

## **27 Maggio - Il furto dell'Hayez: l'investigazione**

### **Una proposta didattica sulla lettura e analisi dei dati**

Imparare a leggere e analizzare dati per comprendere quello che accade: sappiamo che si tratta di una competenza essenziale per una cittadinanza attiva e consapevole. La si può sviluppare, anche a scuola, attraverso il gioco?

Esplorare e sperimentare possibili risposte a questa domanda è l'obiettivo del progetto GaLe (Game supported/enhanced Learning), a cui i docenti delle scuole secondarie di secondo grado sono ora invitati a partecipare con una loro classe, per contribuire alla sperimentazione facendo giocare gli studenti e quindi chiedendo loro di discutere criticamente l'interesse e l'efficacia del gioco: un'investigazione in cui gli studenti-investigatori affronteranno prove e risolveranno enigmi per scoprire il responsabile del furto di una famosa opera d'arte, nel frattempo comprendendo l'importanza dei dati in diversi contesti applicativi.

Questo gioco-sperimentazione si svolgerà **nella mattina del 27 Maggio, per una durata indicativa di due ore da svolgere in classe impiegando dispositivi connessi a internet** per l'accesso a un "libro game online" e con la supervisione di un docente. In coerenza con il fatto che si tratta di una sperimentazione, ogni docente sceglierà liberamente come far giocare, se (i) a gruppi di due o tre studenti con un pc o tablet per gruppo (opzione suggerita), (ii) ogni studente individualmente anche con il proprio smartphone, oppure (iii) tutta la classe insieme con una LIM o un sistema analogo.

Il gioco non richiede precompetenze di statistica o di analisi dei dati, e anzi ha lo scopo di sperimentare se e in che misura il gioco è uno strumento per aiutare gli studenti ad acquisire queste competenze. Per questo, al momento della conclusione del gioco a ogni studente che avrà giocato e al docente che avrà supervisionato sarà proposto un breve questionario, che consenta a chi ha partecipato di esprimere un'opinione e a chi ha organizzato di acquisire informazione per imparare da questa sperimentazione.

#### **Qualche nota.**

Il docente interessato a fare giocare / partecipare a questa sperimentazione una sua classe nella mattina del 27 maggio è invitato a **compilare entro il 23 Maggio alle ore 13:00 il modulo** <https://forms.gle/Nv89p9AQwkp8bZaG9>, indicando in particolare un suo indirizzo e-mail a cui è reperibile. In risposta, il docente riceverà un documento di linee guida didattiche e organizzative sul gioco, inclusivo di un'appendice sui contenuti di "scienza dei dati" del gioco e con le risposte ai quesiti posti nel gioco stesso.

Il gioco richiede indicativamente due ore e potrà essere fatto giocare in un periodo qualsiasi della mattina del 27 maggio, a discrezione del docente.

Per gli interessati, alle 8:15 sarà proposto un breve webinar di introduzione al gioco.

Per tutta la mattina sarà aperto un help desk on line con una videocall a cui tutte le classi partecipanti potranno rivolgersi per informazioni.

Il gioco è organizzato in capitoli successivi, di complessità crescente e calibrati per studenti senza precompetenze di statistica o di analisi dei dati. Indicativamente, per il primo capitolo:

- contenuti di "scienza dei dati": campioni di dati; minimo e massimo di un campione; comprendere semplici serie storiche; visualizzare dati su una mappa; istogrammi e frequenze; variabili ordinali;
- contenuti di altre discipline: arte: Bacio di Hayez e risorgimento; scienze: funzionamento della macchina della verità; storia: attraversare l'Italia in epoche diverse; geografia: dov'è/che cos'è la Brianza; educazione civica: digitalizzazione di archivi pubblici.

La partecipazione a questa sperimentazione è gratuita. Non saranno raccolti dati sui singoli studenti partecipanti. I nomi dei docenti che lo chiederanno saranno elencati tra i partecipanti alla sperimentazione.

L'iniziativa GaLe (Game supported/enhanced Learning) è promossa dalla Camera di Commercio di Varese nell'ambito del progetto "[Interreg Transform](#)" (finanziato a valere sul Programma Operativo di Cooperazione Transfrontaliera Italia Svizzera 2014-2020) ed è realizzato da [idea.lab](#) e [FlipFly](#) con il supporto dell'[Ufficio Scolastico Territoriale di Varese](#).

Per ulteriori informazioni, scrivere a [info@idealab.va.it](mailto:info@idealab.va.it) .

# Interreg

Fondo Europeo di Sviluppo Regionale

ITALIA SVIZZERA - ITALIE SUISSE - ITALIEN SCHWEIZ



UNIONE EUROPEA



## TRANSFORM

# GALE

GAME  
SUPPORTED/ENHANCED  
LEARNING



CAMERA DI COMMERCIO  
VARESE  
Futuro Impresa Territorio



Con la collaborazione di

