



Digital Gym: The 1st Digital Marathon

La Fater s.p.a., azienda leader nella realizzazione di prodotti per l'igiene della persona, ha proposto al nostro Istituto la partecipazione alla prima Maratona Digitale.

Digital Gym è una piattaforma di apprendimento sulle competenze digitali secondo il metodo della gamification.

Si tratta di un progetto di alfabetizzazione informatica rivolto agli operatori dell'azienda e agli alunni di alcune scuole del territorio.

L'obiettivo è di fornire ai ragazzi un supporto allo sviluppo delle competenze digitali utili per il mondo del lavoro e dello studio.

Il Digital Gym è un percorso composto da una serie di tappe. Ogni tappa è composta da due fasi di allenamento ed una gara realizzata sotto forma di domande sulle sezioni precedentemente studiate. Le tappe sono settimanali, in base all'argomento della settimana.

The Marathon è una vera e propria gara che consiste in una serie di closed questions, ovvero domande chiuse con quattro opzioni di risposta. Ogni risposta corretta vale 5 punti e quella sbagliata zero.

Le tappe sono tre: Basic Training, On The Road e The Marathon.

Basic Training consiste in pillole d'informazione e Minitutorial con cartoon e video.

On The Road è composta da video tutorial che guidano alla scoperta del mondo Google.

Infine, The Marathon, composta da una vera e propria gara di tappa, prevede domande a risposta multipla sugli argomenti trattati.

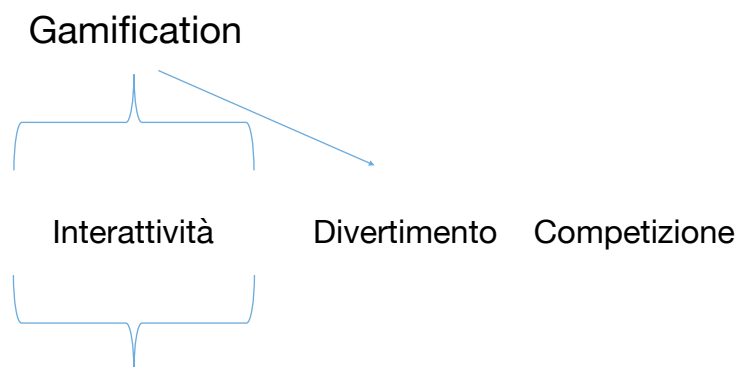
Ogni lunedì vengono pubblicati i contenuti di una tappa diversa e le domande relative, in tutto sono sei domande a settimana.

Le domande sono relative ai seguenti argomenti: i contenuti delle pillole, dei mini tutorial e dei video.

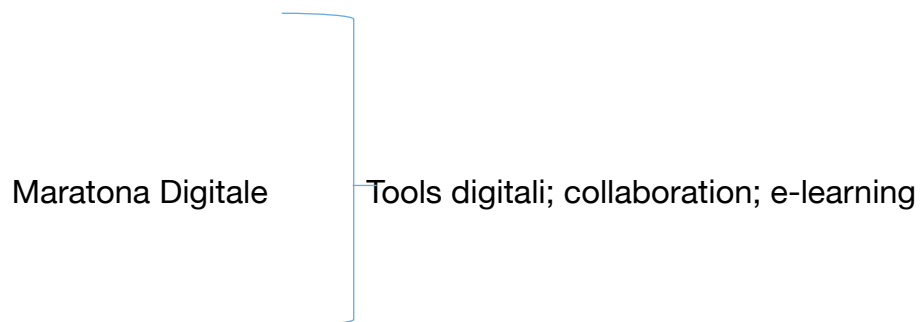
Il secondo obiettivo è di accumulare “giga-km” per vincere le 16 tappe della Maratona, ed avere la possibilità di entrare tra i primi 3 di ogni tappa e ricevere un simpatico gadget.

Come evento conclusivo del Digital Gym si terrà il Fater DDay, dove ci sarà anche un ospite a sorpresa.

Key success



Apprendimento di attività che non hanno direttamente a che fare con il gioco.



1st School Digital Marathon



1st Fater Digital Marathon

Intervista

L'intervista è rivolta ai partecipanti alla Maratona Digitale della classe 2C : Benjamin Carafa, Andrea D'Alicandro, Tommaso Mascitti, Letizia Nocella, Sofia Nocella, Tommaso Palermo, Federica Seccia.

1. Perché hai deciso di partecipare a questa iniziativa?

-Benjamin: Perché mi piace la competizione.

-Andrea: Perché sono appassionato di informatica e mi sembrava una iniziativa interessante.

-Tommaso M.: Mi piaceva l'idea di mettermi in gioco.

-Letizia: Volevo mettermi alla prova.

-Sofia: Perché mi sembrava un'iniziativa interessante.

-Tommaso P.: Ero curioso di vedere in che modo in cui il gioco poteva aiutare a sviluppare le mie competenze.

-Federica: Perché trovavo questa un'occasione per utilizzare meglio il mio tempo.

2. Secondo voi l'organizzazione della competizione è funzionale?

-Benjamin: Personalmente, penso che non si possa definire un gioco, ma piuttosto una simulazione del il lavoro aziendale.

-Andrea: La Maratona è ben organizzata.