



Scoprite il mondo di oggi, il mondo di domani e le nuove tecnologie divertendovi con un massimo di quattro indizi sulle parole! La ricerca migliora le conoscenze dei bambini sulla digitalizzazione, introducendo l'associazione per ottenere la conservazione della memoria e l'applicazione nella vita reale.

Risorse stampabili allegate: schede concettuali x 30, punti x 74 (1 punto x 64, 5 punti x 10)

Materiale aggiuntivo necessario: forbici

Territorio 4 - La Fabbrica Fantastica



Durata totale: 30 min.

Numero di giocatori: 2 - 12+

Obiettivi di apprendimento



Comprendere ed esprimersi oralmente



Ricerca



Lettura



Ragionamento



Essere informati nel mondo digitale, mobilitare gli strumenti digitali

Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



Modalità di gioco

8 - 12 anni

Supporto di un adulto

Indoor

Fattibile a casa

In classe

Work alone

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal programma Erasmus+ dell'Unione europea





Argomenti pedagogici

Migliorare la consapevolezza della digitalizzazione: il gioco introduce in modo ludico concetti e definizioni del settore digitale. Giocando alle associazioni, gli studenti si avvicinano al digitale.

Essere veloci: vince chi risponde per primo. L'elemento competitivo migliora la dinamica del gioco.

Associare le idee: combinare gli indizi per trovare il concetto nascosto.



Regole del gioco

Narrazione del gioco: sii il primo a trovare un concetto utilizzando indizi sempre più precisi.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco: chiameremo i bambini, giocatori, e l'adulto responsabile o eletto dai bambini, arbitro.

Allestimento: mescolare il mazzo di carte concetto e posizionarlo al centro dei giocatori.

Posizionare i punti, 1 punto e 5 punti, al centro dei giocatori.

L'arbitro ha il compito di tenere traccia delle carte concetto e dei punti.

1 punto



5 punti





Turni di gioco

Turni di gioco

L'arbitro pesca una carta concetto dalla cima del mazzo, la tiene segreta e dice il primo indizio, numerato 1 in cima alla carta.

I giocatori, attraverso gli indizi, cercano di indovinare la parola scritta sulla carta. Ogni giocatore ha diritto a 1 sola risposta. Possono rispondere contemporaneamente più bambini.

Se non viene data una risposta giusta dopo il primo indizio, viene dato il secondo indizio, numerato sulla carta con il 2. La stessa procedura si applica fino a scoprire l'indizio 4.

Se nessun giocatore trova il concetto dopo il quarto indizio, il turno termina, l'arbitro dà la risposta e inizia un nuovo turno.

Challenges

Il giocatore che scopre il concetto cerca di portare a termine una delle due sfide seguenti:

- scrivere correttamente il concetto in pochi secondi;
- citare gli ultimi due concetti (può essere fatto solo quando il terzo turno è stato giocato).

Se il giocatore non riesce nella sfida, non sono ammessi altri tentativi.

Conteggio dei punti e conclusione del gioco

Il primo giocatore che dà la risposta corretta ottiene da 1 a 5 punti in base al seguente punteggio:

- concetto trovato con l'indizio 1: **4 punti**
- concetto trovato con l'indizio 2: **3 punti**
- concetto trovato con l'indizio 3: **2 punti**
- concetto trovato con l'indizio 4: **1 punto**
- Se la sfida ha successo, il giocatore ottiene **1 punto in più**.

Ogni giocatore può in qualsiasi momento chiedere all'arbitro di cambiare i suoi punti.

Il primo giocatore che raggiunge 15 punti vince la partita.





Argomento 1 - Consapevolezza della digitalizzazione

Per approfondire l'apprendimento di fatti e termini sul mondo digitale, si possono consultare le altre missioni di Unplugged, tra cui: Memoria, ecc.

Inoltre, non esitate a consultare il materiale di ricerca dell'OCSE sull'educazione nell'era digitale per bambini sani e felici: <https://www.oecd.org/education/education-in-the-digital-age-1209166a-en.htm>.



Argomento 2 - Competitività e rapidità di risposta

Per approfondire la risposta rapida e la competitività si può fare riferimento alle altre missioni di Unplugged, tra cui: Brainstorming, Continente di plastica, Fattore di forma, ecc.



Argomento 3 - Il pensiero associativo

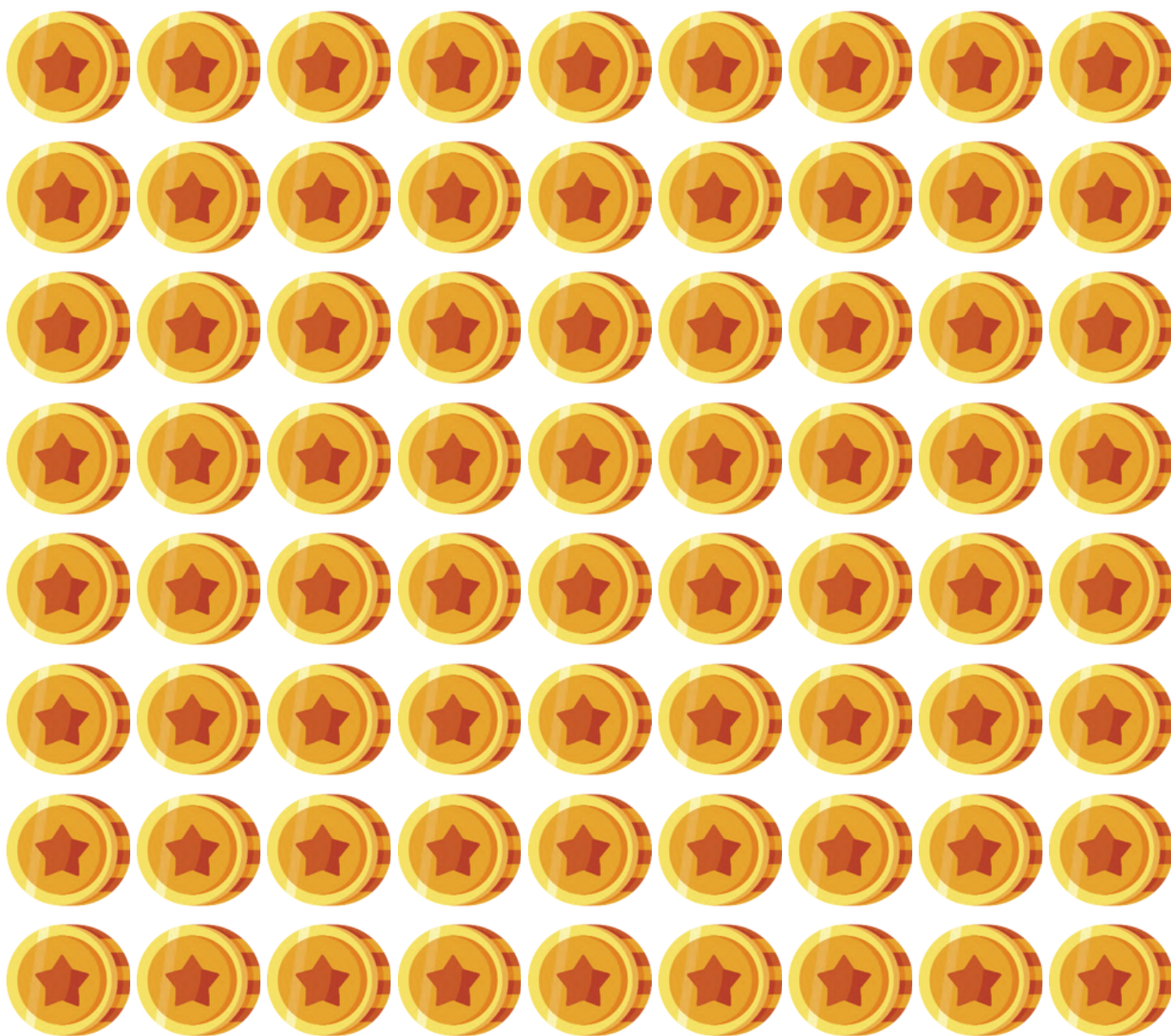
Per saperne di più sui benefici dello sviluppo del pensiero associativo e della creatività negli studenti, consultare il sito <https://www.psychologytoday.com/us/blog/prime-your-gray-cells/201802/study-reveals-thought-processes-foster-creativity>.

Per sviluppare ulteriormente il pensiero associativo si può fare riferimento ad altri giochi Unplugged, tra cui: Brainstorming, Fantasia là fuori





Punti e monete





<ol style="list-style-type: none"> 1. Disegno 2. Libro 3. Fumetto 4. Giapponese <p style="text-align: center;">MANGA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. TouchScreen 2. Applicazioni 3. Tascabile 4. Telefono <p style="text-align: center;">SMARTPHONE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Assistente 2. Multimedia 3. Schermo 4. Computer <p style="text-align: center;">TABLET</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Software 2. Scaricamento 3. Negozio 4. Smartphone <p style="text-align: center;">APPLICAZIONE MOBILE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. In tutto il mondo 2. Sito 3. Rete 4. Web <p style="text-align: center;">INTERNET</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Virus 2. Attacco 3. Anonimo 4. Computer <p style="text-align: center;">HACKING</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Metaverso 2. Virtuale 3. Server 4. Università <p style="text-align: center;">MONDO PERSISTENTE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Messaggi 2. Gli amici 3. Storie 4. Mi piace <p style="text-align: center;">RETE SOCIALE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Persone 2. Opinione 3. Community 4. YouTuber <p style="text-align: center;">INFLUENCER</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Giocare 2. Contenuto 3. Video 4. In diretta <p style="text-align: center;">STREAMING</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Giocatore 2. Abbonamento 3. Catalogo 4. Rinviati <p style="text-align: center;">VIDEO ON DEMAND</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Interattivo 2. Virtuale 3. Giocoso 4. Controllore <p style="text-align: center;">VIDEOGIOCO</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Immersione 2. Simulazione 3. 3D 4. Occhiali di protezione <p style="text-align: center;">REALTÀ VIRTUALE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Schermo 2. Sovrapposizione 3. Inlay 4. Tempo reale <p style="text-align: center;">REALTÀ AUMENTATA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Veicolo 2. Motore 3. Due ruote 4. Tavola <p style="text-align: center;">SCOOTER ELETTRICO</p>



<ol style="list-style-type: none"> 1. Volare 2. Trasporto 3. Propulsione 4. Zaino <p style="text-align: center;">JETPACK</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Veicolo 2. A distanza 3. Autonomo 4. Quadricottero <p style="text-align: center;">DRONE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Connessione 2. Accessorio 3. Breve raggio 4. Senza fili <p style="text-align: center;">BLUETOOTH</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Connessione 2. Computer 3. Rete 4. Senza fili <p style="text-align: center;">WIFI</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Internet 2. Rete 3. Cavo 4. Luce <p style="text-align: center;">FIBRA OTTICA</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. La rete 2. Mobile 3. Smartphone 4. Veloce <p style="text-align: center;">5G</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Immagine 2. Quadrato 3. 2D 4. Informazioni <p style="text-align: center;">CODICE QR</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Smartphone 2. Accessorio 3. Tempo 4. Polso <p style="text-align: center;">OROLOGIO CONNESSO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. FabLab 2. La plastica 3. Fuso 4. Oggetto <p style="text-align: center;">STAMPANTE 3D</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Smartphone 2. Accessori 3. Vivavoce 4. Musica <p style="text-align: center;">CUFFIE CONNESSE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Accessori 2. Dimensioni 3. Teatro 4. Cinema <p style="text-align: center;">FILM 4D</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Amplificazione 2. Focalizzazione 3. Sciabola 4. Luce <p style="text-align: center;">LASER</p>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Oggetto 2. AI 3. Automazione 4. Parlare <p style="text-align: center;">ASSISTENTE VIRTUALE</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Miniere 2. Virtuale 3. Pagamento 4. Il denaro <p style="text-align: center;">VALUTE CRIPTO</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Valute crypto 2. Gettoni 3. Non-fongibile 4. Opera d'arte <p style="text-align: center;">NFT</p>