

ACTIVITY PLAN

SCUOLE VIAGGIANTI
Con MESTRA verso un futuro sostenibile

Città in movimento

SCUOLA PRIMARIA



GOALS

11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES



PROTAGONISTI DELLA SFIDA

- Classe singola



TEMATICHE: Inquinamento dell'aria, trasporto sostenibile

METODOLOGIA PROPOSTA: Coding

Quella che segue è una proposta a titolo esemplificativo di un'attività ispirata alla metodologia del coding.

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>Predisporre il setting consegnando ad ogni coppia di alunni un tablet o un pc</p> <p>Spiega come usare l'app Scratch Junior</p> <p>(Link per pc https://jfo8000.github.io/ScratchJr-Desktop/)</p> <p>(per dispositivi mobili app di Google Play o Apple Store)</p>	<p>Ascoltano le istruzioni per accedere a Scratch Junior</p>	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 condividi il link sulla piattaforma