



Vuoi diventare il nostro nuovo supereroe STEAM?

Scopri le missioni che sviluppano
creatività e pensiero critico



RICOMPENSE



Introduzione



Unplugged - L'approccio Unplugged avvicina i bambini al pensiero computazionale, alla creatività e alla cultura e nasce da un team specializzato in educazione infantile e apprendimento.

Unplugged è nato grazie a un team di esperti di educazione infantile e apprendimento: il progetto, coordinato dall'Università di Aix-Marseille, è stato approvato e finanziato dal Programma Erasmus + nell'ambito dei bandi lanciati nel 2020 per sostenere l'educazione e la competenza digitale a fronte della crisi sanitaria dovuta al COVID-19. Il progetto riunisce i partner di 5 Paesi europei - Francia, Belgio, Italia, Austria e Bulgaria.

UNPLUGGED è stato progettato per sostenere il dialogo tra apprendimento formale e informale, tra cui Scuole, Musei, Biblioteche, Associazioni e famiglie, verso lo sviluppo di pratiche creative congiunte, potenziando l'attitudine degli studenti a identificarsi come **pensatori critici e cittadini, affrontando le sfide sociali del XXI secolo.**

Questo libro di giochi rappresenta l'Unplugged Quest, un insieme di giochi caratterizzati da diverse sfide gamificate che consentono ai bambini di riconoscere i valori necessari per vivere in comunità.

Tutte le attività di Unplugged sono adatte per un gioco in classe o a casa.

CONTRIBUTI

Autori

Sébastien Nedjar, Mickael Martin-Nevot, Christophe Delagarde, Théo Radakovich, Gabriel Radakovich, Axelle Benach, Capucine Lemaire, Jeanne Morzuch, Margarida Romero, Altynai Jusupova, Najat Fahed, Lorena Tovar, Federica Taeko Centra, Paolo De Gasperis, Silvia Di Benedetto, Alessandra Arcella, Milena D. Savova, Cindy Smits, Lina De Borgher, Polina Hitova, Manon Ballester, Jonathan Baudin, Sarai Lenzberger, Aza Karimova, Maral Eghbalzadeh

PROGETTAZIONE E CREDITI

Partenariato del progetto UE

I collaboratori accreditati in questo libro di testo fanno parte del consorzio Unplugged, che potete scoprire qui: www.unplugged-quest.eu. Il consorzio è composto da: Université d'Aix-Marseille, Université Côte d'Azur, Explora - il Museo dei Bambini di Roma, Muzeiko, Digitale Wolven, ZeUGMA OOD, Hands On! - International Association of Children's Museums, La Fabulerie.

Grafica e design

ZeUGMA OOD

Copertina e illustrazioni

Icône realizzate da Freepik & Flaticon

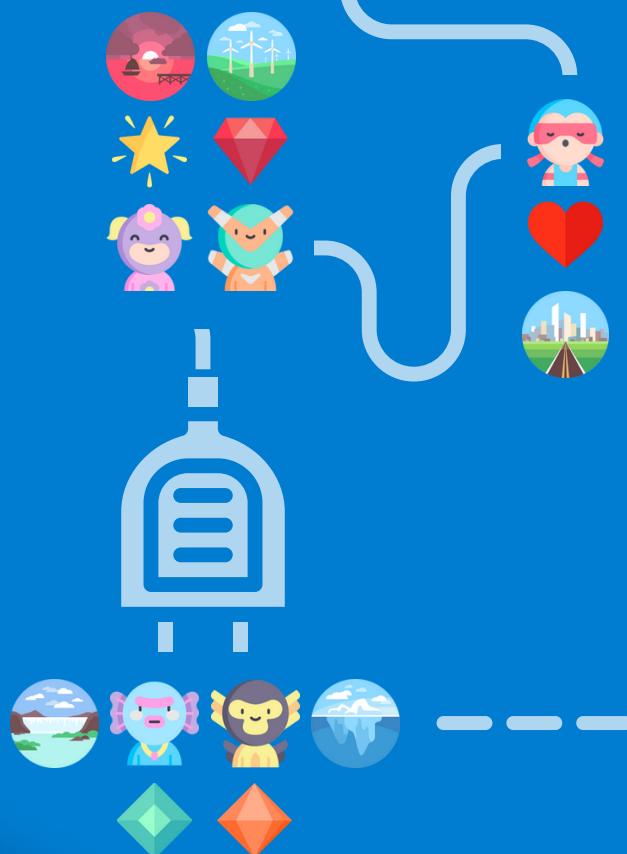
LICENZA E DIRITTI

Contributo dell'UE

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.

Licenza

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License, che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitati 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 condivida con altri.



**Giocare e vincere
nell'Unplugged quest**



Premiare gli alunni



NARRAZIONE DELL' UNPLUGGED QUEST - UN MODO PER COINVOLGERE I BAMBINI COME ESPLORATORI

Valorizzare l'impegno ludico di Unplugged è un modo per coinvolgere i bambini nell'acquisizione delle competenze e delle abilità collegate. Per motivarli, Unplugged si basa su uno scenario fantastico e fiabesco fornito in questo opuscolo...



Benvenuti, piccoli eroi, all'Unplugged Quest! Io sono Susan e vi guiderò nella vostra avventura! Siamo entrati nell'Universo Unplugged con una sola missione: salvare Piuma!



Piuma è un uccello arcobaleno che viaggia per il mondo e simboleggia l'armonia delle creature viventi. Vedendo il pianeta Terra inquinato e le società caratterizzate dalla rabbia, si è disperato a tal punto da perdere le piume ed è scomparso.

Per aiutarlo a volare e a viaggiare di nuovo per il mondo, avete la missione di riflettere su come rendere il mondo un posto migliore attraverso 4 territori:

- Raggiungere e giocare nell'Isola della Pace e diventare un cittadino attento,
- Esplorare le strade della Città della Comunità Forte per costruire società collaborative e armoniose.
- Navigare attraverso il Crazy Bayou preservando gli ecosistemi naturali.
- Usare l'immaginazione nella Fabbrica Fantastica per ridisegnare un mondo migliore.

RITROVIAMO I COLORI DELLA PIUMA!

In ogni territorio, i bambini potranno acquisire un set di due piume colorate corrispondenti a ciascuno dei valori di cittadinanza promossi. L'obiettivo è raccogliere tutte le piume e metterle insieme. Ogni bambino avrà il suo uccellino da costruire in una sorta di puzzle 3D. Il ruolo degli insegnanti è semplice: raccontare la storia e far sognare e viaggiare i bambini con Piuma! Questo libretto contiene immagini a supporto della narrazione. Inoltre, un intero universo è disponibile online per permettere ai bambini e a voi di vivere la ricerca: www.unplugged-metaverse.eu.



L'isola della pace - Piume gialle e arancioni

Riflettere sul rapporto con gli altri, sull'equità e sull'inclusione



La comunità forte - Piume blu

Riflettere sulle regole per vivere insieme in armonia



Il Crazy Bayou - Piume verdi

Riflettere sulla sostenibilità degli ecosistemi



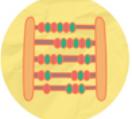
La fabbrica fantastica - Piume viola e rosa

Immaginare la società del futuro utilizzando tutte le competenze acquisite



FOLLOW-UP ATTRAVERSO LA RACCOLTA DI GETTONI

Riuscire a raggiungere gli obiettivi o risolvere un puzzle riesce ad aumentare la motivazione intrinseca dei giocatori. Unplugged Quest è suddiviso in diversi giochi con un chiaro impegno pedagogico: dopo aver completato ogni attività, i bambini possono ottenere un gettone per ogni competenza acquisita! Questi pezzi compongono un quadro più grande che vedranno alla fine del gioco quando tutti i gettoni saranno raccolti e messi insieme. Per raccogliere i gettoni, il materiale, stampabile su carta adesiva, è fornito in nel fascicolo 4 [I miei successi]. L'obiettivo è completare la mappatura pedagogica con i risultati ottenuti in classe!

I miei successi in classe! 						
APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA						
						
						
						
						
						
						
						
						



Valutare il percorso di apprendimento - Metodi dal mondo della ricerca educativa

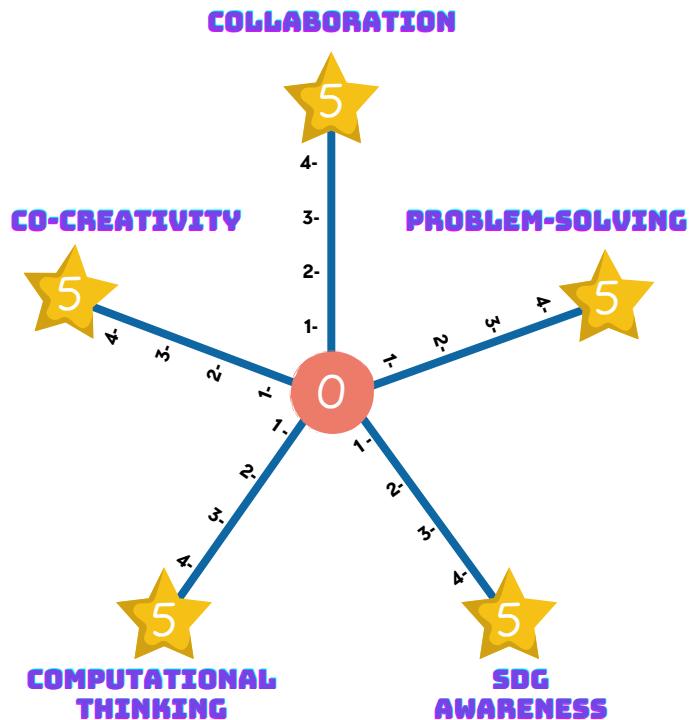
La partecipazione attiva e la valutazione dell'impatto educativo delle attività Unplugged consentiranno alle insegnanti e agli alunni di ottenere un riconoscimento all'interno della comunità Unplugged Quest, valorizzando l'impegno per la creatività, il pensiero critico, l'immaginazione e la riformulazione di un futuro migliore! Scoprite le ricompense previste e salite a bordo!

LA RUOTA SOCRATICA COME STRUMENTO PER UNA DIVERTENTE AUTOVALUTAZIONE DEI RISULTATI OTTENUTI

La ruota socratica è una tecnica di valutazione visiva sviluppata da Chevalier e Buckles (2013), utilizzata per "valutare e classificare uno o più elementi o alternative (obiettivi del progetto, opzioni tra cui scegliere, competenze individuali, stili di leadership, prodotti, attività, ecc.). Per il nostro studio, abbiamo predefinito sei elementi che corrispondono alle competenze richieste per la progettazione di attività tecno-creative (Heiser et al., Soumis; Romero et al., 2022; Romero & Lille, 2017): conoscenza dei circuiti, dei sistemi di controllo, degli obiettivi di sviluppo sostenibile, della programmazione a blocchi, della tecno-creatività e del problem-solving.

Nella valutazione dell'efficacia delle attività Unplugged, abbiamo scelto i seguenti criteri da misurare utilizzando la Ruota Socratica:

- Co-creatività** - Processo che mira a progettare in modo collaborativo un modo nuovo, innovativo e pertinente di rispondere a una situazione potenzialmente problematica che è apprezzata da un gruppo di riferimenti in una situazione specifica del contesto.
- Problem-Solving** - La capacità di identificare una situazione problematica per la quale il processo e la soluzione non sono noti in anticipo. È anche la capacità di determinare, costruire e applicare una soluzione in modo efficace.
- Pensiero computazionale** - Insieme di strategie cognitive e metacognitive legate a processi e metodi informatici come l'astrazione, l'algoritmica, l'identificazione di modelli, la scomposizione e l'organizzazione strutturale complessa della conoscenza in sequenze logiche.
- Conoscenza degli SDGs** - Visione chiara di cosa sono gli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile e di come posso agire come cittadino.
- Collaborazione** - Capacità di sviluppare una comprensione condivisa di un obiettivo comune all'interno di un team e di coordinare le azioni per la sua realizzazione.



Vi incoraggiamo a usare la Ruota socratica di Unplugged prima di iniziare la ricerca e nei momenti chiave che individuate durante il vostro viaggio Unplugged. Può dare un feedback dei vostri alunni, oltre a essere un momento divertente per giocare con loro! Usate del nastro adesivo per creare una rappresentazione che assomigli a una ruota di bicicletta sul pavimento (vedi figura sopra). Collocate i criteri di valutazione all'inizio di ogni asse, come se fossero i raggi di una ruota di bicicletta. Usate il nastro adesivo per indicare i livelli di una scala a cinque punti (da 0 a 5). Il centro della ruota della bicicletta corrisponde a "0" (o nessuna abilità) e il bordo della ruota rappresenta il livello esperto di abilità, "5". Preparate questa ruota socratica sul pavimento della classe. Chiedete agli alunni di considerare le loro conoscenze e sensazioni su ciascuna competenza da 1 a 5 punti! Potete chiedere loro di mettere un'immagine di loro stessi sulla ruota, il loro nome o, in piccoli gruppi, di posizionarsi con i loro corpi per un momento ancora più giocoso! Quando un bambino raggiunge 5 punti in una delle competenze, potete fornirgli il distintivo corrispondente per valorizzare il suo impegno! L'obiettivo è raccogliere i cinque distintivi entro la fine dell'anno!



Ruota socratica - Badge stampabili

unplugged
Libro di giochi



Valorizzare il coinvolgimento degli insegnanti



Oltre a valorizzare le competenze acquisite dai vostri alunni, il vostro impegno nel rendere questo gioco una realtà dovrebbe essere premiato! Non ci siamo dimenticati di voi, insegnanti, educatori e animatori, che ogni giorno dedicate del tempo ad aiutare i bambini ad essere cittadini attivi e preoccupati! Scoprite quali premi abbiamo in serbo per voi...

ESSERE RICOMPENSATI PER IL VOSTRO COINVOLGIMENTO COME INSEGNANTI

Volete implementare la missione Unplugged nella versione completa o utilizzare i giochi in modo puntuale per arricchire lezioni curricolari? Ricevi comunque una ricompensa! Se realizzerete almeno due giochi al mese sarete premiati come insegnanti del mese! Inviateci le foto delle realizzazioni dei vostri alunni, delle creazioni artistiche, dei progetti o semplicemente il vostro feedback sull'implementazione dei giochi al nostro indirizzo e-mail: contact@unplugged-quest.eu e raccogliete il vostro gettone!

La raccolta dei gettoni vi permetterà di ottenere premi per la vostra classe e per voi stessi! I gettoni sono validi per un anno scolastico. I premi comprendono (cumulativamente):

- **Per 3 gettoni raccolti:** Ricevete un set Unplugged a sorpresa per stimolare le vostre classi/i vostri bambini - badge, adesivi, libretti, puzzle di legno Feather! Piccoli regali divertenti e motivanti!
- **Per 6 gettoni raccolti:** "Unplugged Quest Ludobox", una versione professionalmente curata e stampata del libretto e del set completo di giochi, compreso il materiale di gioco, conservato in una scatola di gioco specifica.
- **Per 9 gettoni raccolti:** organizzare con il partner presente nel proprio Paese un premio su misura che comprende, ad esempio:
 - In Francia: l'organizzazione di un workshop di un giorno per voi e i vostri alunni in un fab lab o in un maker space e/o una visita al Fabuleux Musée (una mostra immersiva). Accesso gratuito alla Mallette Numérique, un kit di strumenti creativi e digitali, e a tutti i contenuti online de La Fabulerie.
 - In Bulgaria: una visita gratuita a Muzeiko e/o una formazione gratuita per insegnanti: "Come creare la propria lezione STEM" (gruppo target delle lezioni STEM: 1-4 grado).
 - In Italia: Una visita gratuita ad Explora, il Museo dei Bambini e accesso gratuito alla piattaforma Explora Education per 12 mesi (corsi online - empatia, STEM, corpo umano).
 - In Belgio: un workshop su misura sul pensiero computazionale e l'informatica proposto da Digitale wolveen.

Se non avete un contatto locale, non preoccupatevi, saremo a vostra disposizione per organizzare un corso di formazione online gratuito su creatività, pensiero computazionale e informatica... e vi forniremo l'accesso gratuito alle risorse online dei partner.



Restiamo in contatto!



RACCOGLIETE IL VOSTRO GETTONE O FATECI DOMANDE

Mettiti in contatto con noi via mail: contact@unplugged-quest.eu e ritira i tuoi gettoni e i tuoi premi! Siamo qui per aiutarti, non esitare a chiedere!



SCOPRITE I NOSTRI PARTNER

Venite a trovarci fisicamente in Francia, Belgio, Bulgaria, Italia e Austria e scoprite i nostri fantastici spazi, oppure scopriteci online attraverso il nostro sito web: <http://unplugged-metaverse.eu/>



CREATE I VOSTRI GIOCHI SEGUENDO IL NOSTRO APPROCCIO

Sentitevi liberi di creare i vostri giochi grazie al nostro modello liberamente accessibile disponibile sul nostro sito web pubblico: https://miro.com/app/board/uXjVP9M0ggA=/?share_link_id=716659515511



DATECI FEEDBACK E CORREZIONI

Questa ricerca e i giochi associati sono stati realizzati con la migliore qualità possibile e con la reale volontà di partecipare alla nascita di contenuti sorprendenti nel campo del pensiero computazionale, della creatività e della gamification nelle scuole primarie. Tuttavia, siamo solo esseri umani! Se dovete scoprire degli errori o delle correzioni da apportare, non esitate a mettervi in contatto con noi! Faremo in modo che veniate ricompensati e accreditati per il vostro aiuto!



COLLABORA CON NOI IN NUOVI PROGETTI

Tutti i partner di Unplugged sono aperti a nuove collaborazioni, sia con scuole che con compagnie creative e attori. Stiamo lanciando regolarmente nuove iniziative. Teneteci aggiornati se volete partecipare con noi!



<http://unplugged-metaverse.eu/>



@UnpluggedQuest



unplugged

Three small, colorful cartoon characters (a purple dog-like character, an orange character, and a blue character) standing next to a pink power outlet with three slots. A pink cord is shown plugging into the outlet.