



Vuoi diventare il nostro nuovo supereroe STEAM?

**Scopri le missioni che sviluppano
creatività e pensiero critico**



LA STORIA DI PIUMA

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 dunque progettato in questo contesto, per sostenere il dialogo tra gli ecosistemi di 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

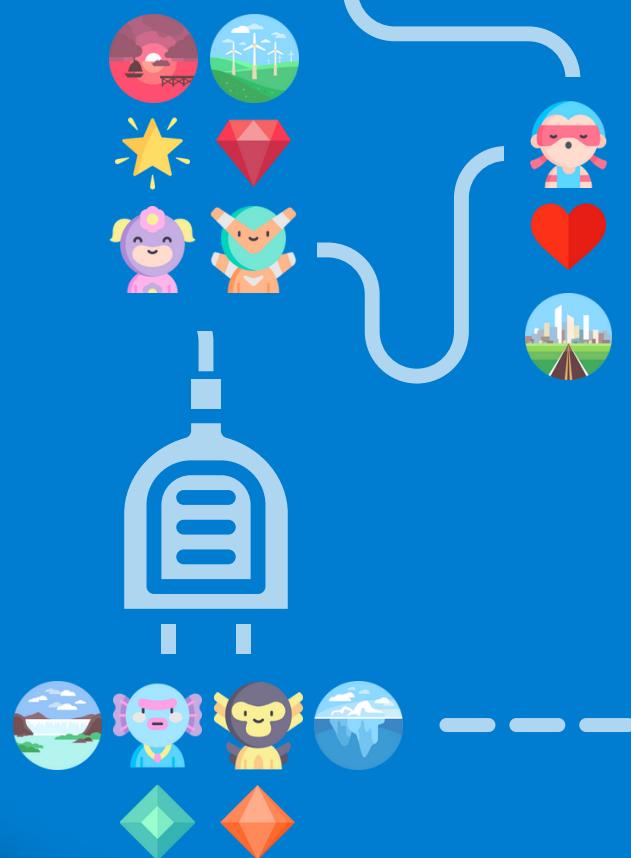
LICENZA E DIRITTI

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.



Entra nell'universo
unplugged



Benvenuti



L'Unplugged quest è un gioco da tavolo composto da diverse attività: tutti i contenuti sono stati redatti, sviluppati e progettati da attori dell'educazione non formale, provenienti da universi creativi e culturali. L'universo Unplugged offre agli insegnanti una pluralità di esempi su come affrontare i temi della cittadinanza.

L'universo Unplugged si sviluppa in un contesto di cittadinanza e pensiero critico: le attività incoraggiano l'interdisciplinarità e la creatività e si traducono nella piccola Storia delle Piume... un racconto in cui i bambini, gli alunni e gli insegnanti hanno il loro ruolo...

TUTTO SULLA 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.

Torniamo ai colori di Piuma!



OVERVIEW OF THE UNPLUGGED JOURNEY

Salite a bordo - Benvenuti nell'Universo Unplugged

Il primo universo è stato costruito come base di lancio per l'intera missione Unplugged: insegnanti e alunni scopriranno le dinamiche di gioco ed eseguiranno i quattro giochi di avvio per acquisire 4 abilità di base che saranno utili per svolgere l'intera missione!

Primo territorio - Esplorare l'isola della pace

Per cominciare, gli alunni rifletteranno sulla propria visione della cittadinanza w su cosa significhi per loro. Verranno proposti giochi sull'equità, l'inclusione, la conoscenza degli altri e la lotta alla povertà.

Secondo territorio - Esplora la Comunità Forte

Una volta fatta una riflessione sul ruolo di cittadino come agente individuale della società, si può applicare un approccio collettivo per valutare come vivere insieme nei territori. Il secondo pianeta ha l'obiettivo di avvicinarsi a diversi concetti legati alle comunità, alla governance, ai servizi pubblici...

Terzo territorio - Esplora il Crazy Bayou

Una volta raggiunta la sostenibilità a livello di collettività, verrà stimolata la riflessione su come il nostro comportamento influisca gli ecosistemi naturali. Si propongono giochi legati alla gestione delle risorse e sperimentazioni per avvicinarsi ai concetti chiave alla base degli indicatori ambientali.

Il territorio finale - Esplora la Fabbrica Fantastica

L'ultimo universo è dedicato all'implementazione di tutte le competenze, conoscenze e know-how acquisiti per disegnare la nostra visione della società futura, scatenando l'immaginazione e la creatività per universi fantastici e sostenibili. Forse in questo universo, costruito dalle nostre menti creative, Feather tornerà ...

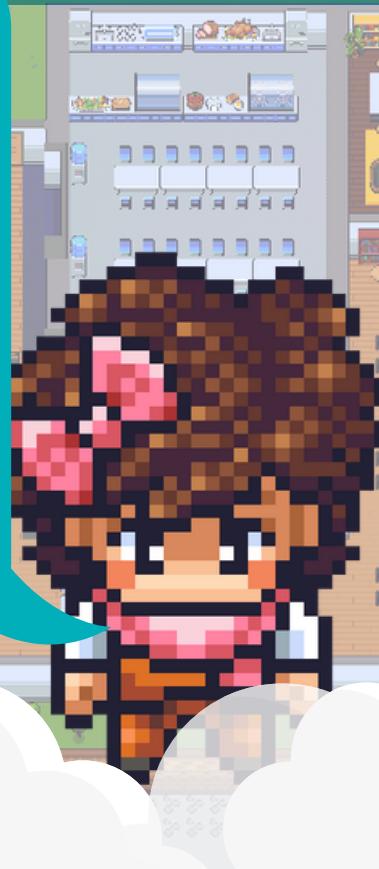
Scoprite i nostri giochi e giocate

In questo libro di gioco troverete l'intera introduzione al gioco, compreso il racconto di Feather passo per passo e la descrizione delle missioni! Per accedere a ogni gioco in dettaglio e scaricare il materiale per giocare, scoprite il nostro metaverso qui <https://www.unplugged-metaverse.eu/it/games/>



Piuma era un uccello arcobaleno che ha trascorso la sua vita viaggiando per il mondo e sorvolando terre meravigliose. I suoi colori rappresentavano l'armonia e davano speranza e gioia alle creature viventi. Ma passo dopo passo, la terra peggiorava diventando o troppo calda o troppo fredda, l'aria era diventata tossica. Ogni problema incontrato rappresentava la perdita di una piuma. Non riuscì mai a recuperarle, perché la Terra era diventata troppo pericolosa per atterrare. Sopraffatto dalla fatica e dalla disperazione, Piuma ha chiesto aiuto agli umani prima di scomparire. Per tornare a volare e restituire la sua bellezza al mondo, l'uccellino ha chiesto a coraggiosi avventurieri di cercare le sue piume perdute.

"Per aiutarmi in questa ricerca, dovete essere intelligenti e volontari. Esplorerete i quattro territori in cui le mie piume sono andate perse. Risolvete ciò che non va in quei Paesi. Riportatemi le quattro piume, così potrò tornare alla mia missione: volare per il mondo facendo brillare di nuovo gli occhi e le menti delle creature viventi. Buona fortuna, miei avventurieri! Un ultimo consiglio: aprite il vostro cuore, liberate la vostra immaginazione e il vostro cervello. Tornate presto, vi aspetto".



Likadislike

Impara a esprimere un'opinione e a superare gli stereotipi in classe. Il gioco favorisce lo sviluppo emotivo dei bambini, che imparano a esprimere le proprie opinioni e a rispettare i punti di vista e i sentimenti degli altri. Un giocatore pesca una carta, descrive una situazione e la legge ad alta voce agli altri che devono poi dare un giudizio alla situazione descritta attraverso carte con emoji, discutendo con gli altri in modo rispettoso e senza giudizio.

"Twister" con il cervello e Programmazione di una coreografia

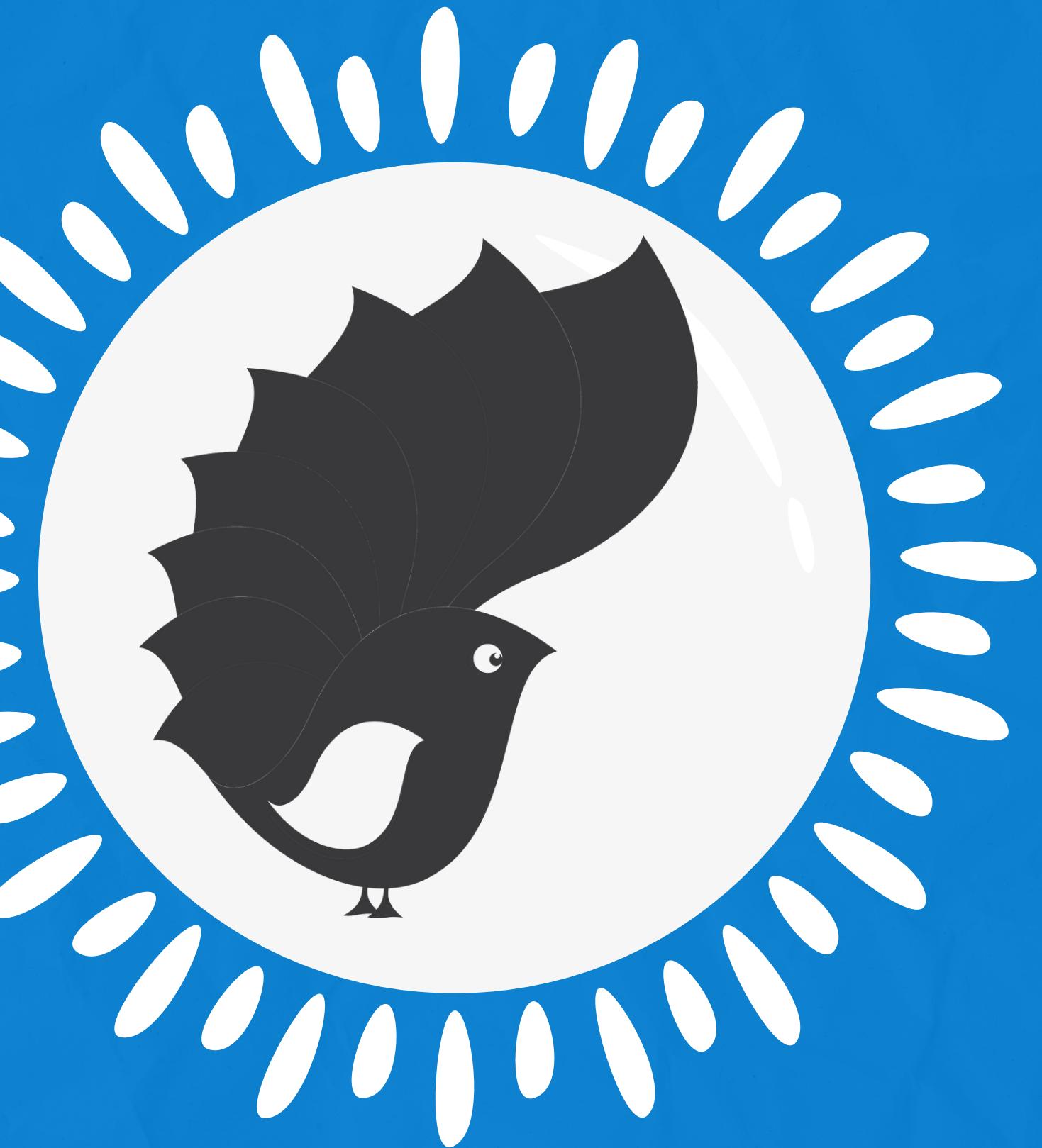
Impara a esprimerti con la logica e a muoverti nello spazio. Per parlare con una macchina è necessario dare ordini molto chiari. Questo gioco allena i bambini a dare ordini chiari a una macchina usando solo numeri e indicazioni. L'insegnante disegna un tavolo a terra. Un giocatore è il capogioco che dà istruzioni ai robot. Gli altri giocatori sono i robot. Per vincere il gioco, il capogioco deve posizionare correttamente i robot sul tavolo in modo che corrispondano a una figura preimpostata da una carta.

Brainstorming

Libera la creatività dei bambini attraverso le discussioni. Il gioco favorisce un brainstorming sulle sfide di oggi e le loro possibili soluzioni. Nel primo turno, il capitano sceglie un argomento. Il pianeta Terra, ad esempio. Le squadre hanno un minuto di tempo per trovare il maggior numero possibile di parole ad esso collegate. Nel secondo turno, le squadre trovano idee per risolvere un problema. Ad esempio, come evitare il riscaldamento globale. Le squadre hanno due minuti per trovare quante più idee possibili per risolvere il problema.

Conteggio binario

Comprendi i processi computazionali e le attività analogiche. I bambini imparano a contare come un computer (utilizzando il sistema numerico binario) offline. La comprensione dei numeri binari, del sistema binario e della conversione tra binario e decimale è essenziale per chiunque si occupi di computer, coding e networking.



Congratulazioni, piccoli avventurieri!

Potete iniziare a riportare i colori a Piuma! Ecco il primo pezzo del puzzle! Stampatelo e tagliatelo, altri pezzi arriveranno presto...

Avete raggiunto il primo territorio: l'Isola della Pace! Qui vi avvicinerete alle basi della cittadinanza, dell'inclusione e dell'equità! Completate questa missione per ritrovare le piume gialle e arancioni del nostro uccellino! Pronti?

Avete visto l'uccellino Piuma?

"Beh, l'ultima volta che l'ho visto è stato un po' di tempo fa. Ha cercato di atterrare, ma la gente era infastidita, troppo presa dai propri problemi. Un uomo lo ha salutato e una bambina gli ha tirato un sasso. Triste, lasciò cadere la piuma gialla dalla coda. Da allora, le cose sono andate sempre peggio. Per trovare la piuma, devi conoscere te stesso, lavorare sulle tue emozioni e fare pace con il mondo esterno, altrimenti la tua ricerca sarà vana".



Giochi senza povertà

Promuovi la creatività approfondendo l'inclusione. Le persone provenienti da ambienti poveri sono spesso escluse dalla vita sociale, solo perché non possono permettersi di partecipare a tali attività. Ai partecipanti a questa ricerca viene chiesto di creare un gioco a squadre con gli oggetti presenti in classe, di giocarci e di valutarlo.

Equal/Pari

Supera gli stereotipi di genere. Il gioco offre l'opportunità di riflettere sull'uguaglianza e sugli stereotipi di genere attraverso il superamento delle differenze di genere. Il gioco si basa su una serie di sfide il cui scopo è far indovinare ai bambini le professioni attraverso la descrizione, il mimo e i disegni.

Biscotti e pace

Scopri le risorse alimentari sostenibili. Il gioco avvicina i bambini al tema della diseguaglianza in termini di distribuzione delle risorse, sottolineando l'importanza di creare un mondo sostenibile ed equo. I partecipanti lavorano in gruppo per preparare con successo i loro biscotti. Quello che non sanno è che a ogni gruppo verrà assegnata una serie diversa di risorse per portare a termine il compito. Mentre alcuni gruppi avranno una quantità eccessiva di alcuni ingredienti, altri non ne avranno abbastanza o non avranno nessuno di questi ingredienti.

Fattore di forma

Confrontati sull'inclusività approfondendo geometria e astrazione. Si tratta di un gioco di modellazione di forme complesse con forme di base attraverso la comunicazione e la cooperazione in squadre. L'obiettivo delle squadre è riempire una forma complessa nel miglior modo possibile. I vincitori vengono selezionati in seguito a una votazione di gruppo.

Argilla e scultura

Esprimiti, interpreta e comprendi le emozioni. Il gioco aiuta i bambini a identificare, esprimere e gestire i propri sentimenti ed emozioni e a interpretare quelli degli altri. I giocatori si dividono in coppie: uno agisce come la creta da modellare e l'altro come uno scultore che modella il corpo in creta per esprimere un determinato sentimento, ad esempio: paura, gioia, tensione, disperazione, ecc. La persona in argilla non sa quale sentimento lo scultore stia modellando e lo indovina, fornendo un feedback sul sentimento che la posizione provoca.

Griglia magica della pace

Identifica e correggi gli errori nella trasmissione dei dati. Ai bambini vengono presentate delle griglie e viene dato loro il compito di scoprire un messaggio nascosto nella griglia correggendo i rispettivi errori. Si riflette sul messaggio e si svolge una discussione interattiva per metterlo in relazione con le sfide del mondo di oggi.



Congratulazioni, piccoli avventurieri! Grazie al vostro duro lavoro su questo territorio, avete già raccolto 2 piume su 8!
Continuate a esplorare! La piuma si avvicina!

Le piume in versione stampabile sono disponibili alla fine di questo librettino! Non esitate a colorarle, a creare disegni e ad essere creativi per riportare i colori al nostro uccellino!!!



Avete visto l'uccello Piuma?

"L'ultima volta che ha attraversato il paese è stato durante una grande manifestazione, sono scoppiati dei disordini tanto da far intervenire anche polizia ed esercito. Spaventato da tutto questo rumore, l'uccello non è riuscito ad atterrare e ha continuato il suo cammino, lasciando cadere la sua piuma blu. Per trovarla, dovete trovare il modo di far convivere gli esseri umani".

Dott. Hanoï

Scopri chimica ed elementi chimici. Il gioco si svolge in un laboratorio di chimica dove si utilizzano provette, formule ed elementi chimici. I giocatori devono sviluppare un vaccino trovando una formula chimica corretta e trasferendo gli elementi da una provetta all'altra!

Vivi in armonia

Rifletti sull'identità. Un'attività STEAM in cui i bambini esplorano tutti gli aspetti dell'identità: personale, regionale, nazionale ed europea. Discutono i temi dell'uguaglianza in termini di genere, istruzione e opportunità. La matematica viene applicata per introdurre le principali caratteristiche geografiche europee. Un progetto artistico finale basato su un gioco rafforza l'intera esperienza.

Reroute better world

Comprendi l'impatto delle tue azioni, approfondisci orientamento spaziale e strategia. I giocatori pianificano la logistica del loro carico da un luogo all'altro in base a diverse condizioni preliminari. Il gioco favorisce il ragionamento e l'orientamento spaziale dei bambini per pianificare il trasporto del loro carico fino a un punto predefinito, dove gli altri trasportatori (giocatori) hanno lo stesso obiettivo.

Fattoria in città

Favorisci la pianificazione urbana, il pensiero logico e critico. Le reti offrono molte opportunità per sviluppare algoritmi. In questa attività, gli incroci, o "nodi" più grandi, sono posizionati in modo tale che tutti gli altri nodi siano al massimo a un passo l'uno dall'altro. L'obiettivo dei giocatori è trovare una soluzione che combini il minor numero possibile di nodi che si collegano a tutti i punti.



**Che avventurieri coraggiosi abbiamo trovato per aiutare la
nostra amica Piumal! Siete riusciti a costruire una comunità
sostenibile, in armonia! Ecco 2 piume per voi!**

Le piume in versione stampabile sono disponibili alla fine di questo librettol Non esitate a colorarle, a creare disegni e ad essere creativi per riportare i colori al nostro uccellino!!!

Vivere in comunità in modo armonioso significa anche trovare modi sostenibili per gestire le risorse! Esploriamo le sfide dell'impatto delle attività umane sugli ecosistemi in questo terzo territorio: il Crazy Bayou!

Avete visto l'uccello Piuma?

"Veniva a riposare negli stagni del bayou. Al mattino, quando il sole sorgeva, lo si sentiva cantare. Ma l'ultima volta che è venuto tutta la terra era devastata. L'erba non cresceva più, gli alberi erano stati abbattuti per farne imballaggi e la terra era stata trivellata per estrarre gli elementi. Troppo triste per atterrare, Piuma continuò a volare. Lasciò cadere una piuma verde e continuò il suo cammino. Per trovarla dovrete fare pace con la terra e nutrirla ripristinando i fiori e gli alberi. Allora torneranno gli animali e gli insetti".



Ecosistema in un barattolo

Comprendi il ciclo di vita biologico e l'impatto umano. È un esperimento che introduce i componenti dell'ecosistema in miniatura in un vaso. Una volta chiuso il vaso, la pianta utilizza l'acqua, la luce del sole e le sostanze nutritive del terreno per sopravvivere. Quando la pianta perde alcune foglie, queste vengono scomposte dai batteri e diventano nutrienti per il terreno. Con il giusto equilibrio, l'ecosistema all'interno del vaso può sopravvivere per anni. Osservando questi cambiamenti e le interazioni tra gli organismi e il loro ambiente, i bambini capiranno come funziona il ciclo della CO₂, come ogni fattore influenza il ciclo naturale, ecc.

Buoni modi

Rifletti sugli SDGs, promozione della destrezza. Un gioco di osservazione e precisione, in cui i giocatori tracciano una linea continua senza alzare la mano da un foglio di carta trasparente per riprodurre il più vicino possibile un percorso mostrato nell'immagine proiettata. L'obiettivo è conquistare il maggior numero possibile di bonus ed evitare gli ostacoli.

PotLuck March

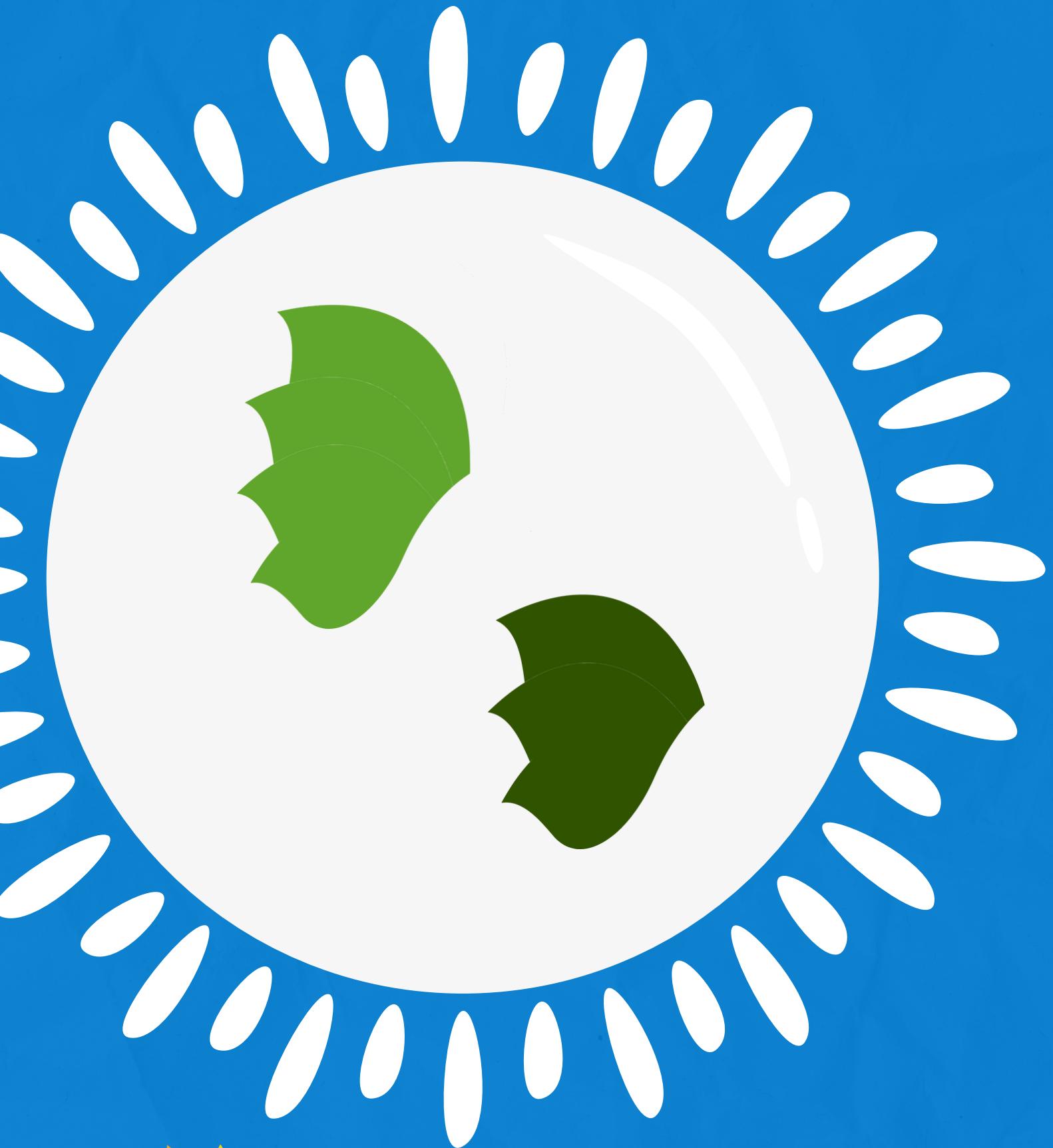
Sfida l'accessibilità e rifletti sulla distribuzione delle risorse alimentari. I bambini imparano a conoscere l'accessibilità alle risorse alimentari, le diseguaglianze e le sfide nella loro distribuzione. A ogni giocatore viene data una quantità casuale di cibo che gli dà una certa quantità di energia, consentendogli di fare un certo numero di passi per avanzare verso il traguardo. Inevitabilmente, alcuni giocatori non riusciranno a raggiungere il traguardo e quelli che hanno abbondanza di risorse energetiche possono condividerle con gli altri per aiutarli ad avanzare.

Continente di plastica

Affronta le conseguenze dannose dell'attività umana sulla terra e sugli oceani. L'azione si svolge nel mezzo di un continente di plastica creato dalla negligenza dell'uomo. Un delfino imprigionato in mezzo ad esso deve farsi strada tra le montagne di rifiuti per uscirne! I giocatori spostano i cumuli di rifiuti sul tabellone per liberare il delfino intrappolato.

Visitatore del futuro

Affrontare i concetti di automi a stati finiti. I programmi informatici spesso richiedono l'elaborazione di una sequenza di simboli, come le lettere o le parole di un documento, o anche il testo di un altro programma. A questo scopo gli informatici utilizzano spesso degli automi a stati finiti, piccoli dispositivi che mediante una testina leggono una stringa di input su un nastro e la elaborano, facendo uso di un meccanismo molto semplice di calcolo e di una memoria limitata. Questo concetto semplice si trasforma su un gioco divertente che ha come protagonista l'uovo dell'uccello Piuma.



Incredibile! Avete completato con successo il Crazy Bayou!
Nessun Voodoo o Strega potrà fermarvi in queste paludi! Ecco
altre 2 piume! Ci sei quasi... Continua!

Le piume in versione stampabile sono disponibili alla fine di questo librettino! Non esitate a colorarle, a creare disegni e ad essere creativi per riportare i colori al nostro uccellino!!!

Ce l'avete fatta! Siete riusciti ad acquisire tutte le competenze necessarie per essere incaricati di ridisegnare un futuro in cui Piuma possa portare gioia e armonia! Per aiutarvi in questa missione finale, ecco alcuni aiuti all'interno della Fabbrica Fantastica!

Avete visto l'uccello Piuma?

"Volava spesso sulla città, atterrava in cima a un edificio e ci rallegrava con il suo canto. Ma l'ultima volta che è passato di qui, non è riuscito a trovare la strada. Era abbagliato dalle luci della città, non riusciva a trovare il sole e le stelle che si nascondevano dietro gli enormi grattacieli, ed era disorientato dalla fitta rete wireless che offuscava i suoi sensi. Ha perso l'ultima piuma colorata, quella rosa, ed è scomparso. Per ritrovare questa piuma, imparate a usare le macchine e gli schermi per creare un legame sociale tra gli esseri viventi e migliorare le condizioni di vita".



Fantasia là fuori!

Stimola l'immaginazione, l'apertura mentale e la creatività. Dalla finestra dell'aula si vede il cielo, ma se si attacca un foglio di plastica su cui sono disegnati dinosauri, supereroi o UFO, sembrerà un'epoca passata, un fumetto diventato realtà o un'invasione aliena! Trasformate la finestra dell'aula in una finestra di jeep di Jurassic Park, in una vista panoramica della Stark Tower o in un livello di gioco di Space Invaders! Discutete per la prima volta di realtà aumentata

La Città Perfetta

Impara a gestire i comportamenti manipolativi e a mettere in discussione le informazioni. L'attività mira a insegnare ai bambini a individuare e superare i comportamenti manipolativi mettendo in discussione le informazioni, le intenzioni e verificando i fatti. I partecipanti sono divisi in piccoli gruppi e ogni gruppo è affiancato da un adulto. Il compito delle squadre è quello di costruire "una città perfetta", disegnandola su carta. L'adulto in ogni gruppo ha un'agenda nascosta per manipolare i risultati per raggiungere il proprio obiettivo specifico. Alla fine del gioco, i gruppi mostrano la loro città agli altri gruppi e spiegano perché la loro città è la città perfetta e come hanno percepito le istruzioni dell'adulto.

Città pop-up del futuro

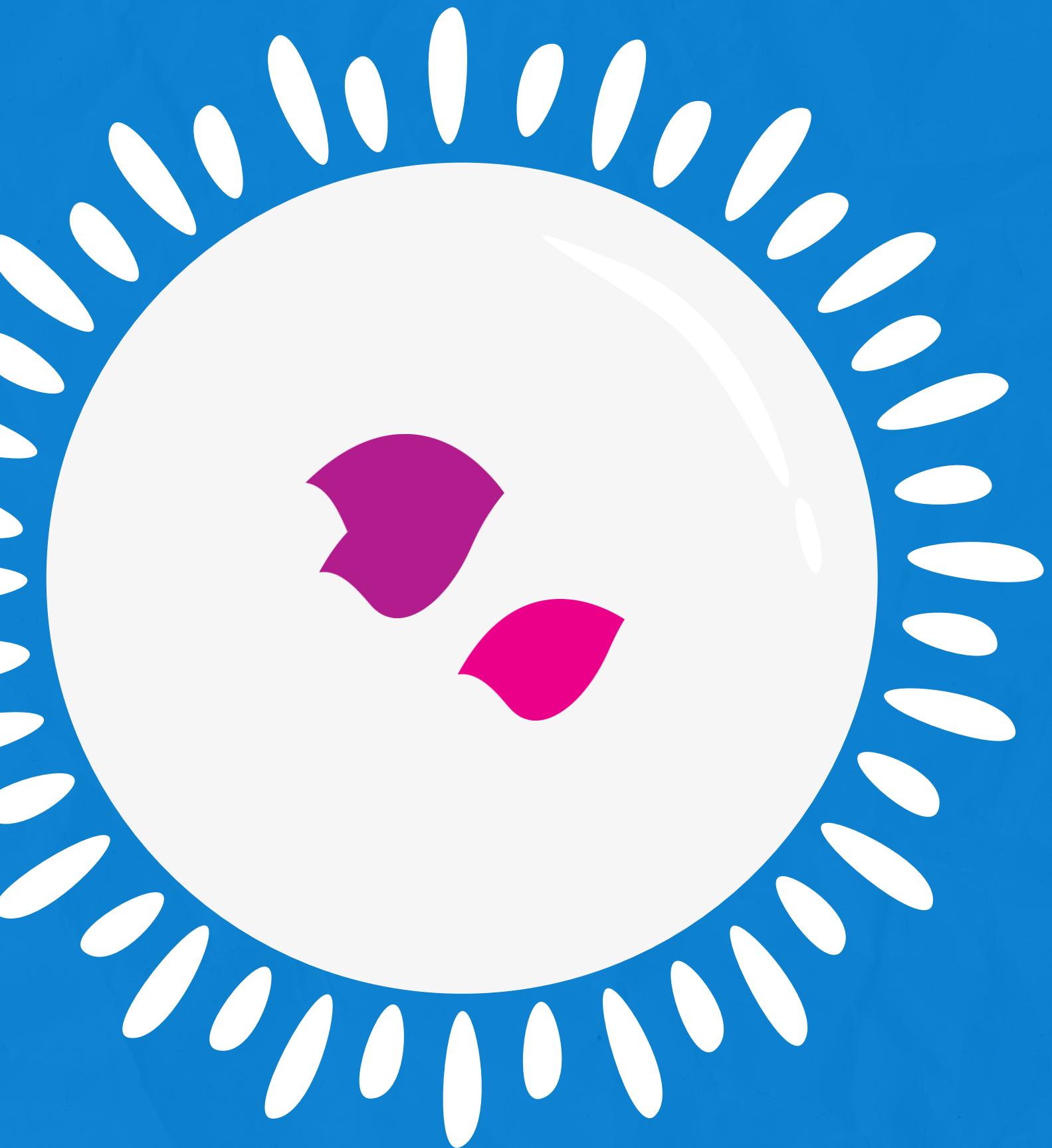
Creare universi artistici, comprendere i processi di sviluppo sostenibile. Ai giocatori viene chiesto di progettare una città immaginaria, metamorfosata in seguito a trasformazioni energetiche, ambientali e demografiche... I partecipanti esplorano quattro universi e li mettono in scena sotto forma di pop-up interattivi. Sott'acqua, in aria, sottoterra e sugli alberi. I diversi Pop-up possono essere assemblati in Leporello (libro a fisarmonica).

Memory

Alla scoperta del calcolo e della programmazione. Nell'attività Memory, i bambini devono associare le parole a un'immagine. Tutte le carte gioco appartengono al mondo digitale così da permettere ai più piccoli di avvicinarsi al mondo della tecnologia e della programmazione, senza utilizzare alcun dispositivo reale. Il gioco migliora la loro destrezza, il ragionamento e la memoria.

Interactive clues

Avvicinati alle nuove tecnologie. Scoprire il mondo di oggi e di domani e le nuove tecnologie divertendosi! La ricerca migliora le conoscenze dei bambini sulla digitalizzazione, introducendo l'associazione per ottenere la conservazione della memoria e l'applicazione nella vita reale.



La società del futuro sembra in buone mani! Avete il vostro ruolo da svolgere per renderla reale e sostenerla! Congratulazioni! Ecco le piume finali! Il nostro uccellino vi ringrazia per aver riportato l'armonia!



Congratulazioni, coraggiosi avventurieri, avete superato tutte le sfide del percorso e avete ritrovato le mie piume. Ora posso volare di nuovo! Il vostro coraggio mi ha commosso e farò del mio meglio per rendere il mondo un posto migliore. Continuate così, amatevi, siate gentili e corretti gli uni con gli altri, prendetevi cura della natura e inventate macchine che portino a un futuro migliore. Insieme possiamo cambiare le cose e sperare di trasformare il nostro pianeta in un luogo perfetto.

Tocca a voi giocare!



25 giochi, esperimenti e sfide di Unplugged sono ora pronti per essere utilizzati. Il team del progetto Unplugged desidera invitarvi a contribuire al miglioramento del nostro gioco educativo Unplugged e delle missioni ludiche interdisciplinari.

Lo sviluppo delle competenze del 21° secolo per la prossima generazione è una priorità per voi? Trovate affascinanti e applicabili le possibilità offerte da Unplugged? Volete far parte della comunità Unplugged?

Fai parte degli #UnpluggedAmbassador grazie al tuo desiderio di ispirare la voglia di imparare nei giovanili Giocate con i bambini e dateci un feedback per co-creare attività STEAM e di educazione alla cittadinanza efficaci e divertenti.

VANTAGGI PER LA VOSTRA SCUOLA/ORGANIZZAZIONE

- Far parte di una comunità internazionale e applicare pedagogie attive - scambio tra pari, sfide competitive, interazione a livello di insegnanti e studenti.
- Accedere e co-creare attività di apprendimento innovative, divertenti e multidisciplinari che aumentano la motivazione intrinseca e la capacità di apprendimento degli studenti.
- Essere riconosciuti per la propria azione attraverso certificati per la partecipazione ad attività di apprendimento STEAM; open badge per le capacità di problem-solving, il pensiero computazionale, la consapevolezza SDO, la collaborazione e la co-creatività.
- Sviluppare la conoscenza degli studenti su temi di cittadinanza attiva legati agli SDGs, al pensiero critico, al pensiero computazionale e alle tematiche STEAM.

IL VOSTRO IMPEGNO

- Fornire le infrastrutture e la logistica per realizzare le attività dimostrative Unplugged nelle classi.
- Sostenere l'identificazione di insegnanti entusiasti per implementare le attività di apprendimento nelle classi.
- Fornire incentivi, tra cui tempo ed eventualmente risorse materiali e organizzare le attività di apprendimento in classe.

GENITORI?

- Approfittate delle missioni Unplugged per divertirvi a casa con attività semplici, economiche, divertenti e significative.
- Creare un collegamento tra le lezioni scolastiche e i problemi che i bambini affrontano nella vita reale.
- Affrontare concetti complessi come l'inclusione, il rispetto e la convivenza attraverso attività guidate.

IL NOSTRO IMPEGNO

- Fornire una serie completa di missioni Unplugged, riunite in una narrazione avvincente che conduce attraverso i territori delle attività a tema Unplugged.
- Offrire competenze e consigli su come implementare le missioni in classe.
- Aiutare a svolgere le attività di apprendimento di Unplugged in classe, se necessario.
- Fornire l'accesso virtuale e fisico all'ecosistema di strumenti e risorse educative di Unplugged, tra cui una serie di materiali artigianali, tavoli da gioco (virtuali e fisici), la comunità di Unplugged, sale riunioni gamificate, ecc.

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

