

MISSIONE SPAZIO



SFIDE LOGICHE
E DI COMPrensIONE
DEL TESTO

Eva Pigliapoco
e Ivan Sciapeconi

ISTRUZIONI

Erickson



AMBIENTAZIONE



Nello spazio stellare dovrai compiere sfide sempre più complesse e difficili da decodificare, dovrai riuscire a mettere in ordine tutte le tessere del gioco in modo da poterti muovere liberamente tra pianeti, satelliti e stelle, evitando asteroidi e alieni pericolosi. Solo abili e attenti astronauti possono farcela perché – mano a mano che ti alleni – le missioni diventano sempre più complicate.

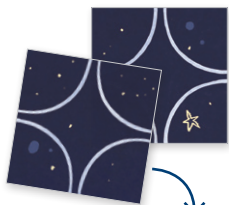
MATERIALI

- Una plancia di gioco con 2 diversi scenari
- 12 tessere (con in più 4 tessere bianche da usare eventualmente come ricambio)
- 60 carte Sfida su 3 livelli





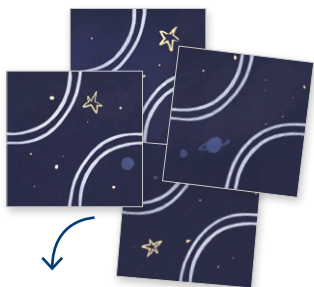
Le tessere per i Primi voli e i Voli esperti



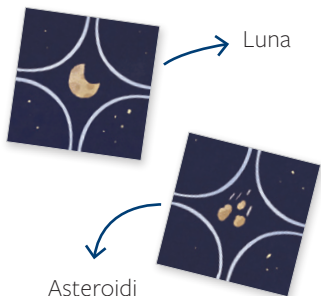
Incrocio



Sottopassaggio



Svolta



Luna

Asteroidi

Le tessere da aggiungere per i Voli galattici



Attacchi Alieni



Salto Spazio-Temporale



SVOLGIMENTO DEL GIOCO



1. Il giocatore o i giocatori leggono la sfida posta dal gioco con le diverse carte missione.
2. Il gioco prevede 3 diversi livelli di decodifica del testo.
3. I giocatori posizionano le tessere in modo da risolvere il problema proposto dalla sfida.
4. Controllano nel libretto se la loro soluzione è corretta. Ogni sfida può essere risolta posizionando le tessere in diversi modi, la soluzione proposta nel libretto è una delle possibili e servirà ai giocatori per valutare quale era il percorso che andava creato.
5. Il gioco è cooperativo, si può giocare individualmente o assieme ad altri giocatori per comprendere al meglio le richieste delle sfide.

OBIETTIVI DIDATTICI

Missione spazio è un gioco di avvio al pensiero computazionale e può essere utilizzato come avvio al coding. Ai bambini viene chiesto di disegnare un percorso su una plancia di gioco utilizzando un set di tessere. Il percorso dovrà essere predisposto in modo da risolvere precise e ben definite situazioni problematiche fornite dal gioco stesso.





Da un punto di vista prettamente didattico, quindi, il gioco favorisce la pianificazione strategica in un contesto di problem solving. In questo senso, si inserisce a pieno titolo in una didattica per competenze.

Missione spazio è anche una proposta interdisciplinare. Le situazioni-problema, infatti:

- sono definite da stimoli grafici nel livello base o «Primi voli»;
- sono definite da istruzioni sintetiche nel livello intermedio o «Voli esperti»;
- sono definite da testi complessi nel livello avanzato o «Voli galattici».

Il numero dei giocatori (da 1 a più) modifica in modo significativo l'atteggiamento nei confronti del gioco. Mentre nella modalità «in solitaria», il giocatore ha l'opportunità di progettare e verificare la propria strategia, nel lavoro di gruppo ogni scelta andrà concordata con i compagni di gioco. In questa seconda modalità, quindi, le competenze sociali e la mediazione tra pari rivestono un'importanza fondamentale.



The background is a dark blue space scene. It features several yellow stars of different sizes, some with white outlines. There are also blue circular spots representing planets or moons. A small satellite with a white dish and a brown body is shown in orbit, with a dashed yellow line representing its path. The word 'SOLUZIONI' is written in large, white, hand-drawn capital letters across the center.

SOLUZIONI

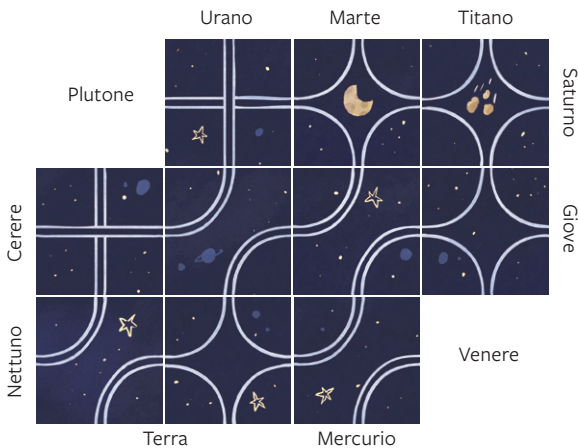
I percorsi mostrati di seguito rappresentano solo una delle possibili soluzioni alle missioni indicate dalle carte. I percorsi vanno costruiti con le tessere rispettando le indicazioni delle carte.

Le carte possono indicare dei passaggi obbligati, ad esempio passare per una certa tessera (la luna, il salto spazio-temporale, ecc.) oppure possono indicare dei punti che vanno evitati. Le rotte per collegare tra di loro gli elementi della plancia devono essere sempre libere, tranne quando diversamente indicato.

Nel caso di pianeti con due uscite (Plutone, Venere e Terra) per costruire il percorso si può scegliere liberamente quale utilizzare.



SOLUZIONE ATTIVITÀ 1



SOLUZIONE ATTIVITÀ 2

