

ACTIVITY PLAN

SCUOLE VIAGGIANTI
Città in movimento

SCUOLA PRIMARIA



GOALS

11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES



TEMATICHE: Inquinamento dell'aria, trasporto sostenibile

METODOLOGIA PROPOSTA: Coding

PROTAGONISTI DELL'ATTIVITA': Classe singola



DESCRIZIONE

Attività di coding plugged: "Mi muovo in modo sostenibile". Attraverso le attività di gioco i bambini imparano a muoversi con minor impatto ambientale e a sviluppare il "pensiero computazionale, mettendo in moto tutti i processi per risolvere e superare un ostacolo in modo creativo. Descrizione dell'attività: su un percorso predisposto i bambini dovranno raggiungere la meta in maniera sostenibile.

AZIONI

	DOCENTE	ALUNNI	TEMPI
INIZIO	<p>Predisponi il setting:</p> <ul style="list-style-type: none">• consegna ad ogni coppia di alunni un tablet o un pc• spiega come usare l'app Scratch Junior <p>Per pc: https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/ Per dispositivi mobili scarica App su Google Play o Apple Store</p>	Ascoltano le istruzioni per accedere a Scratch Junior	20 minuti
ATTIVITA'	<p>Illustra le finalità dell'attività</p> <p>Spiega le regole</p>	<p>A coppia gli alunni scelgono almeno tre ambienti diversi tra: città, periferia, parco, fiume e campagna</p> <p>Scelgono il personaggio che si muove nei tre ambienti in modo sostenibile e procedono con la programmazione a blocchi.</p>	110 minuti

CONCLUSIONE

La realizzazione di questa attività attraverso il coding permette agli alunni di sviluppare la consapevolezza dell'uso limitato dei mezzi di trasporto che inquinano e di preferire lo spostamento con mezzi sostenibili, potenziando il pensiero computazionale.

STRUMENTI E RISORSE

Ambiente: in presenza, aula.

Strumenti: tablet o pc.

Documenta l'attività tramite foto o video e carica i materiali sulla piattaforma Scuole Viaggianti!