



**Vuoi diventare il nostro nuovo supereroe STEAM?**

Missioni significative che sviluppano  
creatività e pensiero critico



# PEDAGOGIA

# Introduzione



**Unplugged - L'approccio Unplugged del pensiero computazionale per bambini verso la creatività e la cultura - unisce gli appassionati di educazione infantile che sono fortemente impegnati nella creatività nell'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

The contributors credited in this coursebook form part of the Unplugged consortium that you can discover here: [www.unplugged-quest.eu](http://www.unplugged-quest.eu). The consortium is composed of: Université d'Aix-Marseille, Université Côte d'Azur, Explora - The Children's Museum of Rome, 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

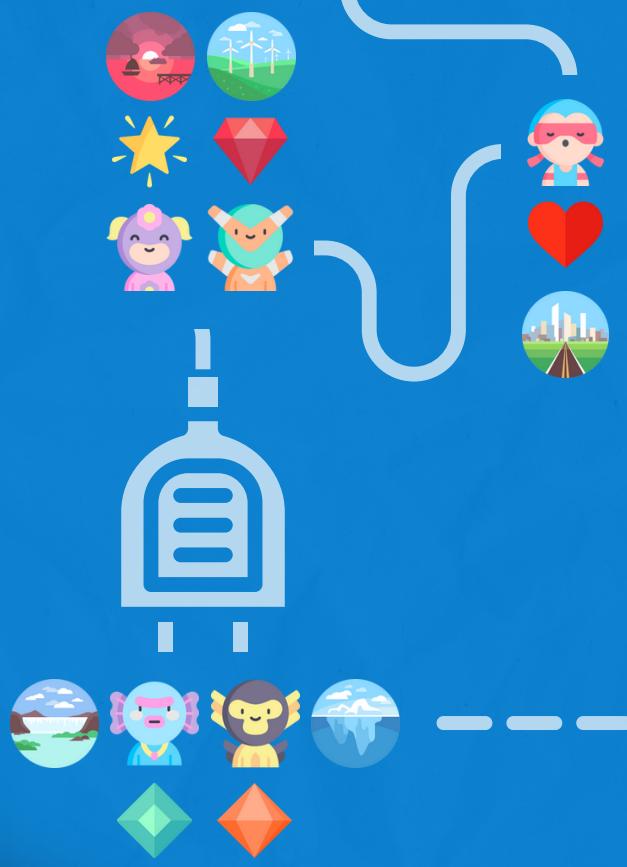
## LICENZA E DIRITTI

### Contributo dell'UE

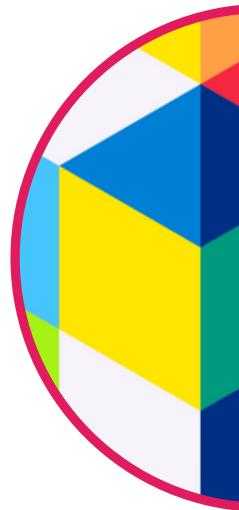
L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

### 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.



# Il gioco: presentazione dell'approccio educativo



# Costruzione del gioco



## BENVENUTI NELL'UNPLUGGED QUEST - UN PERCORSO NELLA CITTADINANZA E NELL'EDUCAZIONE STEAM!

L'Unplugged Quest è stato costruito per permettere agli alunni di condividere momenti ludici acquisendo competenze e abilità legate alla cittadinanza attiva. Questi obiettivi arricchiscono il percorso educativo dei bambini e sono caratteristiche di tutti i giochi Unplugged.

Ogni gioco ha finalità diverse e utilizza meccaniche differenti: l'universo Unplugged offre agli insegnanti una pluralità di scelte nell'affrontare i temi della cittadinanza, consentendo loro di scegliere composizione e dinamiche dei giochi stessi in relazione alla classe. Ciò che rende unico l'universo Unplugged è l'interdisciplinarietà dei giochi che incoraggia creatività e pensiero critico.

### #1 - IMPEGNO SOCIALE

L'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile, adottata da tutti gli Stati membri delle Nazioni Unite nel 2015, fornisce un progetto condiviso per la pace e la prosperità delle persone e del Pianeta, ora e in futuro. Al centro vi sono i 17 Obiettivi di Sviluppo Sostenibile (SDGs), che rappresentano un appello urgente all'azione da parte di tutti i Paesi - sviluppati e in via di sviluppo - in un partenariato globale. Gli Obiettivi mirano al superamento della povertà e di altre condizioni di disagio attraverso l'adozione di strategie che migliorino la salute e l'istruzione, riducano le disuguaglianze e stimolino la crescita economica - il tutto affrontando il cambiamento climatico e lavorando per preservare i nostri oceani e le nostre foreste. Unplugged considera i primi 16 SDGs: ogni gioco è dedicato a uno o più obiettivi.

Questo lavoro è stato fortemente ispirato dagli studi sui giochi di carte per avvicinarsi agli SDG e sulle attività ludiche educative condotti da Margarida Romero per la LINE ( Laboratoire d'Innovation et Numérique pour l'Éducation). Maggiori informazioni su questo straordinario lavoro sono disponibili qui: <https://margaridaromero.me/2021/01/10/jeux-de-cartes/>.

### #2 - IMPEGNO LUDICO

L'aspetto ludico dei giochi Unplugged è stato fortemente ricercato dal gruppo di lavoro. Questa ricerca ha portato alla creazione di un universo colorato e gioioso, che garantisce motivazione e divertimento agli alunni. Iniziative quali il progetto GameChangers sono state di grande ispirazione per la realizzazione di Unplugged.

L'aspetto ludico rende i giochi più accessibili in quanto non richiede abilità pregresse o condivise, e diventa strumento di apprendimento coinvolgente per l'intero gruppo classe. Provate queste risorse, mescolate le carte e iniziate a creare attività sorprendenti attraverso lo strumento Remixplay: <https://remixplay.gchangers.org/>.

### #3 - IMPEGNO PEDAGOGICO

I giochi di Unplugged sono stati costruiti come scenari aperti che possono essere integrati con materie scolastiche curricolari a seconda del contesto, ordine o grado. In questo modo, gli scenari di gioco comportano sia opportunità che sfide per l'insegnamento e per il raggiungimento di particolari obiettivi di apprendimento.

# Approccio pedagogico



L'Unplugged Quest è un gioco da tavolo: tutti i contenuti che troverete in questo libro-gioco e nelle missioni associate sono stati redatti, sviluppati e progettati da protagonisti dell'educazione non formale, provenienti da diversi contesti creativi e culturali. È stato svolto un lavoro approfondito per trasformare queste attività in vere e proprie risorse pedagogiche, in cui gli insegnanti hanno il ruolo cruciale di trasformare queste esperienze ludiche in scenari di apprendimento.

## SOSTENERE I CITTADINI DEL XXI SECOLO E SVILUPPARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE E CRITICO

Unplugged vuole partecipare allo sviluppo dell'educazione alla cittadinanza come un insieme di conoscenze, abilità e attitudini che permettono ai bambini di riconoscere i valori necessari per vivere nella comunità. A livello educativo, lo sviluppo della cittadinanza nei bambini fa parte del progetto globale di formazione scolastica.

Sostenuta da tutti gli insegnanti, questa attenzione contribuisce alla trasmissione dei valori e dei principi legati al vivere nelle nostre società democratiche. Questo impegno si riflette nella diffusione di nuove conoscenze adattate ai diversi contesti, evidenziando la necessità di nuove competenze che permettano ai più piccoli di affrontare un ambiente innovativo, creativo e tecnologico.

La situazione sociale, culturale ed educativa penalizzata dal diffondersi del COVID-19 è un perfetto esempio della necessità di sviluppare capacità di problem-solving per affrontare meglio situazioni complesse con le chiavi di comprensione adeguate, fin dalla tenera età.

## APPRENDERE ATTRAVERSO IL GIOCO

L'uso dei giochi nell'educazione è un ottimo mezzo per scoprire l'universo circostante, che aumenta il livello di interattività e la motivazione dei bambini ad imparare ed esplorare. Le esperienze di gamification sono quindi sempre più popolari nei sistemi educativi poiché permettono ai bambini di acquisire nuove conoscenze attraverso stimoli diversi, aumentando sia la motivazione che la capacità di trattenere i contenuti. Quando gli obiettivi di un gioco sono focalizzati sulla risoluzione di problemi reali è possibile allora tradurre i concetti in pratiche comprensibili e competenze per risolvere le sfide della vita reale. Gli studi hanno dimostrato infatti che vi è un passaggio graduale dall'ambiente di gioco alla realtà: ciò permette ai partecipanti di trasferire i concetti appresi in modo giocoso anche nella vita reale.

## VALORIZZARE LO SPIRITO MAKER FIN DAI PIÙ PICCOLI

Lo spirito Maker, che enfatizza la creatività, la sperimentazione e le attività pratiche, si è fatto strada nell'istruzione, diffondendo le migliori pratiche della cultura del fai-da-te. Il movimento Maker si è insediato nella cultura scolastica, valorizzando la creatività, l'innovazione, la curiosità, la motivazione, la conoscenza tecnica dell'hardware e un ambiente divertente. Le attività del progetto Unplugged proposte nella ricerca mirano a sviluppare questa mentalità, radicata in una cultura profondamente frugale e versatile. Questo impegno si tradurrà in piccole o grandi produzioni creative, semplici o più complesse, associate a ciascun gioco, che potranno assumere varie forme: piccoli progetti artistici, tecniche di pop-art, creazione di schede di gioco, modellazione, cucina e creazione di installazioni.

Come evidenziato dalla comunità di ricerca (COVUNI - <https://sylvesterarnab.com/2021/05/18/playful-learning-for-developing-resilience/>), "esiste un forte legame tra il gioco iterattivo, sperimentale e socialmente coinvolgente e lo sviluppo di una serie di competenze di cui i giovani avranno bisogno nel futuro.

## VALORIZZARE LE ATTIVITÀ ANALOGICHE

Negli ultimi decenni, c'è stato un interesse globale nel lavorare in contesti scolastici sul pensiero computazionale e sui concetti correlati (ad esempio, codifica, programmazione, pensiero algoritmico), in quanto è altamente legato allo sviluppo delle competenze fondamentali del 21° secolo. Il pensiero computazionale è un processo di risoluzione dei problemi che prevede l'esame di possibili soluzioni in modo astratto e algoritmico, in una serie di passaggi consecutivi. Le persone che pensano in questo modo tendono ad essere brave a generalizzare e a trasferire questo processo di risoluzione dei problemi a un'ampia varietà di problemi. Il pensiero computazionale è stato eletto come potenzialmente in grado di promuovere una nuova cultura dell'apprendimento, in cui la creatività viene premiata e le persone sono incoraggiate a sperimentare.

Nonostante questo interesse diffuso, l'integrazione del pensiero computazionale nell'istruzione obbligatoria deve ancora affrontare problemi e sfide irrisolti. Sono state realizzate diverse iniziative che coinvolgono coding e programmazione, sia a livello internazionale (ad esempio, la settimana EUCode) che nazionale (ad esempio, l'introduzione della programmazione nei programmi scolastici obbligatori). Uno studio europeo condotto dal CCR nel 2016 ha affermato "l'importanza di introdurre i concetti di pensiero computazionale ai bambini fin dai primi anni di scuola [in quanto] le competenze essenziali correlate devono essere sviluppate fin dalla più tenera età [...]. Mentre il pensiero computazionale è ancora più comunemente integrato nell'istruzione secondaria, sempre più paesi lo stanno integrando anche a livello primario".

Unplugged si avvicina al pensiero computazionale per sviluppare le capacità di problem solving e di ragionamento critico, competenze fondamentali nella nostra vita quotidiana di cittadini. In pratica, il pensiero computazionale viene promosso nelle attività unplugged, ossia giochi dedicati all'apprendimento dell'informatica attraverso l'impegno in attività e rompicapi che utilizzano carte, spago, pastelli e molte attività di corsa e senza schermi.

Grazie a queste missioni, gli studenti acquisiscono competenze chiave su come descrivere un problema, identificare i dettagli importanti necessari per risolverlo, scomporre il problema in piccoli passaggi logici, utilizzare questi passaggi per creare un processo (algoritmo) che risolva il problema e quindi valutare questo processo. Queste competenze sono trasferibili a qualsiasi altra area del curriculum, ma sono particolarmente rilevanti per lo sviluppo di sistemi e la risoluzione di problemi utilizzando le capacità dei computer. Per saperne di più sull'iniziativa CS Unplugged, fonte di ispirazione per il progetto Unplugged, visitate il sito <https://www.csunplugged.org/>

## APPRENDIMENTO FUORI DALLE AULE

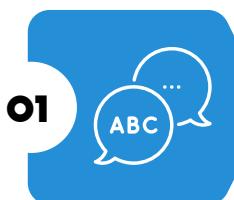
Le istituzioni educative e culturali sono state fortemente colpite dalla crisi dovuta al COVID-19, il che implica la necessità di reinventare il modo di fornire contenuti ai giovani in maniera creativa, pur mantenendo un forte impegno educativo, anche in modalità ibride e a distanza. Come affermato dall'OCSE, le strategie complementari dovrebbero essere potenziate attraverso l'implementazione di dinamiche di cooperazione tra ambienti di apprendimento formali e informali, in cui le scuole e gli insegnanti possono trovare opportunità di utilizzare le risorse dei musei e delle biblioteche per produrre esperienze di apprendimento motivanti e attive, per mantenere le attività durante le modalità di apprendimento ibride e guardare al di fuori della classe per ispirare i bambini nel loro percorso per diventare cittadini attivi.

Unplugged è stato progettato all'interno di questa cornice per sostenere il dialogo tra ecosistemi di apprendimento formale e informale, tra cui scuole, musei, biblioteche, associazioni e famiglie, verso lo sviluppo di pratiche creative congiunte che supportino il processo di posizionamento degli studenti come pensatori critici e cittadini, affrontando le sfide della società del XXI secolo.

# Mappatura pedagogica



A complemento di questo approccio pedagogico, i partner del progetto Unplugged hanno lavorato a fondo sulla rilevanza tra le fonti di apprendimento informale e le abilità e le competenze che gli studenti devono acquisire formalmente nella scuola primaria. Queste competenze sono state distribuite tra 8 argomenti chiave che le missioni devono affrontare singolarmente e nel loro insieme:



## 01 SUPPORTO ALLA PADRONANZA DELLA LINGUA MADRE

Consolida le competenze degli alunni nel comunicare e nel vivere in società, struttura il rapporto di ciascuno con il mondo e li aiuta a costruire la propria autostima.



Leggere



Comprendere un documento



Comprendere ed esprimersi oralmente



Comprendere il funzionamento della lingua



Scrivere

## 02 CONOSCERSI E ALLA STORIA E ALLA GEOGRAFIA

Costruzione graduale e sempre più esplicita del loro rapporto con il tempo e lo spazio, sulla base dei contributi della storia e della geografia, oltre che dei temi civici e culturali.



Comprendere sistemi naturali e sistemi tecnologici



Comprendere la relazione tra oggetto e spazio



Comprendere le rappresentazioni del mondo e dell'attività umana



02

## 03 APPRENDIMENTO DELLA MATEMATICA

La risoluzione di problemi è il criterio principale per la padronanza delle conoscenze in tutti gli ambiti della matematica, ma è anche il mezzo per garantire che esse vengano fatte proprie in modo da garantirne il significato.



Calcolare



Comunicare



Modellazione



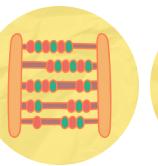
Ragionare



Rappresentare



Ricercare



Comprendere numeri e calcoli



Comprendere quantità e misure

## INTERROGARSI SUL MONDO

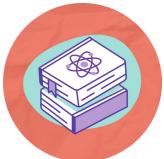
Gli alunni esplorano e osservano il mondo che li circonda attraverso un primo approccio scientifico e riflessivo. Gli obiettivi sono quelli di consentire agli alunni di acquisire le conoscenze necessarie per descrivere e comprendere il mondo che li circonda e di sviluppare la loro capacità di ragionamento.



04



Giustificare le scelte fatte



Avere un approccio scientifico



Acquisire strumenti e metodi



Essere informati nel mondo digitale, conoscere gli strumenti digitali



Identificarsi nello spazio e nel tempo



Immaginare, realizzare



## ESSERE CREATIVI

Arte visive e musica: l'insegnamento delle arti sviluppa in particolare il potenziale di creatività degli alunni, all'interno di situazioni aperte che incoraggiano l'autonomia, l'iniziativa e l'osservazione critica. Si basa sugli elementi del linguaggio artistico: forma, spazio, luce, colore, materia, gesto, supporto, strumento e tempo. Inoltre, tenendo conto della sensibilità e del piacere di fare e ascoltare musica, l'educazione musicale fornisce le conoscenze culturali e tecniche necessarie allo sviluppo delle capacità di ascolto e di espressione.



Realizzare un progetto artistico



Essere sensibili alle questioni artistiche



Scambiare e condividere



Sperimentare, produrre, creare



Esplorare e immaginare



Esprimere le mie emozioni



Esprimere me stesso attraverso l'arte

## AVVICINARSI AL MONDO ATTRAVERSO LE LINGUE STRANIERE

Avvicinarsi a nuove culture e contesti attraverso l'uso delle lingue straniere, scoprendo il mondo e la vita quotidiana dei cittadini di altri Paesi.



06



Scoprire la persona e la vita quotidiana nei Paesi stranieri



Raccogliere riferimenti geografici, storici e culturali

07

## ACQUISIZIONE DI UNA CULTURA MORALE E CIVICA E DI UNO SPIRITO CRITICO

Lo sviluppo di competenze e attitudini consente agli alunni di diventare progressivamente consapevoli delle proprie responsabilità nella vita personale e sociale. La base dei valori comuni comprende la dignità, la libertà, l'uguaglianza - soprattutto tra ragazze e ragazzi -, la solidarietà, la libertà di coscienza, lo spirito di giustizia, il rispetto e l'assenza di ogni forma di discriminazione.



Sviluppare il mio spirito di autonomia, cooperazione e responsabilità verso gli altri - Cooperare e condividere



Acquisire una coscienza morale



Lavorare sull'espressione, l'identificazione, la formulazione e la discussione di emozioni e sentimenti



Acquisizione del senso delle regole di convivenza



Acquisire le competenze per discutere e mettere in discussione le scelte morali che ogni persona incontra nel corso della propria vita



Adottare comportamenti etici e responsabili

## SPORT E ATTIVITÀ FISICHE - ESSERE ATTIVI NEL MONDO

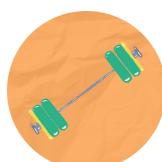


08

L'educazione fisica e lo sport sviluppano l'accesso a un ricco campo di pratiche, con forti implicazioni culturali e sociali, importanti nello sviluppo della vita personale e collettiva dell'individuo. Durante tutto il percorso scolastico, l'obiettivo dell'educazione fisica e sportiva è quello di formare un cittadino lucido, autonomo, fisicamente e socialmente educato, in un'ottica di convivenza.



Condividere regole, assumere ruoli e responsabilità



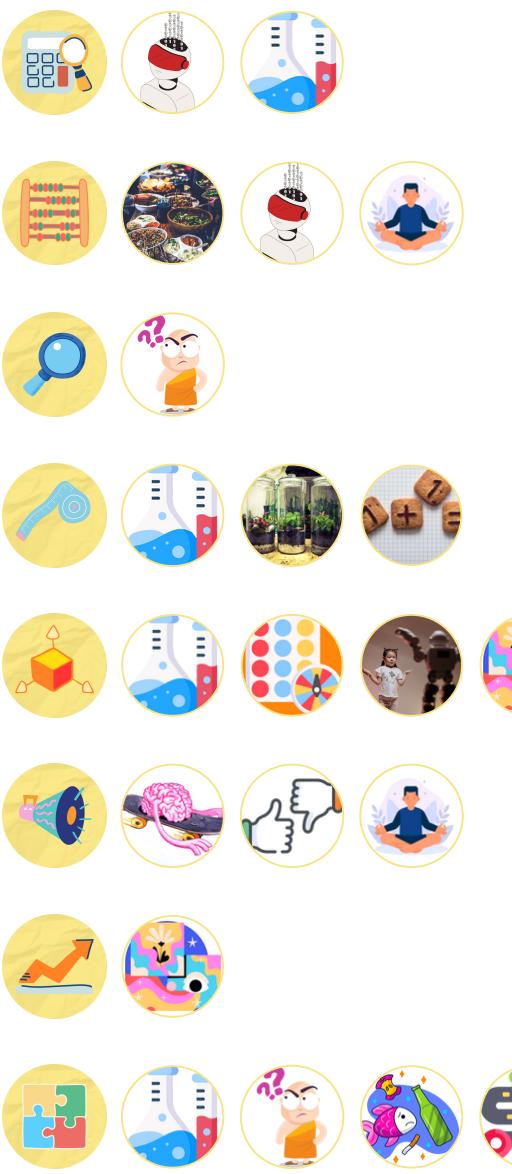
Acquisire metodi e strumenti attraverso l'esercizio fisico e lo sport



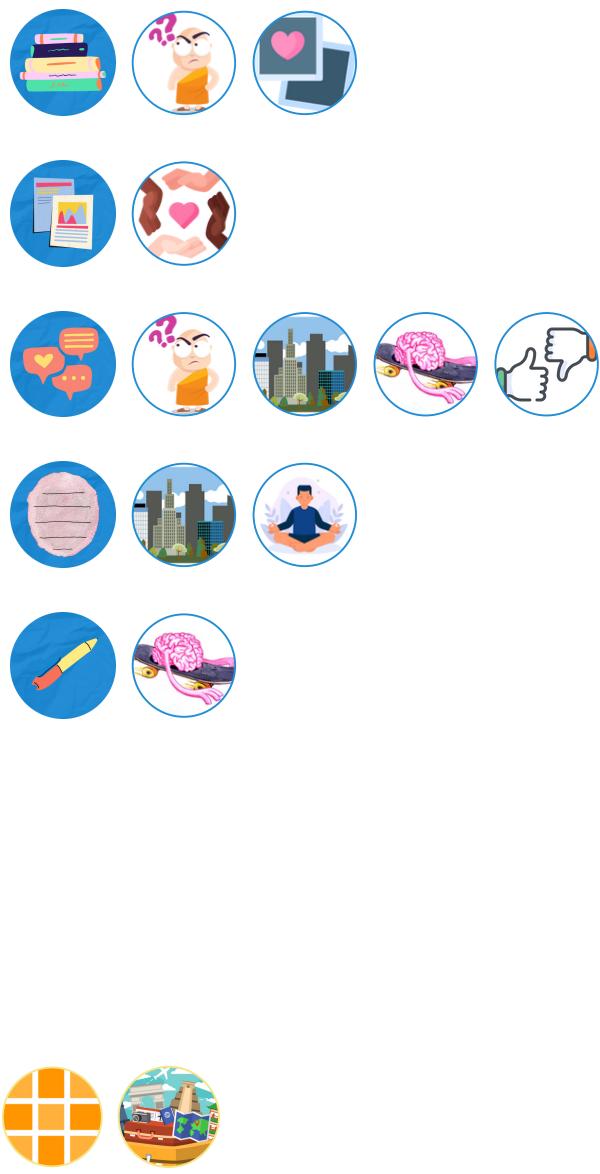
Sviluppare le mie capacità motorie e imparare a esprimermi con il mio corpo

# Mappatura pedagogica - Ripartizione dei giochi

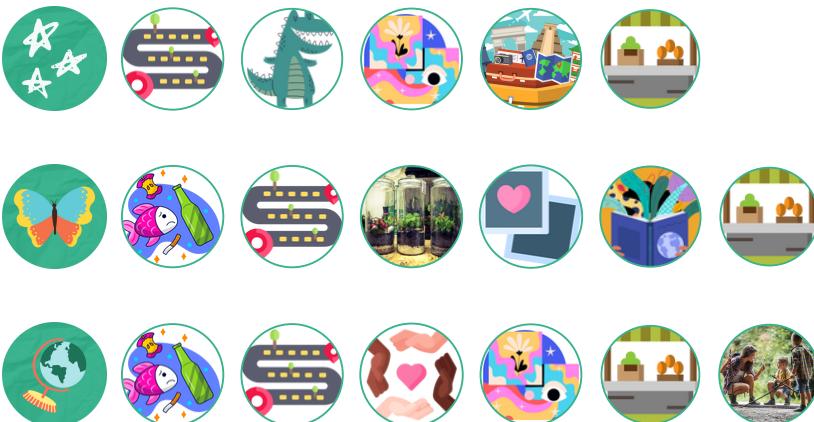
## Geografia



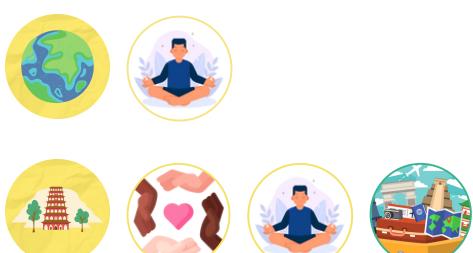
Geografia



## Geografia



Geografia



# Mappatura pedagogica - Ripartizione dei giochi

ESSERE CREATIVI - FAI DA TE E MUSICA			SCOPRI UNA CULTURA DI INNOVAZIONE												INTELLIGENZA SUL MONDO																																																																																							

# Restiamo in contatto!



## RACCOGLIETE IL VOSTRO GETTONE O FATECI DOMANDE

Mettiti in contatto con noi via mail: [contact@unplugged-quest.eu](mailto: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](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

---

