



Giochi e didattica

Rete Epict Veneto -6 febbraio 2009 – D. D. 3° Circolo – Bassano del Grappa
marinella.catano@istruzione.it



Imparare giocando



Il gioco è il modo più antico che conosciamo per imparare, coinvolge i sensi e il pensiero, costringe a trovare e provare strategie, a memorizzare tecniche e percorsi, sviluppa la curiosità, la determinazione, la cooperazione



Imparare giocando

- L'educazione viene veicolata dal gioco in modo inconsapevole, ma efficace, *per gioco* appunto: il che non implica senza fatica: giocando si suda, ci si sforza, si accetta lo *stress*.

Imparare il gioco e giocare può veicolare oltre che competenze, anche nozioni e conoscenze. Sta al progettista di giochi riuscire a farlo all'interno di un bel gioco, di un vero gioco. (A. Cecchini)



Giochi al computer

- Le Nuove tecnologie consentono oggi la creazione di piccoli mondi fantastici dove, grazie all'interattività, ciascuno si sente protagonista di un'avventura.
- “Giocare ad imparare al computer” può affiancare con successo le attività di insegnamento “classiche” ed essere punto di partenza o di arrivo per nuovi apprendimenti o un diverso modo per rinforzare o consolidare conoscenze.



Giocare a scuola con il pc



Scelta del gioco



Organizzazione dell'attività



Spazi e macchine a disposizione



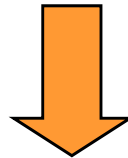
Tempi adeguati per il debriefing



Proposte di percorsi

 Per i più piccoli

Imparare a muovere il mouse



PRIMI PASSI (VB scuola)

8 programmi che hanno in comune l'obiettivo di fare sperimentare al bambino i movimenti del mouse: il clic, il doppio clic e il trascinamento degli oggetti.

I programmi sono disponibili nel CD allegato.



Proposte di percorsi

CLIC e DOPPIO CLIC

due programmi diversi dedicati alla scoperta delle funzioni del mouse.

TIRO AL PIATTELLO

è un gioco di abilità con il mouse, in cui bisogna centrare un piattello in volo. Disponibile in una nuova versione che consente di scegliere gli sfondi, la grandezza e il colore del piattello e il colore, per facilitarne l'uso da parte dei bambini più piccoli o con handicap motori o visivi.



Proposte di percorsi

PATENTE del MOUSE

è un gioco simpatico , con effetti grafici e sonori accattivanti, per insegnare ai bambini più piccoli il movimento "drag & drop" .

Il bambino deve "trascinare" dei mezzi di trasporto rimanendo all'interno di un percorso e deve "rilasciarli" una volta giunto al garage.

Chi compie con successo tutti i quattro percorsi ottiene la "patente" per il mouse.



Proposte di percorsi

TRASCINA

è un gioco in cui il bambino deve trascinare con il mouse dei palloncini colorati nel cesto con il colore corrispondente. E' possibile scegliere livelli diversi di difficoltà.

PALLONCINI

è un gioco in cui il bambino, muovendo un'ape con il mouse, deve fare scoppiare i palloncini che fuggono volando in cielo. Anche questo è un gioco simpatico, colorato e rumoroso. Si gioca a tutto schermo (il gioco si adatta alle dimensioni del monitor) ed è possibile scegliere il livello di difficoltà (numero e velocità dei palloncini).



Proposte di percorsi

COMETA ARCOBALENO

è un gioco grafico semplicissimo: sullo sfondo di una notte stellata, il bambino cattura la luna e la trascina per il cielo, creando una cometa con i colori dell'arcobaleno.

Può essere utilizzato con i bambini più piccoli (4-5 anni) per evidenziare il clic del mouse e il movimento del cursore sullo schermo del monitor..



Proposte di percorsi



Per i più piccoli

Letture e scrittura di semplici parole



Alfanemo (VBscuola)

Alfabetiere (Fabbri editori)



Proposte di percorsi

ALFANEMO

All'avvio del programma viene presentata al bambino una "scheda" con una decina di disegni.

In alto sullo schermo, ci sono le lettere necessarie a scrivere tutte le parole.

Spostando le lettere il bambino ricostruisce le parole della scheda, come se ogni parola fosse un "puzzle". È presente un'utilissima funzione di aiuto. Completate tutte le parole, il programma permette di colorare una serie di disegni in bianco e nero che ripercorrono la storia del pesciolino Nemo. Il programma è corredato di un centinaio di disegni/parole da scrivere e di un programma di uso semplicissimo che consente di arricchire la dotazione di immagini e di parole di "AlfaNemo", eventualmente graduando la difficoltà delle parole da scrivere.



Proposte di percorsi

ALFABETIERE

Graficamente gradevolissimo, permette la scelta di numerose attività: dalla lettura e scrittura di parole, ad esercizi su vocali (riconosci l'iniziale, trova la vocale, crea le parole) e consonanti (completa le frasi, difficoltà ortografiche), a giochi sui digrammi (completa le parole, completa la frase).

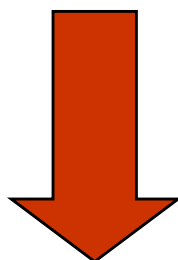


Proposte di percorsi



Per i più grandi

Geografia



Italy (Claudio Gucchierato)



Proposte di percorsi

Italy è un gioco sulle regioni e le province d'Italia.

Si svolge su cinque livelli:

puzzle delle regioni sulla base di una cartina-guida;

puzzle delle regioni senza la cartina guida;

riconoscimento delle regioni;

localizzazione dei capoluoghi di regione;

localizzazione dei capoluoghi di provincia.

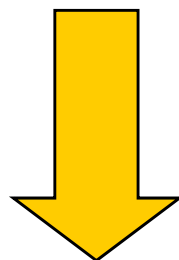


Proposte di percorsi



Per i più grandi

Calcolo rapido



Lupo e lepre (IPRASE TRENINO)

Madre natura (IPRASE TRENINO)

Puzzle matematico (IPRASE TRENINO)



Proposte di percorsi

LUPO E LEPRE

Un povero leprotto deve scappare dal lupo cattivo.

Per salvarsi, deve raggiungere la riva opposta del lago saltando rapidamente su barili galleggianti perché il lupo si avvicina ululando.

Il leprotto però non può saltare sul barile successivo finché il bambino non ha risolto l'operazione aritmetica scritta sul barile e digitato il risultato.



Proposte di percorsi

MADRE NATURA

Il gioco è ambientato in paesaggi naturali che si alternano in modo del tutto casuale.

Si deve aggiungere o sottrarre per nove volte un numero partendo da uno dato. Ad ogni numero inserito correttamente spunta un fiore o un fungo o appare un animale.

Quando tutti i numeri sono stati inseriti esattamente, il paesaggio si completerà con tutti gli elementi.



Proposte di percorsi

PUZZLE MATEMATICO

Il gioco propone la risoluzione di operazioni con i numeri naturali.

Se la risposta è esatta, si scopre una piccola parte di un disegno che, una volta completato, si animerà riservando una sorpresa.



Proposte di percorsi



Imparare a navigare:

<http://www.disney.it/CyberNetiquette/>

Dalla Walt Disney , un modo divertente e interattivo per saperne di più sulla sicurezza online: due episodi a fumetti, con protagonisti Pippo, Topolino, Biancaneve e i Tre Porcellini per comprendere quali sono i comportamenti più corretti per divertirsi in Rete senza correre rischi. Assolutamente da non perdere!



Proposte di percorsi



http://www.ti.ch/CAN/E-Gov/temi/bambini/guida_interattiva.html

Una simpatica guida interattiva per imparare che cosa sono Internet, la posta elettronica, i forum e le chat, i siti... insomma per esplorare i mondi della Rete.



<http://www.wildwebwoods.org/>

Un nuovo gioco ideato dal Consiglio d'Europa per insegnare a navigare sicuri in Internet. Da visitare!



Costruire un gioco

Perché non costruire un gioco adatto alle necessità dei nostri alunni?

Potrebbe essere anche un gioco creato a più mani (le nostre e le loro)

Un piccolo gioco o un libro-game si possono costruire anche con **Power Point**, sfruttando le animazioni e la possibilità di inserire collegamenti ipertestuali.

Ottimi risultati si ottengono con **Flash** (ma qui occorre conoscere almeno i fondamenti di Action Script)... oppure con **DHTML** **JavaScript** oppure **Java** (ma anche qui serve una sia pur minima conoscenza del codice).



Costruire un gioco

Anche chi non ha conoscenze di programmazione può tuttavia produrre piccoli giochi con facilità, utilizzando software free o le possibilità offerte dal Web 2.0

Ad esempio....



Costruire un gioco



Costruire puzzle: **Puzzle maker**



Costruire quiz: **Quiz faber**



Costruire cruciverba: **Eclipse crossword**



Costruire un gioco



Costruire cartoni animati: <http://goanimate.com/>



Costruire giochi di parole:
<http://puzzlemaker.discoveryeducation.com/>



Costruire videogiochi
<http://www.yoyogames.com/gamemaker/> :



Videogiochi

Non tutti sono del genere “spara a tutto quello che si muove”
Ne esistono di splendidi, ricchi di effetti speciali, che più che affidarsi ad azioni ripetitive o alla velocità di riflessi del giocatore, ne stimolano l'intelligenza, la creatività, la riflessione e possono essere a pieno titolo inseriti in un percorso di apprendimento.



Videogiochi di simulazione

SIM CITY

Un classico del genere (la prima versione è del 1989).

Il giocatore veste i panni di sindaco di una città, costruisce centri commerciali, industriali e residenziali e deve dotarli dei servizi essenziali (strade, acquedotti, stazioni di polizia, caserme dei pompieri, centrali elettriche)... ma deve rispettare il budget disponibile e non alzare troppo le tasse, altrimenti i cittadini si ribelleranno.



Videogiochi a tema storico

FARAON (ed. Sierra)

Il giocatore deve condurre un piccolo villaggio dagli albori dell'Egitto fino alla massima gloria del Nuovo Regno. Inizialmente tutte le sue preoccupazioni consistono nell'assicurare ai cittadini cibo e acqua, ma successivamente dovrà imparare a sfruttare adeguatamente la forza del Nilo, occuparsi delle finanze, del tenore di vita dei cittadini, dei commerci e dell'istruzione, senza tralasciare il culto della religione e l'abbellimento della città.

Una serie di schede di approfondimento illustrano al giocatore la storia e la vita quotidiana all'epoca dell'antico Egitto.



Videogiochi a tema storico





Videogiochi a tema storico

Dello stesso tipo di **Faraon**, ma ambientato nell'antica Roma, **Caesar 3** e... molti altri.

Un elenco, anche se incompleto, di giochi di simulazione si può trovare su

http://it.wikipedia.org/wiki/Categoria:Videogiochi_di_simulazione



Giocare con l'astronomia

<http://www.star4physics.com/>

L'Agenzia Spaziale Italiana ed il Centro Italiano Ricerche Aerospaziali presentano un videogioco realizzato con un team di sviluppatori di alto livello, che accompagna il giocatore all'esplorazione dello spazio. Gratuito e veramente eccezionale!



Scoprire come funziona il PAM

<http://www.food-force.rai.it/>

Un bellissimo videogame per far conoscere ai ragazzi gli obiettivi e il Lavoro del Programma alimentare mondiale: sei missioni per consegnare aiuti alimentari in un'area di crisi. Anche questo gratuito e con una grafica bellissima.



I browser game

I videogiochi per browser (in inglese browser game) sono una tipologia di videogioco giocabile via Internet tramite un qualsiasi browser, connettendosi al rispettivo sito web e che non necessita, nella maggior parte dei casi, di alcuna installazione o download. La maggior parte dei browser game ha le caratteristiche dei videogiochi strategici o gestionali.



I browser game

<http://www.ikariam.it>

Un villaggio da sviluppare all'epoca dell'antica Grecia

<http://www.travian.it/>

Un villaggio da sviluppare in epoca medioevale

<http://www.fanta-trade.eu/>

Simulazione di Borsa e trading

<http://www.myminicity.com/> (inglese)

Simile a Sim City



I browser game

Due browser game molto speciali...

<http://www.universityexplorer.polimi.it/>

“Il gioco è organizzato in squadre composte da 4 personaggi (avatar): designer, ingegnere meccanico, architetto e ingegnere informatico. Partecipando al gioco sarai uno dei 4 personaggi e dovrai muoverti all'interno del Politecnico cercando di risolvere un intricato caso di spionaggio scientifico.”



I browser game

<http://www.learningtoplay.it/cose.php>

Il primo browser game per imparare giocando all'Università.
“Una piattaforma di gioco didattica e modulare che fonde al suo interno alcune fra le modalità di gioco tipiche dei browser game strategici con quella di un forum grafico sviluppando al suo interno competizione, apprendimento e relazioni sociali fra gli studenti e i tutor.”



Mondi virtuali

Purtroppo, almeno al momento, per i bambini, in italiano esiste solo My Page (<http://www.mypage.it/>) che, più che un mondo virtuale, è un'applicazione web 2.0 che permette ai bambini di costruire un proprio spazio web personalizzato.

I siti in inglese sono tuttavia di facile consultazione e meritano una visita.



Mondi virtuali

<http://www.panfu.com/> (inglese)

Un vero e proprio mondo virtuale protetto per bambini, con una chat e tanti giochi personalizzabili in un ambiente allegro e colorato.

<http://www.woldme.com/> (inglese)

Un altro mondo virtuale per bambini dove imparare divertendosi vivendo una avventura di fantasia.

Ci sono video, giochi educativi, attività e una sezione dedicata agli insegnanti.



Mondi virtuali

<http://www.clubpenguin.com/>

Creato da Disney, un altro mondo virtuale popolato di simpatici pinguini, dove giocare, esplorare, imparare.

... e infine, **Active worlds Education**

(<http://www.activeworlds.com/edu/index.asp>) la piattaforma di realtà virtuale 3D utilizzabile da scuole, insegnanti e studenti per la sperimentazione di programmi educativi.

Una buona guida all'uso è reperibile qui:

http://users.unimi.it/chemeet/chem_guida.html oppure qui
<http://www.seingioco.org/mondivirtuali/benvenuti/index.htm>



Altre risorse...

Altre risorse per imparare divertendosi:

<http://www.youtube.com/romaantica>

Una straordinaria opportunità di studio e di svago offerta da Google con **Roma Antica in 3D**, un viaggio virtuale attraverso Google Earth sulla città come appariva nel 320 d.C.,. Si possono esplorare gli interni di edifici famosi, visitare il Foro Romano, il Colosseo e il Foro di Cesare in 3D, scoprire come vivevano gli antichi Romani.



Altre risorse...

<http://kids.nationalgeographic.com/Games/InteractiveAdventures/Tomb-unknown-mummy/?intcmp=banner-kids-160tomb>

La sezione bambini del sito National Geographic presenta numerosi giochi di simulazione e interattivi, con una grafica piacevolissima..



Altre risorse...

<http://www.altroconsumo.it/codice-della-strada-patente-e-patentino/sicurezza-stradale-gioco-guido-va-sicuro-s78861.htm>

Un gioco sulla sicurezza stradale pensato per i ragazzi

<http://fc.retecivica.milano.it/dallo%20staff/Moderatori/RCMWEB/Tesoro/suk/sicuri.htm>

Giochi e risorse sulla sicurezza



Altre risorse...

<http://fc.retecivica.milano.it/dallo%20staff/Moderatori/RCMWEB/Tesoro/03sito/dweb/mvm/index.htm>

Museo virtuale degli strumenti musicali, con giochi e quiz

<http://europa.eu/europago/welcome.jsp>

Giochi on line per imparare la geografia dell'Europa



Raccolte di link

<http://www.dienneti.it/>

<http://sd2.itd.cnr.it/links.php>

<http://www.edulinks.it/>

<http://www.maestroalberto.it>

http://rivoli1.scuole.piemonte.it/siete_pronti_a_navigare/siete_pronti_a_navigare.htm