



BLOOMING
Inclusion and Diversity in STEAM

Piano di Lezione

Esplorare lo STEAM attraverso l'Edutainment e la Tecnologia Umana

Livello scolastico: Scuola superiore (Classi 9–12)

Aree disciplinari: Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Arti, Matematica (STEAM)

Durata: 3 lezioni (45 minuti ciascuna)

Obiettivi

- Gli studenti comprenderanno il concetto di *edutainment* e come esso unisce istruzione e intrattenimento per migliorare l'apprendimento.
- Gli studenti esploreranno le implicazioni etiche della tecnologia e il suo impatto sulla società, in particolare con l'intelligenza artificiale (IA).
- Gli studenti progetteranno un semplice concetto di gioco o app di edutainment che insegni un concetto scientifico o sociale.
- Gli studenti svilupperanno pensiero critico, creatività e capacità di problem solving attraverso la collaborazione.

Materiali



Erasmus+



BLOOMING

Inclusion and Diversity in STEAM

- Laptop o tablet per ricerca e progettazione
- Proiettore e computer per presentazioni
- Carta, matite e pennarelli per abbozzare idee di giochi o app
- Accesso a strumenti online per design o presentazioni (es. Scratch, PowerPoint, Canva)
- Lavagna e pennarelli

Tempo Totale: 3 lezioni (135 minuti)

Lezione 1 (45 minuti): Introduzione a Edutainment e Tecnologia Umana

Attività di avvio (10 min):

- Discussione sul concetto di *edutainment*: la combinazione di educazione e intrattenimento. Chiedere agli studenti se hanno mai imparato qualcosa attraverso un gioco, un'app o un video che fosse allo stesso tempo divertente ed educativo.



Erasmus+



BLOOMING

Inclusion and Diversity in STEAM

- Presentare la carriera di Elisavet Kiourti e il suo impegno nel rendere la conoscenza scientifica accessibile attraverso edutainment e tecnologia umana.
- Breve discussione sugli aspetti etici della tecnologia, in particolare dell'IA, e sul loro impatto sulla società.

Attività 1 (20 min):

- *Case studies* sull'edutainment: mostrare esempi di giochi o app educative popolari (es. Duolingo, Minecraft Education Edition, CodeCombat).
- Discutere come questi esempi combinano gioco e apprendimento.
- Riflettere su come la tecnologia possa essere progettata per servire scopi educativi rimanendo divertente.

Attività 2 (15 min):

- Discussione di gruppo: dividere la classe in piccoli gruppi per elaborare idee su un proprio gioco/app di edutainment.
- Devono pensare a un concetto scientifico o a un tema sociale (es. cambiamento climatico, IA, esplorazione spaziale, coding) da insegnare tramite il gioco.





BLOOMING

Inclusion and Diversity in STEAM

- Ogni gruppo realizza uno schizzo iniziale su carta.

Lezione 2 (45 minuti): Progettare un Gioco o un'App di Edutainment

Attività di avvio (5 min):

- Ripasso del concetto di edutainment e condivisione da parte degli studenti del tema scientifico o sociale scelto per il loro gioco.

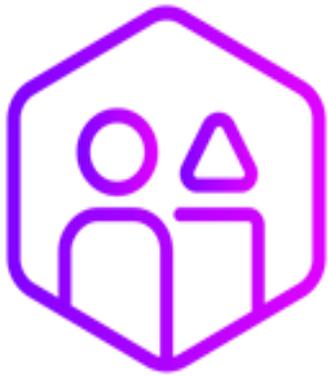
Attività 1 (20 min):

- *Sfida di design*: ogni gruppo progetta un concetto di base per il proprio gioco/app di edutainment.
- Considerare il pubblico di destinazione (bambini, adolescenti, adulti) e gli obiettivi educativi.
- Creare uno schema o un abbozzo del gameplay, includendo caratteristiche chiave e modalità di insegnamento del concetto scelto.

Attività 2 (20 min):



Erasmus+



BLOOMING

Inclusion and Diversity in STEAM

- Sviluppo dell'idea: i gruppi continuano a perfezionare il design del gioco/app.
- Devono riflettere sull'equilibrio tra divertimento e istruzione: come mantenere alta l'attenzione degli utenti trasmettendo al tempo stesso conoscenze e competenze.

Lezione 3 (45 minuti): Presentazione e Riflessione sui Progetti di Edutainment

Attività di avvio (5 min):

- Ripasso della lezione precedente, sottolineando l'importanza di rendere l'apprendimento accessibile e piacevole attraverso l'edutainment.

Attività 1 (25 min):

- Presentazioni: ogni gruppo presenta alla classe il proprio concetto di gioco/app di edutainment.
- Devono spiegare come funziona, quali sono gli obiettivi educativi e come coinvolge gli utenti.
- Invitare a riflettere su come integrare la *tecnologia umana* (es. promuovere il benessere, evitare meccaniche addictive, rispettare la



Erasmus+



BLOOMING

Inclusion and Diversity in STEAM

privacy degli utenti).

Attività 2 (10 min):

- Discussione collettiva: riflettere sui diversi progetti presentati.
- Domande guida: Cosa rende un gioco allo stesso tempo educativo e divertente? Come può la tecnologia essere usata eticamente per migliorare l'apprendimento?

Conclusione (5 min):

- Sintesi dei punti chiave, sottolineando l'importanza di progettare tecnologie che beneficino la società in modo etico, come evidenziato dal lavoro di Elisavet Kiourti.
- Invitare gli studenti a riflettere su come potrebbero usare la tecnologia per creare cambiamento positivo in futuro.

Valutazione

- Partecipazione alle attività di gruppo e alle discussioni.
- Creatività e funzionalità del design del gioco/app di edutainment.



Erasmus+



BLOOMING

Inclusion and Diversity in STEAM

- Capacità di spiegare obiettivi educativi e considerazioni etiche del progetto.

Attività di Estensione

- Utilizzare una piattaforma di sviluppo semplice (es. Scratch) per creare un prototipo del gioco di edutainment.
- Invitare un ospite esperto in tecnologia educativa o tecnologia umana per discutere di carriere e innovazioni nel settore.



Erasmus+