

Premessa

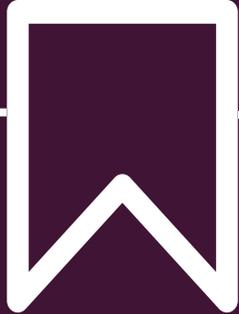
Il SuperQuiz su Videogiochi è un'attività di **promozione della cultura digitale**, adatta a gruppi di bambini o classi elementari che vanno dalla prima alla quinta classe (**età indicativa 6-10 anni**).

Questo strumento punta su una struttura gamificata per perseguire i propri obiettivi, con l'idea di insegnare giocando cosa sono i videogiochi, come si compongono e come si distinguono.

Ai fini di apprendimento, è fondamentale che i ragazzi siano ben ingaggiati e che essi si divertano.

Il gioco può essere giocato sia 1vs1, che a piccoli gruppi.



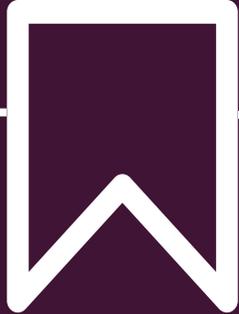


Obiettivi

Esso si configura come il classico Quiz, con tematiche legate ai videogiochi e persegue due principali obiettivi:

- **Livellare le competenze sui videogiochi**, che nelle classi elementare spesso non sono equamente distribuite (abbiamo bambini esperti e bambini che non giocano);
- **Fornire conoscenze tecniche e critiche rispetto ai giochi.** Molto spesso i bambini conoscono solo i giochi *"alla moda"* e faticano a comprendere quali siano gli elementi per discernere un gioco a loro adatto o meno alla propria casistica.
- **Porre le basi per un intervento di Videogame Education**, fondato su conoscenze condivise e strutturate.





Il gioco

Si chiede al gruppo classe di formare dei piccoli gruppi (se numerosi) e di dare un nome al gruppo.

Si specifica che il Quiz è a punti e che ci sarà una squadra che vincerà.

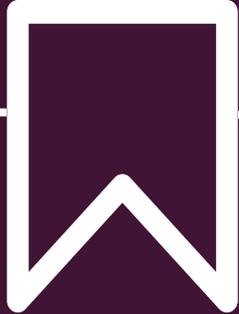
Ogni risposta corretta vale due punti, che vengono conteggiati. Dopo ogni domanda si aggiorna la classifica, in modo che sia visibile a tutti i partecipanti.

Questi aspetti vogliono aumentare il livello di Gamification, consentendo un maggior coinvolgimento dei bambini.

Chi totalizza più punti dopo 20 domande vince.

L'ultima domanda è riassuntiva, per ricapitolare le risposte corrette e non concede punti.



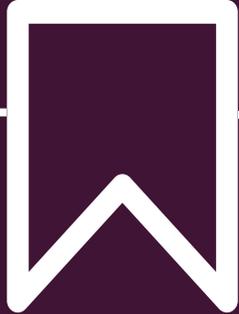


Le domande

Ci sono tre tipi di domande, tutte finalizzate all'apprendimento dei contenuti presentati:

- **Domande classiche**, atte ad introdurre un tema;
- **Domande di riconoscimento**, in cui si usa un'immagine e i bambini devono attribuire il nome corretto.
- **Domande arancioni o ripetute**, utili a consolidare i concetti più importanti e a effettuare delle verifiche di apprendimento.





La conduzione

Dopo aver lanciato la prima domanda, si chiede ai vari gruppi di selezionare uno dei **4 stimoli** presenti nelle slide (**Stella, Cuore, Fungo e PokèBall**).

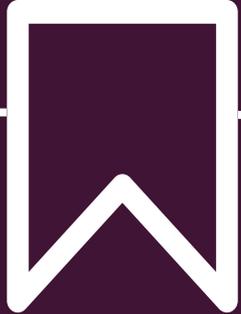
Le risposte vengono raccolte facendo disegnare su dei foglietti lo stimolo prescelto che viene consegnato al formatore.

Questo evita dei cambi di risposta o delle accuse di non essere parziali o obiettivi, al fine di contenere quei bambini che faticano in contesti competitivi.

Dopo aver raccolto tutte le risposte, **si fornisce la risposta corretta e si spiega il perchè.**

La spiegazione è fondamentale per produrre l'apprendimento; non basta dunque semplicemente fornire la risposta corretta.





Esempio

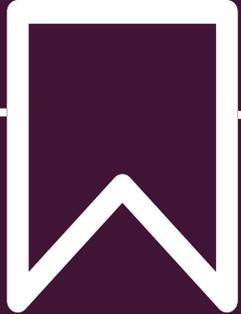
Questa è una domanda classica. I bambini devono individuare l'icona corrispondente alla risposta corretta (in questo caso "fungo"), dopodichè si spiega la differenza tra personaggi fisici e digitali.

DOMANDA 1
QUALE DI QUESTI NON È UN PERSONAGGIO DEI VIDEOGIOCHI?

 Kirby	 Super Mario
 lo stesso	 Pikachu

HZ





Esempio

Questa è una domanda di riconoscimento. I bambini devono nominare l'immagine in alto a destra.

DOMANDA 2
COME SI CHIAMA QUESTO?

Controller

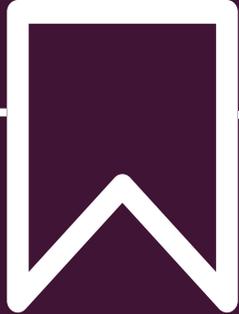
Videogioco

Coso

Videogame

HZ





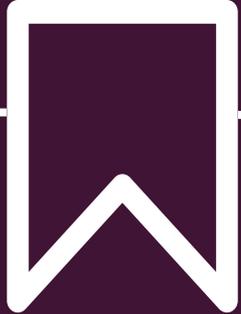
Esempio

La risposta corretta è Stella (la prima).

Dopo aver raccolto le risposte dei vari gruppi, si spiega che la manopola dei vari dispositivi è detta Controller (o joypad/joystick), in quanto videogioco è un termine troppo generico, videogame è la sua traduzione inglese e coso è un termine troppo generico ed impreciso.

I gruppi che avranno fornito la risposta corretta otterranno due punti e si passerà poi alla domanda seguente.





Esempio

Questa è una domanda ripetuta. I bambini dovranno ricordare la risposta corretta (già vista) e fornirla. Il formatore dovrà solo verificarne l'apprendimento.

DOMANDA 2 - RIPETIZIONE

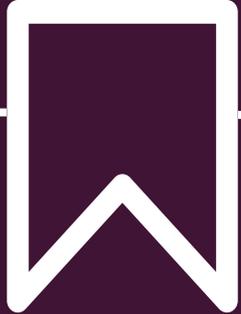
COME SI CHIAMA QUESTO?



 Controller	 Videogioco
 Coso	 Videogame

HZ





Conclusione

Questa è la domanda conclusiva. Essa non viene inglobata nel punteggio, ma è utile a ripassare tutti i contenuti presentati. La si pone a tutti i gruppi e si accolgono le risposte.

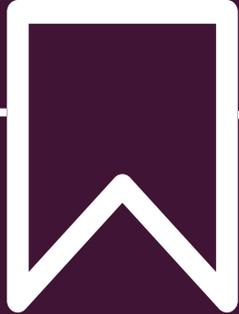
DOMANDA 20

**ORA SAPRESTI DIRE CHE
COS'È UN VIDEOGIOCO?**

At the bottom of the question box, there are four icons: a yellow star with a face, a red heart, a red and white mushroom, and a red and white Poké Ball.

HZ





Riassunto

Categoria: **Attività sul Digitale**

Età consigliata: **6-10 anni**

Tempo stimato: **45 minuti**

Obiettivo: **Videogame Education**

