

Pedagogia e didattica speciale

Laboratorio

incontro n. 3

Prof.ssa Catia Giaconi
Università degli Studi di Macerata
catia.giaconi@unimc.it

Tutor di laboratorio:
Alessandra Marfoggia, Gloria Crescenzi

Apprendimento e gioco

merc. 26/04/2023

ore 14,00-17,00

Polo Didattico "L. Bertelli"

A word cloud featuring various terms related to gamification and edutainment. The words are arranged in a circular pattern around the central word 'game'. The words include: 'motivazione' (green), 'based learning' (yellow), 'edu' (red), 'video' (orange), 'digital' (light blue), 'entertainment' (purple), 'serious' (green), 'gamification' (pink), 'sfida' (orange), 'strategie' (purple), 'edutainment' (blue), 'regole' (brown), and 'competizione' (orange).

motivazione
based learning
edu
video
digital
entertainment
serious
game
gamification
sfida
strategie
edutainment
regole
competizione

LA DIMENSIONE DIGITALE DEL GIOCO

- Videogame
- Realtà Aumentata
- Realtà Virtuale
- Robotica



Alcuni esempi

- Makey Makey (Gamification; progettazione; azione ecc.)
- Merge Cube (Osservazione; Simulazione)
- GGbot
- Beebot
- Google Sites (Gamification; repository; progettazione; ecc.)

- Emotional Feedback

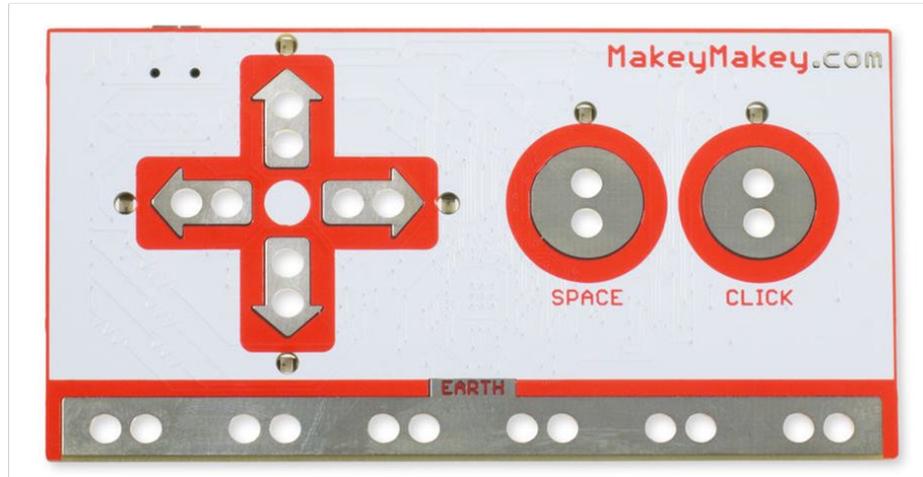
Makey Makey

LABORATORIO N.1



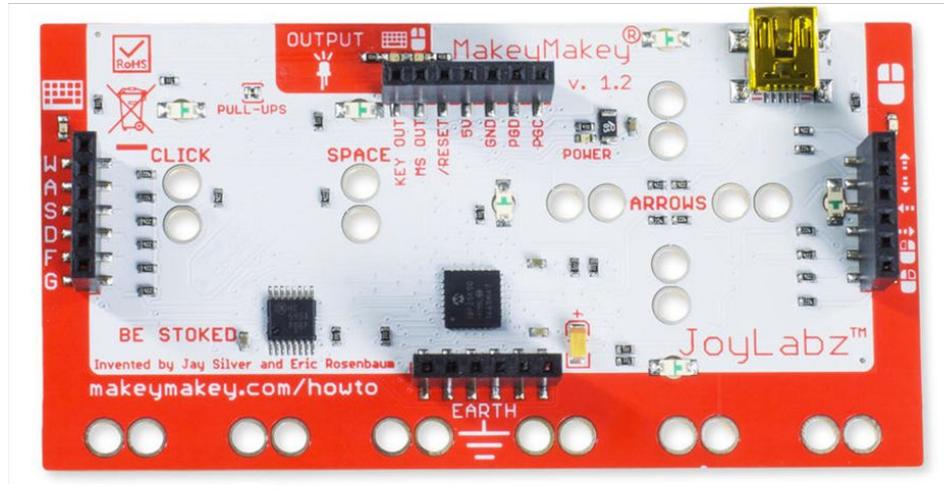
È una scheda che emula la tastiera ed il mouse sostituendo i tasti meccanici con contatti elettrici sensibili al tocco. Viene collegata al computer attraverso il cavo USB ed è vista dal sistema operativo come una normale tastiera (e mouse) esterna.

Makey Makey



Nella parte frontale la scheda riporta la classica struttura di un joystick con le quattro frecce direzionali, la barra spaziatrice ed il click del mouse. In basso sono presenti i collegamenti per la messa a terra.

Makey Makey



<https://youtu.be/rfQqh7iCcOU>

Sul retro della scheda sono disponibili 6 ulteriori comandi da tastiera (tasti W, A, S, D, F, e G) e i 6 comandi da mouse: i 4 spostamenti (avanti indietro, destra, sinistra), tasto destro e tasto sinistro.

<https://makeymakey.com>

MERGE CUBE



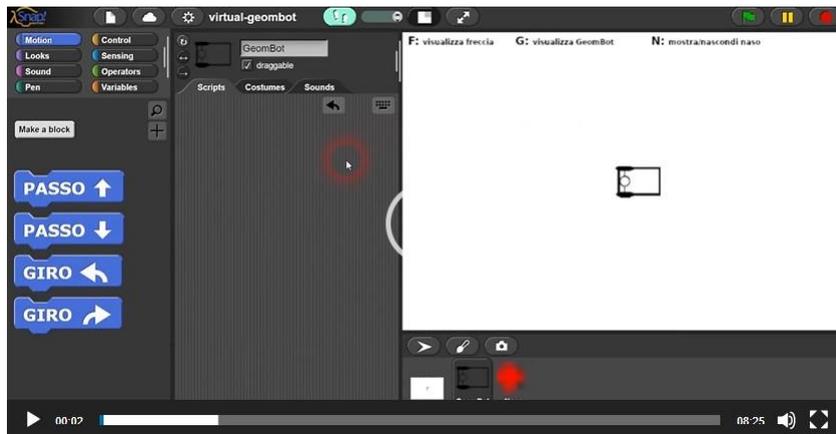
<https://youtu.be/zHMOSRp5Uhc>

<https://www.mergeedu.com/>

GGBOT

virtuale

https://www.percontare.it/software/ggbot-virtuale/?_gl=1*IqIrriu*_ga*MTQwOTY2MDQ0OC4xNjgyMDkyNTcw*_up*MQ..



fisico

<https://www.percontare.it/guide/classe-terza/che-cose-ggbot/che-cose-geombot-fase-4/>



<https://www.percontare.it/>



BeeBOT

robot progettato per insegnare le basi della robotica educativa ai ragazzi della scuola materna e della primaria

<https://www.youtube.com/watch?v=wcAHpLO0BVA&t=25s>



GOOGLE SITES

Escape Room



<https://sites.google.com/view/escaperoomsites>





Bibliografia

Cera, R. (2009). *Pedagogia del gioco e dell'apprendimento. Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco: Riflessioni teoriche sulla dimensione educativa del gioco*. Milano: FrancoAngeli.

Gardner Howard 1997 Intervista a Howard Gardner:
Intelligenze multiple e nuove tecnologie, disponibile all'indirizzo internet
<http://www.mediamente.rai.it/HOME/BIBLIOTE/intervis/g/gardner.htm>

Kolb David A. (1984). *Experiential Learning*, Englewood Cliffs, NJ., Prentice Hall

Vianello, R., & Cornoldi, C. (1991). *Stili di apprendimento, stili di insegnamento, handicap*. Bergamo, *Juvenilia*.

Giaconi, C., & Capellini, S. A. (2015). *Conoscere per includere: riflessioni e linee operative per professionisti in formazione*. Milano: FrancoAngeli.

Giaconi, C., Capellini, S. A., Del Bianco, N., Taddei, A., & D'Angelo, I. (2018). Study Empowerment for inclusion. *Education Sciences & Society-Open Access*, 9(2)

Paciaroni, M. (2008). *Gioco, virtualità simulazione. Nuove prospettive tra cultura videoludica e apprendimento*. Macerata: EUM.



ATTIVITÀ

A partire da un contesto classe, individuare o creare un'attività ludico-didattica rivolta all'intero gruppo classe

Rientro ore 16,30 per l'esposizione degli elaborati.

Per la consegna, copiare e incollare nel browser:

https://studentiunimc.sharepoint.com/:f:/s/msteams_e20867/EpfQQMb6tWxMh_mZI9_2xNIB8AEpw7v0NQa-iSSjhQohBg?e=aeuTbc

ATTIVITA'

CONTESTO CLASSE	Classe seconda scuola primaria composta da 20 bambini di cui un bambino con disabilità sensoriale uditiva
DISCIPLINA	Matematica
ATTIVITA'/GIOCO
PERCORSO ORGANIZZATIVO (tempi, metodologie e strumenti)	
TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	
OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	
PUNTI DI FORZA E CRITICITA' DELL'ATTIVITA'/GIOCO	

Pedagogia e didattica speciale

Laboratorio

incontro n. 4

Prof.ssa Catia Giaconi
Università degli Studi di Macerata
catia.giaconi@unimc.it

Tutor di laboratorio:
Alessandra Marfoggia, Gloria Crescenzi

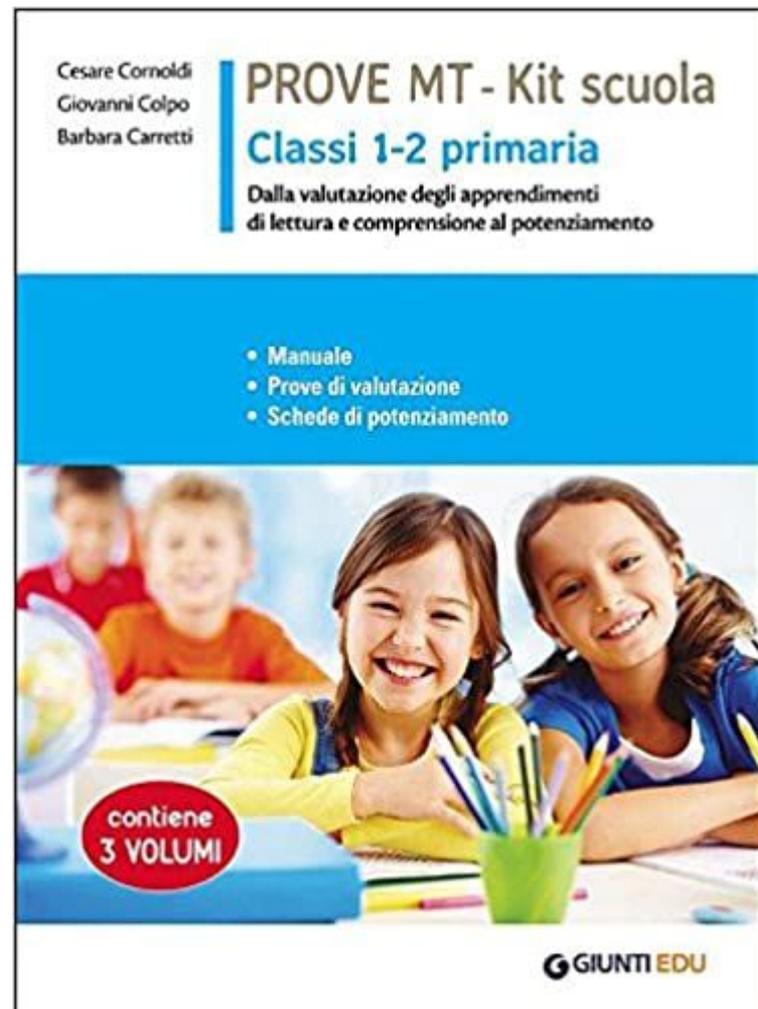
Prove MT

Valutare le abilità nella lettura e
nella comprensione di un testo
scritto

gio. 27/04/2023

ore 14,00-17,00

Polo Didattico "L. Bertelli"



Prove MT

- consentono di verificare le abilità nella lettura di brani in rapidità e accuratezza;
- consentono di osservare la capacità di comprensione del testo scritto.

Prove MT

- Struttura e aree osservate
- Materiali per la somministrazione e modalità per la compilazione
- Procedura di somministrazione
- Procedura di attribuzione e interpretazione del punteggio (accuratezza, rapidità comprensione)

Procedura di attribuzione del punteggio

- Accuratezza: 1 o 1/2 punto
- Rapidità= $(\text{secondi totali/sillabe}) \times 100$
- Comprensione: 1 o 1/2 punto

Procedura di interpretazione del punteggio

- CCR Criterio Completamente Raggiunto
- PS Prestazione Sufficiente
- RA Richiesta di Attenzione
- RII Richiesta di Intervento Immediato

Un esempio (5° anno primaria)

- Dettato:

https://cspace.spaggiari.eu/pub/VRME0067/Classe%205%5E-%201%5E%20media_%20Dettato.pdf

- Prova di lettura e comprensione:

https://cspace.spaggiari.eu/pub/VRME0067/Classe%205%5E-1%5E%20media_Lettura%20e%20comprensione.pdf

- Prova di comprensione da ascolto:

https://cspace.spaggiari.eu/pub/VRME0067/Classe%205%5E-1%5E%20media_comprensione%20da%20ascolto.pdf

- Coefficienti di valutazione:

https://cspace.spaggiari.eu/pub/VRME0067/Prove%20comprensione_MT%20coefficienti.pdf

- Registrazione lettura docente:

https://cspace.spaggiari.eu/pub/VRME0067/Classe%205%5E-1%5E%20media_registrazione%20lettura_docente.pdf

ALÌ SALVA LA LUNA

Una volta, verso sera, Ali andò a prendere acqua. Curvandosi sul pozzo, vide laggiù in fondo, nell'acqua, la luna che si specchiava.	14 27 40 43
— Poveri noi — gridò Ali — la luna è caduta nel pozzo. Presto, presto, tiriamola fuori.	54 67 71
E corse a prendere corda e uncino.	84
Il bravo Ali si diede da fare per un bel pezzo, ma l'uncino non riusciva ad acciappare la luna per tirarla su. Alla fine Ali ebbe l'impressione che l'uncino avesse fatto presa e cominciò a tirare.	97 110 125 139 152
— Acciderba, se pesa... — sospirava. E tirava con tutte le sue forze, puntando i piedi contro il parapetto del pozzo. A un tratto l'uncino si staccò. Ali cadde sulla schiena, guardò in alto e vide la luna in mezzo al cielo.	163 178 192 206 221 226
— Dio sia lodato — esclamò Ali soddisfatto — mi sarò fatto qualche bernoccolo ma la luna è tornata al suo posto.	239 251 266

TABELLA RIASSUNTIVA PROVE CLASSE TERZA

PROVA DETTATO: "IL LEONE E IL GALLO"_PROVA MT RAPIDITÀ: "L'IDEA PIU' SEMPLICE"

PROVA MT COMPrensIONE: "L'ASINO NEL FIUME"

ALUNNO	PROVA DETTATO		PROVA RAPIDITÀ		PROVA COMPrensIONE		NOTE
	coefficiente	valutazione	coefficiente	valutazione	coefficiente	valutazione	
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							



ATTIVITÀ

Studio di caso. A partire da una tabella osservativa compilata, definire la progettazione e i possibili interventi didattici in riferimento al contesto classe proposto.



L'uomo che non riusciva a crescere

Una volta, presso una palude, viveva un uomo alto appena appena due spanne, e aspettava sempre di crescere, ma non cresceva mai. Quando fu stanco di aspettare, decise di domandare consiglio alle creature più grandi di lui e andò dal saggio barbargianni.

— Tu che sei tanto saggio, mi sai dire che devo fare per diventare più alto?

— Aspetta, perché hai bisogno di diventare più alto?

— Per vedere più da lontano.

— Se vuoi vedere più da lontano, arrampicati su un albero. O forse non sei capace?

— Sì, che sono capace. Però non mi era mai venuto in mente.

Il barbargianni socchiuse gli occhi e disse:

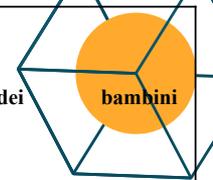
— Vedi. L'uomo non ha bisogno di avere un gran corpo, ma un buon cervello. Chi ha intelletto è sempre grande e grosso abbastanza.





CONTESTO CLASSE	Classe seconda scuola primaria composta da 15 bambini
EVENTUALI BARRIERE E FACILITATORI IN RIFERIMENTO AL CONTESTO CLASSE:	
MESE SOMMINISTRAZIONE PROVA:	
ATTIVITA':	Prova Lettura
FINALITA':	





Tipologia	di prestazione	Numero	bambini	Percentuale
0-1	errori criterio soddisfacente	3		20 %
2-5	errori prestazione sufficiente	2		9 %
6-10	errori richiesta di attenzione	4		18 %
11+ immediato	errori richiesta di intervento	6		27 %



ATTIVITÀ

Rientro ore 16,30 per l'esposizione degli elaborati.

Per la consegna, copiare e incollare nel browser:

https://studentiunimc.sharepoint.com/:f:/s/msteams_e20867/EpfQQMb6tWxMh_mZI9_2xNIB8AEpw7v0NQa-iSSjhQohBg?e=aeuTbc

