

ACTIVITY PLAN

SCUOLE VIAGGIANTI
Con verso un futuro sostenibile

Città in movimento

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



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 che utilizza la metodologia del coding.

DESCRIZIONE

Attività di coding unplugged: "Mi muovo in modo sostenibile"

Con questa attività di Coding gli alunni 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 una griglia predisposta gli alunni dovranno raggiungere la meta in maniera sostenibile creando un percorso che soddisfi determinati criteri.

L'attività è ispirata al gioco "La turista" di CodyRoby (link: <http://www.codeweek.it/cody-roby/turista/>). Il docente stabilisce la partenza e la meta di arrivo, dispone sulla scacchiera gli ostacoli (rappresentati da mezzi di trasporto a combustibile fossile) e consegna ad ogni squadra le carte direzionali. Le squadre giocano contemporaneamente prendendo dai rispettivi mazzi le carte di cui hanno bisogno per comporre la soluzione che guiderà fino alla meta evitando gli ostacoli. Vince la squadra che compone nel minor tempo il percorso corretto.

AZIONI	DOCENTE	ALUNNI	TEMPI
INIZIO	<p>Predisporre il setting:</p> <ul style="list-style-type: none"> - realizza con nastro adesivo una scacchiera sul pavimento o utilizza una scacchiera su carta -fornisce il materiale per la realizzazione del gioco (carte direzionali, pedine, ostacoli, eventualmente reperibili al seguente link: http://www.codeweek.it/cody-roby/kit-fai-da-te/) 	<p>Ascoltano le spiegazioni dell'attività</p> <p>Prendono confidenza con i materiali necessari per l'attività</p>	20 minuti
ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> -Posiziona punto di partenza, punto di arrivo ed ostacoli sulla scacchiera - Condivide con gli alunni le regole del gioco -Osserva e supporta gli alunni durante l'esecuzione dell'attività 	<ul style="list-style-type: none"> -Si dividono in gruppi -Osservano i comandi di movimento e gli ostacoli posti sulla scacchiera rappresentati dai mezzi a combustibile fossile -Realizzano il percorso più breve senza utilizzare i mezzi di trasporto -Un alunno svolge la funzione di "robot" ed esegue, alla fine, il percorso verificandone la correttezza 	100 minuti

CONCLUSIONE

La realizzazione di questa attività attraverso il coding unplugged permette agli alunni di sviluppare la consapevolezza della necessità di un uso limitato dei mezzi di trasporto a combustibile fossile e di potenziare il pensiero computazionale

STRUMENTI E RISORSE

Ambiente: in presenza, aula o spazio aperto
Documentazione dell'attività tramite foto o video e condivisione sulla piattaforma