

Scuola Primaria Statale di 1° CD "Marconi" Casamassima
Anno Scolastico 2018/19
"AVANGUARDIE EDUCATIVE" - DIDATTICA PER SCENARI
CLASSI 1 C/D

LEARNING STORY

TITOLO: "NOI... COME BUBAL"

La lettura di un libro diventa l'occasione per costruire uno scenario di gioco in cui la problematizzazione relativa all'intero percorso si configura come racconto: uno storytelling mediato dai piccoli Ozobot.

DESIGN BRIEF

L'insegnante di matematica con i piccoli delle classi 1 C/D immagina di tornare indietro nel tempo e provare a risolvere i problemi della piccola pastorella primitiva, protagonista dello scenario rappresentato nel corso dell'intero anno scolastico: il gioco dovrà offrire la possibilità a qualunque bambino di ripercorrere le tappe del percorso e utilizzare lo scenario di vita della pastorella come playground per risolvere i problemi via via incontrati.

Il racconto/gioco si svolgerà su uno spazio fisico con l'ausilio dei piccoli Ozobot: piccoli robottini dotati di sensori di colore che simuleranno le pecorelle di Bubal e che favoriranno in uno scenario di gioco un atteggiamento di problem solving e cooperative learning.

INDAGINE CONTESTUALE e ANALISI COMPARATIVA

I bambini, organizzati per gruppi, si interrogheranno inizialmente su cosa sia un gioco basato su un racconto, quali i suoi elementi costitutivi al fine di ottenere idee su contesto, obiettivi, regole.

PROGETTAZIONE DEL PRODOTTO

Ciascun gruppo, successivamente si occuperà di trasformare una parte del racconto in una sequenza del racconto steso, da inserire nel librone/ gioco.

WORKSHOP DI PROGETTAZIONE PARTECIPATA

Dopo aver condiviso i lavori col resto della classe, il campo di gioco sarà proposto ad altri bambini per testarne l'efficacia.

PROGETTAZIONE FINALE

Sulla base delle indicazioni ricevute, saranno effettuate modifiche relative alla struttura del librone.

RIFLESSIONI

Ogni alunno, durante le varie fasi, registrerà le proprie riflessioni circa il lavoro svolto e le condividerà nelle attività di gruppo.

DISCIPLINE COINVOLTE:

Matematica – Tecnologia: Insegnante Troia Daniela