

ACTIVITY PLAN

SCUOLE VIAGGIANTI
Città in movimento

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO



GOALS

11 SUSTAINABLE CITIES AND COMMUNITIES



TEMATICHE: Inquinamento dell'aria, trasporto sostenibile.

METODOLOGIA PROPOSTA: Coding

PROTAGONISTI DELL'ATTIVITA': Classe singola



DESCRIZIONE

Attività di coding unplugged: "Mi muovo in modo sostenibile". 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. Il docente stabilisce la partenza e l'arrivo, dispone sulla scacchiera gli ostacoli (mezzi di trasporto a combustibile fossile) e consegna a 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>Predisponi il setting:</p> <ul style="list-style-type: none"> realizza con nastro adesivo una scacchiera sul pavimento o utilizza una scacchiera su carta fornisci il materiale per la realizzazione del gioco (carte direzionali, pedine, ostacoli, eventualmente reperibili su: http://www.codeweek.it/cody-robby/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 Condividi con gli alunni le regole del gioco Osserva e supporta gli alunni durante l'esecuzione dell'attività 	<p>Si dividono in gruppi</p> <ul style="list-style-type: none"> 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

L'attività 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

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