



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	
Le strade dei bulli: “Vuoi un amico? Adotta un bullo!”	
Obiettivi generali	
COMPETENZA SOCIALE E CIVICA <ul style="list-style-type: none">• Far riflettere gli alunni sulle dinamiche degli atti del bullismo sia agito che subito;• creare uno spazio fisico e mentale dove i bambini possono raccontare le loro esperienze di bullismo;• saper lavorare in coppia e in gruppo;• giocare rispettando le regole e il fairplay; COMUNICAZIONE NELLA MADRELINGUA <ul style="list-style-type: none">• saper cogliere le idee essenziali di un video;• saper trasformare le informazioni di un video in frasi e disegni;• costruire un gioco e inventare un testo regolativo originale; COMPETENZA DIGITALE <ul style="list-style-type: none">• saper utilizzare i tablet per la visione di un video e la video scrittura;• saper recuperare un file e salvare gli elaborati sul drive.• Coding e programmazione SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' <ul style="list-style-type: none">• fare proposte personali e originali per la costruzione e la decorazione del gioco collettivo;	
Tempi Necessari per l'attività: 3 settimane: 1° lezione (2 ore): brainstorming, condivisione scheda, visione dei video con i tablet e compilazione della scheda sul tablet. Invio scheda al drive.	

Ogni mattina in plenaria circa 10 minuti per la visione di un video discussione della sua scheda
2° lezione (2 ore): in coppia costruzione delle carte.
3° lezione (2 ore): costruzione del cartellone e decorazione. Mentre i bambini si avvicinano al cartellone, la classe è organizzata a gruppi di gioco sui cartelloni i Doc e Mind.
4° lezione: gioco. Torneo a squadre

Metodologia didattica / organizzazione attività / luogo / spazi

Metodologia didattica

- Lavoro in coppia con le strutture del cooperative learning;
- lavoro di gruppo cooperativo;
- plenaria di discussione e revisione.

organizzazione attività

- la classe è già strutturata con i banchi a isole e quindi i bambini lavorano a coppie all'interno del gruppo

luogo e spazi

- classe e corridoio

Strumenti:

- 12 tablet
- LIM
- 3 robot DOC CLEMENTONI

Video link dell'attività se disponibile:

https://drive.google.com/drive/folders/1HcK_FuTcnOX0GlwRDx_9Qfgw2Xedxlht?usp=sharing

Obiettivi specifici e trasversali

- Prevenire il bullismo sia per chi lo agisce sia per chi lo subisce a scuola e in altri contesti;
- condividere il lavoro per raggiungere un obiettivo comune;
- rispettare il turno di intervento;
- rispettare le idee e il lavoro degli altri;
- giocare senza competizione e secondo le regole;
- saper scrivere frasi e slogan su un tema;
- saper scrivere e comprendere un testo regolativo;
- saper utilizzare diverse funzioni digitali;
- saper programmare il robot;
- partecipare attivamente alle iniziative della classe portando il proprio contributo.

Classi coinvolte

TERZA D scuola primaria Beni Montresor

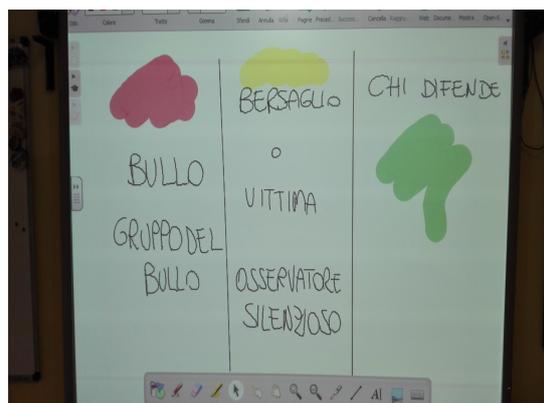
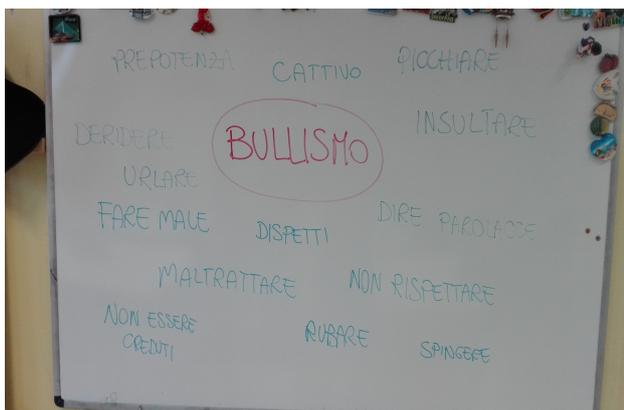
Descrizione dell'attività. Con fotografie se disponibili

Ogni attività viene avviata con la canzone "Il bullo citrullo" dello Zecchino d'oro che attira i bambini e li introduce all'argomento:

FASE 1: brainstorming sulla parola BULLISMO.

Gli alunni vengono guidati dall'insegnante a classificare i termini emersi nel brainstorming all'interno di una tabella divisa in tre parti:

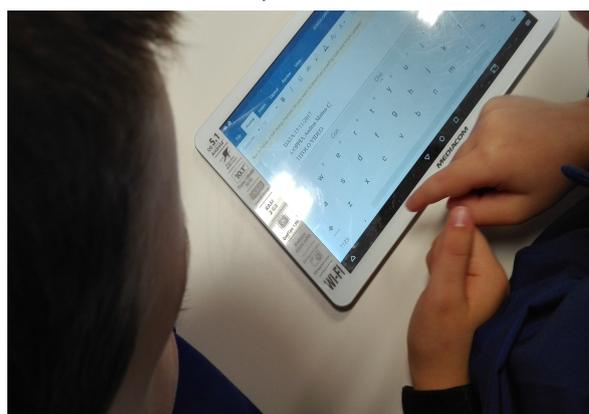
- bulli e gruppo di supporto.
- Vittime e osservatori silenziosi.
- Persone che agiscono comportamenti risolutivi.



Le tre categorie vengono evidenziate come i colori del semaforo: rosso per il bullo e il gruppo dei bulli, giallo per le vittime e gli osservatori consapevoli silenziosi e verde per le azioni e le strategie risolutive. Discussione sul titolo del gioco: vuoi un amico? Adotta un bullo in analogia con le pubblicità progresso che invitano a non abbandonare i pet durante il periodo estivo.
 FASE 2: i bambini vengono abbinati a coppie e vengono forniti di tablet per vedere con un breve video sul bullismo e la scheda divisa nelle tre colonne con i colori di riferimento.



FASE 3: successivamente alla visione video, lo commenteranno al fine di ricavare spunti per compilare la scheda con delle frasi che poi saranno riportate sulle carte del gioco insieme ai disegni. Le carte avranno i colori stabiliti e nel gioco avranno funzioni diverse: carte rosse = retrocedi; carta gialla = stai fermo un turno; carta verde = avanza.



FASE 4: la scheda compilata dalle coppie viene caricata sul drive predisposto, con l'aiuto dell'insegnante.

FASE 5: in plenaria vengono visti i video e commentate le schede di riferimento. La classe può apportare modifiche al lavoro fatto in coppia. Si vedrà un video e una scheda ogni mattina.

FASE 6: le schede visionate e corrette vengono stampate e consegnate alle coppie con le carte colorate che vengono decorate con frasi e disegni.

FASE 6: costruzione della strada dei bulli con le carte di tutta la classe. Decorazione del cartellone

FASE 7 : gioco a squadre con i robot doc



decorazioni e documentazione delle carte e del tabellone del gioco

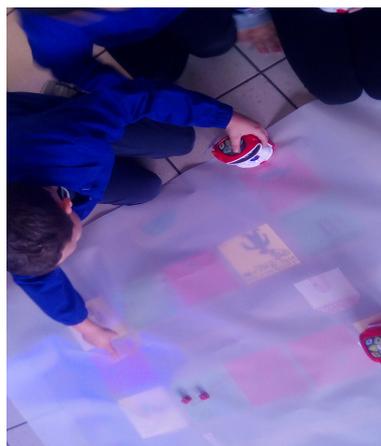


cartellone pronto per il gioco a squadre

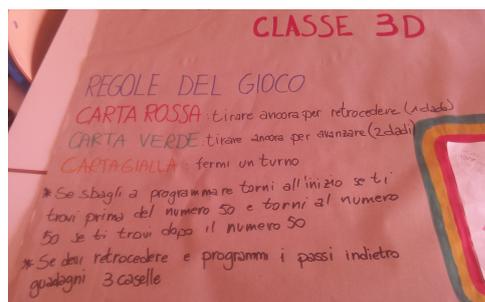


sul cartellone è stato posato un foglio

trasparente per permettere al robot di muoversi



tre coppie si sfidano sul tabellone



regole condivise



casella finale di arrivo

Conclusioni e verifiche

- Gioco a squadre;
- somministrazione del questionario di gradimento dell'attività svolta;
- dibattito finale in plenaria con relativa premiazione della coppia di studenti vincitori sui principali concetti affrontati;
- Eventuali proposte per migliorare il gioco e coinvolgere altre classi.