



Attività didattica del Team Robotica contro il Bullismo
From Peer to Peer Project – Erasmus+ KA2

Docente di riferimento – Nome e Cognome	SALARDI SARA
Email e sito web	sara.salardi@gmail.com
Titolo dell'attività	
<i>GESTIONE DEI GRUPPI PER UN'ATTIVITA' ROBOTICA</i>	
Obiettivi generali	
<ul style="list-style-type: none"> • Organizzare in modo funzionale gruppi eterogenei di bambini; • far collaborare bambini che non si conoscono; • riuscire a far partecipare tutti i bambini presenti senza troppa attesa; • coinvolgere i bambini con attività accattivanti e diversificate. 	
Tempi Necessari per l'attività: 2 ore	
Metodologia didattica / organizzazione attività / luogo / spazi	
<p style="text-align: center;">Metodologia didattica</p> <ul style="list-style-type: none"> • abbinamenti nei gruppi; • Lavoro a coppie; • rotazione dei gruppi; <p style="text-align: center;">organizzazione attività</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 conduttore ogni tavolo • 1 diversa attività ogni tavolo • timer per la rotazione <p style="text-align: center;">luogo / spazi</p> <ul style="list-style-type: none"> • classe o aula laboratorio 	
Strumenti: 6 robot doc oppure mind; cartelloni dei rispettivi robot;griglie vuote; tavoli contrassegnati con i colori; cartoncino pass;	Video link dell'attività se disponibile: https://drive.google.com/drive/folders/1qS0hSQf4yA9bCQnWJFKy0a83hE3lvJZK?usp=sharing

timbri; dadi; carte da gioco; pennarelli;	
--	--


Obiettivi specifici e trasversali	
<ul style="list-style-type: none"> • Far interagire e collaborare bambini che non si conoscono; • far interagire e collaborare bambini di età diversa; • far rispettare il turno di gioco; • aiutare i compagni; • rispettare le regole; • giocare con fairplay; 	
Classi coinvolte	Gruppi misti
Descrizione dell'attività. Con fotografie se disponibili	
<p>WORKSHOP CLEMENTONI PRESSO IL PALAZZO DELLA TRIENNALE</p> <p>L'approccio che propongo verte su due colonne portanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. la collaborazione tra alunni per sviluppare una sana competizione ed eliminare le prevaricazioni e i dileggi verso i bambini meno abili; 2. l'insegnamento attraverso la robotica e non l'insegnamento della robotica. <p>INDICAZIONI GENERALI</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 6 tavoli con diverse attività e i partecipanti potranno ruotare e sperimentare tutte le proposte; 2. ad ogni tavolo attribuire un colore: giallo, rosso, verde, blu, viola e arancione e il titolo dell'attività 3. All'entrata ad ogni bambino verrà consegnato un pass (allego un esempio) dove scriverà il suo nome e ogni colore dei tavoli verrà attribuito a 4 pass; 4. all'inizio i bambini dovranno associarsi con gli altri partecipanti che avranno il pass dello stesso colore e recarsi al tavolo dedicato. <p>Questa prima associazione strutturata permette a tutti di saper cosa fare e ai bambini più timidi di non dover fare delle scelte arbitrarie che potrebbero metterli in difficoltà.</p>	

Il primo gioco quindi parte e poi i bambini potranno spostarsi liberamente tra i vari tavoli con i loro tempi e modi.

Sarà cura dei vari conduttori orientare i bambini in modo che rimangano sempre equamente distribuiti tra i vari tavoli e evitare turni di attesa troppo lunghi.

Invitare i bambini a lavorare in coppia supportandosi.

Su ogni tavolo mettere in evidenza delle regole da rispettare. (allego un esempio)

		DECALOGO DEL BRAVO PROGRAMMATORE
NOME _____		1) IL ROBOT PUO' ESSERE PROGRAMMATO DA UN SOLO BAMBINO ALLA VOLTA
TABELLONE GIALLO		2) SE VUOI AIUTARE FALLO SOLO CON LE PAROLE
TABELLONE BLU		3) NON PRENDERE IL ROBOT SE LO STA USANDO IL TUO COMPAGNO
STORIA		4) SE IL ROBOT SI MUOVE SUL TABELLONE NON DEVI TOCCARLO FINCHE' NON HA COMPLETATO IL PERCORSO
ECC		5) ASPETTA IL TUO TURNO
ECC		6) OFFRI SUGGERIMENTI
ECC		7) FAI I COMPLIMENTI A CHI E' BRAVO
ECC		8) CHIEDI AIUTO SE HAI BISOGNO
ECC		9) OSSERVA COME PROGRAMMANO I TUOI COMPAGNI
ECC		10) DIVERITTI

il cartoncino sul quale verrà stampato il pass e il decalogo sarà nei diversi colori dei tavoli.

Il decalogo potrebbe essere stampato anche sul retro del pass.

Quando un bambino ha completato il gioco di un tavolo gli verrà fatto un timbrino sul pass nello spazio accanto al titolo dell'attività.

i primi 10 minuti ad ogni tavolo verranno presentati i robot e i comandi principali e verrà fatta fare una piccola prova ad ogni componente del gruppo.

Con il sistema di abbinamento cooperativo verrà scelto il giocatore che inizia il gioco e l'abbinamento delle coppie.

ABBINAMENTO SOLO PER IL PRIMO GIOCO

ad ogni giocatore verrà fatta pescare una carta coperta con un seme delle carte da poker (picche, quadri, fiori, cuori). La coppia si formerà con il colore. Il conduttore pescherà una carta con il seme da un sacchetto a parte e sceglierà il giocatore che inizia, il secondo sarà il compagno della coppia e l'altra coppia si accorda su chi svolge il turno per primo.

Quando i bambini arrivano ai tavoli successivamente si inseriscono nel turno e gli si potrà fornire un numero di arrivo per non perdere il controllo dell'avvicendamento.

Se nei giochi successivi al primo ad un tavolo arrivano molti bambini contemporaneamente si potrà ripetere l'abbinamento con le carte

LABORATORIO MIND BAMBINI 8 – 9 ANNI

La proposta del contenuto del laboratorio riguarda la Grecia antica e i miti.

I bambini nel percorso di italiano di terza hanno imparato la tipologia testuale del mito e della

leggenda. In quinta conosceranno la civiltà greca e romana in storia. In terza e in quarta con geografia hanno imparato a orientarsi su una carta geografica. Quindi l'argomento sarà pluridisciplinare con ancoraggi su contenuti già studiati e anticipazioni su contenuti che conosceranno durante l'anno scolastico.

I TAVOLI

- 1. tavolo giallo : cartellone giallo della scatola**
- 2. tavolo blu: cartellone blu della scatola**
- 3. tavolo rosso: storytelling.**

“Le fatiche di Ercole”

- 4. tavolo verde: disegno**

arte: le decorazioni dei vasi e delle anfore greche

- 5. tavolo arancione: comandi vocali**

“Teseo e il Minotauro”

- 6. tavolo viola: app**

Geografia: i monumenti antichi della Grecia e della Magna Grecia

LABORATORIO DOC BAMBINI 5 -7 ANNI

La proposta per i bambini più piccoli è sulle fiabe classiche. Evitando tutte le storie dove ci sono streghe, lupi o mostri, la migliore è Cenerentola. Dobbiamo supporre che alcuni bambini non la conoscono e quindi lo storytelling sarà un gioco in cui la fiaba viene raccontata dalle varie azioni.

I TAVOLI

- 1. tavolo giallo : cartellone giallo della scatola**
- 2. tavolo blu: cartellone blu della scatola**
- 3. tavolo rosso: storytelling.**

“Cenerentola”

- 4. tavolo verde: prima, dopo e infine**
- 5. tavolo arancione: i numeri**
- 6. tavolo viola: i colori**

Conclusioni e verifiche	
-------------------------	--