

ENIGMA



ENIGMA

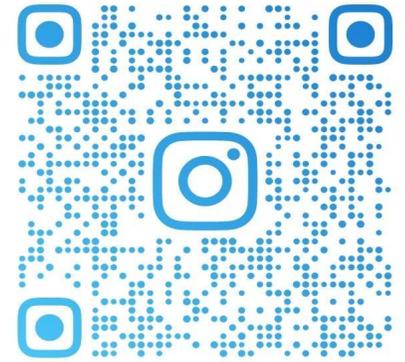
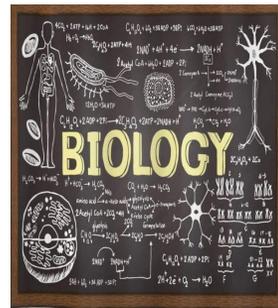
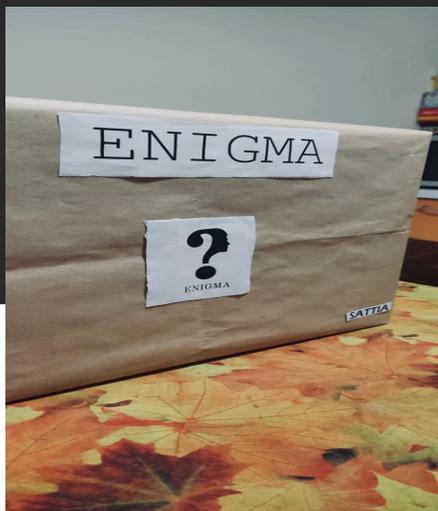
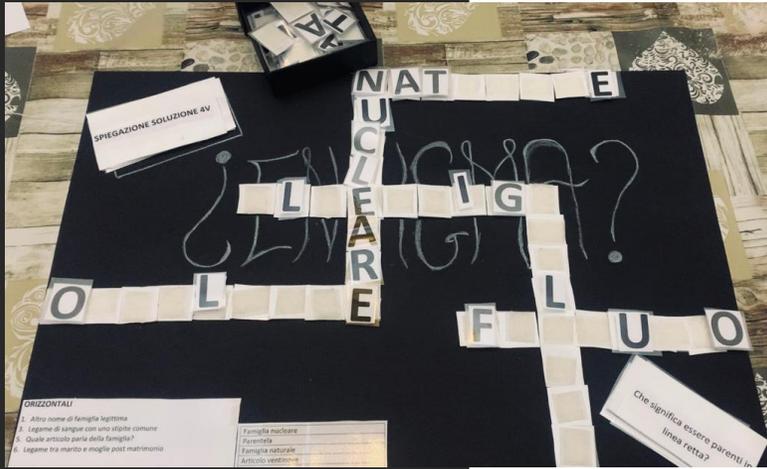
SAITTA

Saitta è una società nata dal desiderio di permettere a tutti i bambini e ragazzi di apprendere conoscenze e abilità tramite il gioco, così da non veder più lo studio come un «nemico» noioso.

Molteplici finanziamenti dell'unione europea ci hanno permesso di creare la nostra società ed a oggi possedere svariati punti vendita e un grande staff ben qualificato.

Il nostro obiettivo non è solo far apprendere giocando a tutte le fasce di ragazzi e bambini, ma anche quello di portare metodi d'apprendimento inclusivi e innovativi in luoghi in cui non sono particolarmente conosciuti e praticati.

<https://saradela1327.wixsite.com/httpsattiagiocchi>

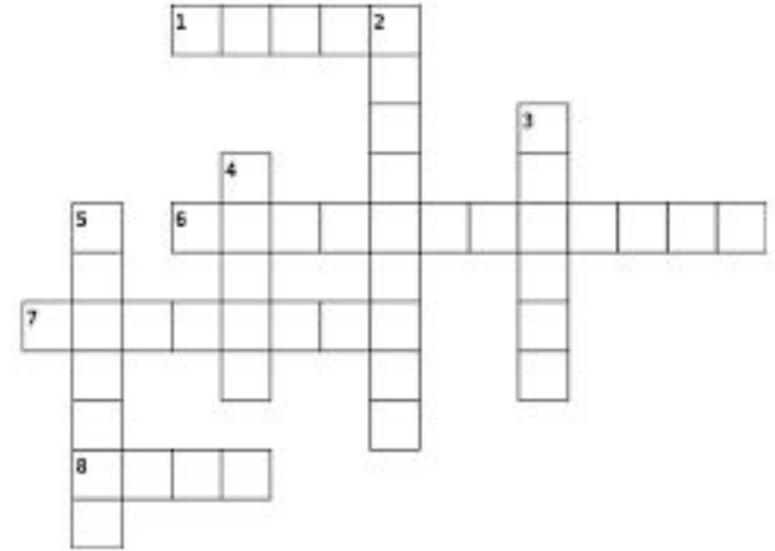


ENIGMA_GIOCHI

ENIGMA



Enigma è un gioco di società che permette l'apprendimento di argomenti di studio tramite input come carte e tabelle per giungere alla compilazione del reticolo sotto forma di cruciverba. È stato ideato per una fascia d'età dai 6 ai 18 anni, in quanto è un metodo facilmente applicabile con qualsiasi argomento di studio per far divertire ragazzi e bambini.



Enigma le istruzioni

Scopo del gioco: completare il cruciverba e apprendere nuove conoscenze giocando

Istruzioni:

1. Tirare il dado e cercare di completare la soluzione del numero corrispondente
2. Scegliere quale soluzione poter dare per prima all'interno del cruciverba, tramite l'aiuto della tabella.
3. Dopo che arrivi alla soluzione, pesca la carta definizione inerente alla soluzione. Ogni definizione corretta è un punto per te.
4. Ora tocca al giocatore alla tua destra, applicando le indicazioni precedenti
5. In caso di parità usate le carte spareggio per determinare il vincitore
6. Il tempo che ogni giocatore ha a disposizione per il completamento del cruciverba è determinato da una clessidra. Se il giocatore non dovesse finire in tempo, perde la possibilità di acquisire un punto e tocca al successivo.



LEGGI

CODING

Coding è un termine inglese traducibile in italiano con la parola programmazione, ma in realtà non è soltanto questo. Il coding, al di là del significato tradizionale, è lo "strumento" più efficace e divertente per sviluppare il pensiero computazionale. La pratica del coding potenzia il pensiero computazionale e permette di farlo in qualunque ambito disciplinare, non necessariamente in informatica e matematica, in altre parole il coding è per tutti.



Caterina Moschetti, autrice del libro "Coding e pensiero computazionale nella Scuola primaria" (La Spiga Edizioni), intervistata da Nostrofiglio.it, ha affermato che il pensiero computazionale è una strategia di pensiero chiara, logica e operativa, che si utilizza per risolvere problemi, anche quotidiani, in modo personale e creativo, grazie alla pianificazione di una strategia d'azione.

Ma andiamo un po' indietro nel tempo. In particolare, è stata la scienziata informatica Jeannette Wing a portare all'attenzione della comunità scientifica il termine "coding" in un articolo del 2006 e a definirlo quarta abilità di base insieme a leggere, scrivere e contare, indispensabile per tutti, perché utile nella vita quotidiana.

Dunque, attualmente è possibile intendere il coding come una nuova lingua, che consente di "dialogare" con il computer al fine di dargli, in modo semplice, dei compiti e dei comandi.

Questo significa che se i bambini giocano a programmare, imparano, al tempo stesso, ad adoperare la logica per risolvere problemi e a sviluppare il "pensiero computazionale", ossia un processo logico-creativo che permette di scomporre un problema complesso in diverse parti, per affrontarlo, più facilmente, un pezzettino alla volta.

Quindi, attuando il coding, anche i bimbi potranno risolvere problemi "da grandi" e divenire così protagonisti attivi della tecnologia, realizzando, ad esempio, un piccolo videogioco in pochissimo tempo

LA SUA STORIA



IL CODING NELLE SCUOLE

Nel nostro Paese l'importanza del pensiero computazionale è divenuta ufficiale nel 2015, anno in cui il Ministero dell'Istruzione ha lanciato il Piano Nazionale della Scuola Digitale, in cui è compreso anche progetto "Programma il Futuro" che mira all'ingresso del pensiero computazionale nella scuola primaria, poiché considerato come strumento basilare per lo sviluppo dei più piccoli.

Dal 2015, quindi, sono stati dati alle scuole strumenti per fornire, attraverso giochi e attività di gruppo, agli studenti i concetti principali dell'informatica ed entro il 2022 il coding sarà obbligatorio in tutte le scuole dell'infanzia e primaria (Mozione n. 1- 00117 del 12 marzo 2019), in conformità alle Indicazioni nazionali per il curriculum.





ENIGMA

Lavoro di
Mattia Mattina
E
Sara La Corte