale consapevolezza dell'identità personale, sociale e culturale.