

**Scenario A**

Costruiamo una città

Unità 3, lezione 5.3.



Il consorzio del progetto TINKER è responsabile della pubblicazione di quest’opera. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni della Commissione europea.

**Citazione bibliografica:**

TINKER project (2025). Unità 3, lezione 5.3 - Scenario A – Costruiamo una città.

**Quest’opera è pubblicata su licenza *Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivs 4.0 International* (**[**CC BY-NC-ND 4.0**](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)**).**



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell’Agenzia esecutiva europea per l’istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili. Convenzione di sovvenzione n.101132887



**\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

**  **

**Scenario A – “Costruiamo una città”**

Durante una lezione di informatica in seconda media, il professor Rossi ha introdotto un progetto dal titolo “**Costruiamo una città”** per rendere l’apprendimento più interattivo mediante il ricorso a uno **strumento di simulazione online,** nello specifico **SimCity EDU**. Il suo intento era quello di aiutare le e gli studenti ad approfondire il tema della pianificazione urbanistica, esercitare la propria capacità di pensiero critico e servirsi delle tecnologie informatiche per risolvere problemi reali.

**Il contesto**

Il professor Rossi ha mostrato come aprire e utilizzare SimCity EDU. Ha spiegato alle e agli studenti che lavoreranno in gruppi di 4-5 persone per costruire una città virtuale nel corso di tre lezioni. Ecco le indicazioni fornite dall’insegnante:

***“Cercate di creare una città sostenibile ed efficiente. Alla fine del percorso dovrete presentare uno screenshot della città che avete costruito e un breve testo in cui spiegate quello che avete fatto.”***

I gruppi sono stati formati a caso e i ruoli non sono stati definiti con chiarezza. La classe non ha ricevuto indicazioni su come collaborare o riflettere sulle scelte. Non c’è stata alcuna discussione sui **problemi delle città,** non sono state date indicazioni né sul contesto locale né sugli obiettivi dell’attività alla luce del programma.

**L’ambiente di apprendimento**

Una volta iniziata l’attività in classe è stato possibile osservare tre diverse dinamiche:

* un piccolo gruppo di studenti **ha preso il controllo** dell’attività di gruppo e ha fatto rapidamente delle scelte;
* in alcuni gruppi i ragazzi volevano occuparsi della costruzione e hanno chiesto alle ragazze di occuparsi degli aspetti puramente estetici;
* altri studenti (in particolare quelli più calmi e con competenze digitali meno sviluppate) si sono limitati a osservare passivamente.

L’attività è divenuta una gara, anziché un’esperienza di apprendimento. I gruppi hanno cominciato a sfidarsi per decidere chi sarebbe stato in grado di costruire la città più popolosa o con più strade.

Il professor Rossi ha controllato di rado il lavoro svolto dai gruppi. Non ci sono stati momenti di valutazione, né di riepilogo per le persone che ne avrebbero avuto bisogno.

**Valutazione e risultati**

Al termine del progetto ciascun gruppo ha presentato:

* uno **screenshot** della propria città virtuale;
* un **breve testo** in cui veniva descritto il processo di costruzione.

Non è stato previsto l’utilizzo di griglie di valutazione, momenti di riflessione o opportunità per presentare e discutere le proprie scelte. Il professor Rossi ha dato delle brevi valutazioni per iscritto – per lo più limitandosi a spuntare delle voci.

Quando a uno studente è stato chiesto che cosa ha imparato dall’attività ha risposto:

“*Ho fatto quello che volevo. È stato divertente, ma non mi ricordo di che cosa si trattava.”*

**Risultati e impatto**

* **Il coinvolgimento è stato irregolare**. Alcuni studenti si sono dimostrati molto attivi, mentre altri sono rimasti in disparte.
* **Le ragazze di due gruppi** hanno detto che le loro idee sono state ignorate.
* **Le e gli studenti non sono riusciti a collegare l’attività agli obiettivi di apprendimento.** Pochi hanno fatto riferimento alla sostenibilità, alla pianificazione urbanistica o all’utilizzo dei dati.
* **Le e gli studenti non hanno maturato una riflessione,** perché hanno interpretato l’attività come un gioco, non come un’esperienza di apprendimento.
* Non è stato possibile osservare uno **sviluppo di competenze** nel campo della collaborazione, della risoluzione dei problemi o della riflessione.

Il professor Rossi ha notato che la classe era “occupata a svolgere l’attività” e ha affermato:

*“Speravo che sarebbe stato più interessante proporre questo genere di attività, anziché chiedere loro di limitarsi a compilare una scheda.”*

**#1 Attività di riflessione: analizza lo scenario e compila la tabella**

**Sfide:** individuate almeno4 opportunità mancate o sfide che limitano il processo di apprendimento, l’inclusione o il coinvolgimento delle e degli studenti.

**Perché è importante:** spiegate perché questa sfida o opportunità mancata ha un peso.

**Principio del Quadro di riferimento di TINKER:** collegate ciascun problema ai principi dell’apprendimento autentico e della didattica inclusiva in termini di genere presentati nel quadro di TINKER.

**Suggerimenti:**

* Che cosa avrebbe potuto fare l’insegnante per rendere questo progetto più efficace e inclusivo?
* Proponete almeno 3 strategie per migliorare questa lezione utilizzando il Quadro di riferimento di TINKER (richiami al mondo reale, punto di vista delle e degli studenti, *scaffolding*, strumenti di valutazione).

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Sfida** | **Perché è importante** | **Principio del Quadro di TINKER** | **Suggerimenti** |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  |

**#2 Attività di riflessione**

Che cosa avreste potuto fare al posto del professor Rossi per misurare il grado coinvolgimento della classe nel corso dell’attività?

* A quali elementi avreste fatto caso o avreste prestato ascolto nel corso dell’attività?
* Quali strumenti o strategie possono essere utilizzati per raccogliere dei feedback?