A ZONZO PER L'ITALIA CON DOC E MIND

L'attività è stata svolta nella classe III A del plesso di scuola primaria "Lotto" dell'Istituto Comprensivo "B. Gigli" di Recanati dall'insegnante di classe Giacomina Casali, insegnante prevalente di ambito linguistico,storico, geografico, scientifico e tecnologico.

OBIETTIVI DISCIPLINARI:

Muoversi consapevolmente nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, sinistra, destra, ecc.) e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali).

Avviarsi a comunicare e argomentare con il lessico proprio della materia

Distinguere in ogni paesaggio gli elementi naturali da quelli antropici

Individuare gli elementi caratterizzanti un ambiente, utilizzando la terminologia specifica

Cogliere rapporti di connessione tra ambiente naturale e uomo e i principali problemi ad esse legati

Descrivere le attività economiche legate alle caratteristiche del territorio

Muoversi nello spazio orientandosi attraverso punti di riferimento e utilizzando gli indicatori topologici (avanti, dietro, destra, sinistra, vicino, lontano,...)

Far eseguire percorsi orientandosi nel piano bidimensionale

Dare una sequenza corretta di istruzioni semplici per raggiungere uno scopo

Avviare al coding mediante la robotica educativa

Rispettare le regole del lavoro di gruppo

Imparare a gestirsi e coordinarsi nel lavoro di gruppo.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITA'

L'insegnante ha suddiviso la classe di venticinque alunni di cui uno H in gruppi di cinque elementi. Ad ogni gruppo è stato assegnato un ambiente: montagna, collina, pianura, fiumi e laghi, mari. E' stato chiesto a ciascun alunno, come lavoro domestico, di scrivere delle domande inerenti l'ambiente assegnato al gruppo per realizzare un gioco da tavolo di geografia, dando la possibilità di consultare anche il libro di testo. A scuola i gruppi si sono confrontati sulle domande scritte e ne hanno fatta una scrematura, scrivendole in un solo foglio. L'insegnante ha corretto le batterie di domande e le ha fatte trascrivere in alcuni cartoncini che successivamente sono stati plastificati per una migliore conservazione ed un eventuale riuso.

L'insegnante ha disposto i piani di gioco quadrettati su cui erano scritti in modo casuale i numeri da 0 a 9.

Gli alunni sono stati di nuovo suddivisi in squadre da tre elementi senza che nessuno dei tre facesse parte dello stesso gruppo che ha realizzato le domande. In un tabellone si sono sfidate due squadre. I bambini hanno condiviso le regole del gioco che sono state poi distribuite ad ognuno affinché venissero ben comprese.

SPAZI: Si sono utilizzati gli spazi dell'aula, disponendo i banchi a isole di quattro.

TEMPI: Per il gioco è stato stabilito il tempo di un'ora e mezzo circa, ma per la preparazione sono state necessarie cinque ore, oltre al tempo del lavoro domestico.

STRUMENTI UTILIZZATI: Per la realizzazione del gioco sono stati necessari carta, penna e libro di testo, cartoncino su cui trascrivere le domande in bella calligrafia, piani di gioco con disegnata una scacchiera con quadrati di quindici cm per ciascun gruppo, un robot (Doc o Mind) per ciascun gruppo.

OSSERVAZIONE DELL'INSEGNANTE

Gli alunni hanno raggiunto gli obiettivi prefissati sia di tecnologia che di geografia attraverso la partecipazione attiva di ciascuno.

Le dinamiche per la realizzazione del gioco hanno contribuito a renderli consapevoli che l'apprendimento delle discipline avviene attraverso molteplici linguaggi come appunto il coding.Hanno appreso divertendosi ,socializzando ,facendo squadra e nessuno ha prevaricato sull'altro.

REGOLE DEL GIOCO

NUMERO DEI GIOCATORI:

due squadre ogni tabellone

ciascuna squadra può essere formata da uno a massimo cinque bambini

OCCORRENTE:

un tabellone ogni due squadre

un robot ogni tabellone

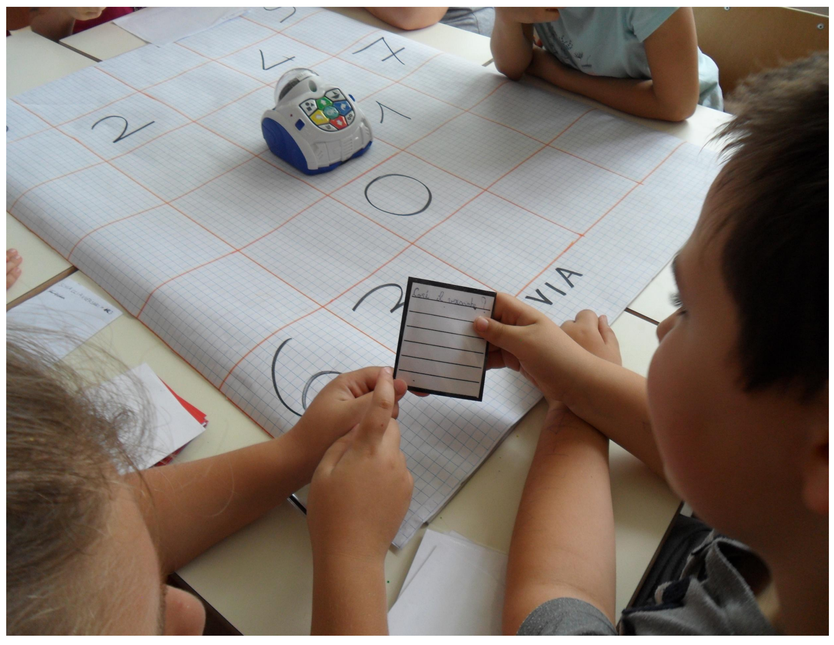
REGOLE

•Un bambino di ogni squadra a turno programma il robot per farlo spostare nelle caselle numerate seguendo la sequenza numerica (0, 1, 2,....,9)

•Ogni volta che il robot arriva nella casella giusta la squadra che ha programmato il robot prende un punto. Se la programmazione risulta non corretta il turno passa alla squadra avversaria.

Una volta risposto alla domanda il turno passa alla squadra avversaria.

I bambini conoscono in anticipo la batteria delle domande a cui rispondere..

I bambini hanno scritto una batteria di domande sugli ambienti che sono state poi corrette e scelte dall'insegnante. Le domande selezionate sono state scritte nelle carte gioco.

I bambini hanno quindi iniziato a giocare seguendo le regole del gioco.