

Ivan Sciapeconi
e Eva Pigliapoco

COMPETENZE IN AZIONE!

Compiti di realtà con le tecnologie
- CLASSE QUARTA -

Area
matematico-
scientifica

Tre livelli
di complessità
tecnologica



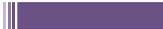
iMATERIALI

Erickson

Esistono molti modi diversi di affrontare i temi della didattica per competenze e le sue connessioni con il digitale. Alcuni sono incentrati sul potenziamento della lezione, altri sulla creazione di ambienti di apprendimento, altri ancora sull'approccio ai dispositivi tecnologici come strumenti da imparare a usare.

La serie **COMPETENZE IN AZIONE!** offre agli insegnanti di scuola primaria 5 laboratori strutturati su 3 diversi livelli di difficoltà tecnologica nei quali le tecnologie «scompaiono», agiscono in secondo piano rispetto a un obiettivo dichiarato che investe una competenza complessa che riassume aspetti disciplinari, applicazione digitale, gestione degli aspetti emotivi.

5 compiti di realtà

-  **Le scienze in un kit**
-  **Animali in pericolo**
-  **L'Artico... senza segreti**
-  **Il torneo matematico**
-  **Il vocabolario della geometria**

3 livelli di complessità tecnologica

Ogni proposta è strutturata su 3 livelli di complessità tecnologica.



Il primo livello richiede competenze e strumenti tecnologici di base. Le indicazioni operative vengono fornite passo passo.



Il secondo livello è da intendersi come intermedio. Le attività sono più strutturate sia da un punto di vista didattico-metodologico, sia sotto il profilo dell'utilizzo delle tecnologie.



Il terzo livello, avanzato, raccoglie proposte più articolate da un punto di vista tecnologico e metodologico.

Le attività hanno un carattere dichiaratamente operativo e forniscono agli insegnanti dei modelli da personalizzare.

ISBN 978-88-590-1641-0



€ 18,50

I. Sciapeconi e E. Pigliapoco

COMPETENZE IN AZIONE!

Compiti di realtà con le tecnologie
Classe quarta – Area linguistico-antropologica





INDICE

pag.7

Introduzione

pag.11

Capitolo 1

Le competenze in cinque passi

pag.15

Capitolo 2

Le attività

pag.33

Compiti di realtà

Compito 1 – Le scienze in un kit

Compito 2 – Animali in pericolo

Compito 3 – L'Artico... senza segreti

Compito 4 – Il torneo matematico

Compito 5 – Il vocabolario della geometria



INTRODUZIONE

Quando abbiamo iniziato a immaginare questa introduzione al volume *Competenze in azione!*, ci siamo detti che esistono molti e diversi modi di affrontare i temi della didattica per competenze e le sue connessioni con il digitale.

Nel corso della nostra esperienza di insegnanti e formatori, ci siamo confrontati con una molteplicità di approcci: alcuni incentrati sul potenziamento della lezione, altri sulla creazione di ambienti di apprendimento, altri ancora sull'approccio ai dispositivi tecnologici come strumenti da imparare a usare.

È ovvio che, di fronte a questo ventaglio di prospettive, la prima decisione da prendere ha riguardato la definizione del «campo di intervento»: abbiamo, cioè, dovuto definire alcune linee guida fondamentali a partire dalle quali sviluppare il nostro lavoro.

Non è stato facile selezionare tra le tante attività sperimentate in classe: si sa che gli insegnanti si affezionano alle proprie proposte operative e anche quelle che non hanno trovato spazio in questo volume hanno prodotto risultati interessanti.

Quando si parla di competenza e digitale, però, il più delle volte ci si limita a eliminare la congiunzione «e». In questo modo, l'attenzione cade sulla sola competenza digitale.

A nostro avviso, questa impostazione — che pure ha delle motivazioni forti e valide — va comunque superata con una riflessione didattica di ampio respiro.

Se proviamo a riflettere sull'inserimento delle tecnologie nei contesti scolastici, possiamo vedere che esse hanno progressivamente causato due diverse reazioni, successive in ordine di tempo.

Di fronte alle innovazioni che hanno modificato radicalmente i nostri stili di vita e di apprendimento, la scuola si è confrontata prima con il mezzo, proponendo una formazione a tappeto negli anni Novanta sul loro uso e, successivamente, ha iniziato a riflettere sull'impatto culturale e educativo dei nuovi media.

Per molti versi era difficile immaginare un percorso diverso.

Sebbene gli osservatori più acuti avessero già delineato scenari poi rivelatisi attendibili, era difficile immaginare un'efficace «educazione ai media» senza un'altrettanto efficace «alfabetizzazione ai media».

Il tema educativo si è imposto poi, con grande forza, negli ultimi anni in relazione ai *social network*, fino a diventare una vera e propria priorità globale dei Paesi in cui le tecnologie sono più diffuse. Basti pensare al tema del *cyber bullismo* o, in modo forse un po' più sottile, alla riconosciuta difficoltà di interpretazione delle fonti di informazioni quando esse sono collocate solo sul Web.

L'argomento definito comunemente «educazione ai media» investe, a ben vedere, un «saper fare» individuale (tutela della privacy personale, la sicurezza, le relazioni, ecc.) e una dimensione collettiva, democratica (le *fake news*, ad esempio).

Ora, se questi temi sono abbastanza riconosciuti e presenti nel dibattito pedagogico, meno spazio ha invece, a nostro parere, il settore dell'«educazione con i media» all'interno del quale dovremmo trovare buone pratiche, innesti con le discipline, intersezioni con la vita reale.

Si può fare educazione ai media senza utilizzare i media? A nostro avviso no.

Gli interventi diretti, quelli volti a stimolare un corretto uso delle tecnologie, potranno sortire effetti forse poco rilevanti, se gli interventi stessi non saranno inseriti in un contesto di pratica quotidiana. Le tecnologie andrebbero utilizzate, vissute come strumento positivo e produttivo, per comprenderne meglio le distorsioni e il possibile impatto sulla vita delle persone.

Può essere utile, a questo proposito, volgere lo sguardo a non molti anni fa.

Il dibattito degli anni Ottanta e Novanta è stato a lungo incentrato sulla necessità di gestire modelli educativi discutibili forniti dal piccolo schermo della TV. «Ladra di tempo, serva infedele», la definiva John Condry, e il filosofo Karl Popper ha dedicato alla «Cattiva maestra televisione» il suo ultimo intervento. Vista con lo sguardo rivolto al nuovo millennio, la televisione sembra di colpo diventata un media di scarso impatto, mentre tutti osserviamo l'invasione dei *device* personali: tablet e smartphone in testa. Di colpo, gli allarmi pedagogici che hanno impegnato quasi venti anni di riflessioni sulla televisione sembrano sopiti, quasi dimenticati.

In realtà, quello che dovremmo conservare dell'esperienza passata è la scarsa efficacia della pedagogia dell'allarme. Evidenziare i rischi legati a una particolare innovazione (e nel caso del digitale se ne possono riscontrare alcuni) non vuol dire fare buona formazione.

Bisogna, in primo luogo, cogliere lo specifico dell'innovazione.

A differenza di quanto avveniva con i media che, a questo punto, verrebbe da definire tradizionali, le tecnologie digitali offrono un'opportunità operativa: di fronte allo stesso *device*, l'utente può essere fruitore passivo o attore propositivo.

Una sintesi di questo approccio è stata fornita nel 2013 dall'allora presidente degli Stati Uniti Barack Obama. Aprendo la Computer Science Education Week ha detto: «Non limitarti a comprare un videogioco. Realizzane uno».

L'insieme delle azioni attive che sapremo proporre, sembra dire l'ex presidente americano, comunicano agli alunni i possibili atteggiamenti da tenere nei confronti dei *device* e delle loro potenzialità. La parte emersa dell'iceberg, i temi educativi, sono sostanzialmente il risultato dei diversi modelli di comportamento che comunichiamo ai nostri alunni. Se comunichiamo passività, se non favoriamo la gestione delle tecnologie in contesti di competenza più ampi, allora il rischio di un uso inconsapevole o rischioso sarà sempre più reale.

Con l'ottimismo che contraddistingue ogni inguaribile educatore, abbiamo pensato quindi di proporre una serie di attività nelle quali le tecnologie partecipano allo sviluppo di competenze complesse. Forniamo degli schemi, dei suggerimenti utili affinché «l'educazione con i media» favorisca anche «l'educazione ai media». L'obiettivo è alto, ma non irraggiungibile.

Il mio smartphone sa già tutto

«Perché devo andare a scuola, se il mio smartphone sa già tutto?», chiede il protagonista di una vignetta di Randy Glasbergen, geniale fumettista americano. La battuta è folgorante e probabilmente colpisce perché ci interroga su un tema centrale del nostro lavoro. La risposta che ognuno di noi darebbe a una provocazione del genere è, probabilmente, simile: «Caro ragazzo, vai a scuola perché devi imparare a collegare le conoscenze tra loro e perché devi riuscire a districarti tra le molte, troppe notizie false che un sistema imperfetto come Internet non può gestire in automatico».

Paradossalmente, però, anche una risposta di questo genere finisce con il dare ragione al ragazzo della vignetta: se la scuola vuol continuare ad aver senso nell'era della pervasività delle fonti di informazione, deve cambiare il proprio statuto.

Se il confronto tra la scuola e le tecnologie digitali avviene sul terreno della trasmissione delle conoscenze, la scuola risulta molto debole e facilmente superabile. La massa enorme di informazioni, un volume in continua crescita, peraltro, difficilmente può trovare spazio sui banchi di una scuola tradizionale. La scuola può continuare a svolgere la sua funzione irrinunciabile e democratica solo se fa propria una visione delle conoscenze che includa gli strumenti digitali come fonte di informazione.

Se, però, la portata dell'innovazione digitale fosse semplicemente assimilabile al concetto di «nuova enciclopedia», non dovremmo rivedere poi molto nella nostra pratica didattica. In fondo, potrebbe essere indifferente alla scuola trasferire la propria fonte di conoscenza dai libri al Web. La tentazione di resistere al cambiamento è umana: sarebbe sufficiente trasferire sul Web il concetto di fonte di conoscenza e la lezione basata su spiegazione – studio – interrogazione sarebbe salva.

La didattica per competenze «con i media»

In questi anni abbiamo assistito nella scuola a un tentativo di impiegare i contenuti del Web in un contesto didattico e il modello della *flipped classroom* ne è un esempio abbastanza evidente. Le ragioni che spingono molti insegnanti a capovolgere la lezione sono varie e nobili, ma il trasferimento della lezione dal contesto classe a un video fruibile su Internet, pur utile, non rappresenta automaticamente una connessione tra digitale e didattica per competenze. Si tratta, appunto, di una delocalizzazione: dal reale dell'aula al virtuale del Web.

La connessione tra didattica per competenze e nuove tecnologie che abbiamo voluto indagare ci ha portato in un contesto completamente diverso.

Nelle attività proposte nelle pagine seguenti, le tecnologie «scompaiono», agiscono in secondo piano rispetto a un obiettivo dichiarato che investe una competenza complessa che, come tale, è definita da aspetti disciplinari, applicazione digitale, gestione degli aspetti volitivi ed emotivi.

Il focus di un'attività per competenze «con i media» è incentrato sulle competenze: i media sono strumenti da padroneggiare con sicurezza, ma l'obiettivo ultimo è far crescere globalmente le competenze degli alunni.

Le stesse competenze potrebbero essere esercitate anche senza tecnologie. Con le tecnologie assumono un valore aggiunto.

Tuttavia, «padroneggiare con sicurezza» i media vuol dire anche lavorare su abilità digitali.

Torniamo a farci suggerire un chiarimento da un'altra vignetta di Randy Glasbergen. Di fronte alla domanda posta dall'insegnante: «Quanto fa 3 centesimi meno 2 centesimi», la bambina, perplessa, risponde con un quesito spiazzante: «Vuole sapere la mia risposta nella matematica scolastica, nella matematica del governo o in quella delle aziende?».

Se la discussione fosse incentrata sullo sviluppo delle competenze digitali, a questo punto ci potremmo dividere tra quanti ritengono utile far svolgere le operazioni matematiche senza alcun supporto e quanti, invece, ritengono sensato far usare la calcolatrice. Ma se anche risolvessimo questo nodo, non avremmo ancora aggredito il tema principale: in quale cornice di senso utilizziamo conoscenze e abilità matematiche supportate dalla tecnologia? Per quale obiettivo, con quale scopo? La matematica scolastica, tecnologica o meno, è sufficiente a comprendere il mondo, è sufficiente a formare un cittadino consapevole?

Le attività presentate in questo volume rappresentano piste operative che si sviluppano all'interno di questo scenario complesso.

I nostri obiettivi sono pochi, ma piuttosto ben definiti:

1. *Proponiamo attività per competenze.* Le conoscenze e le abilità rappresentano mattoncini fondamentali, ma il compito da svolgere è una costruzione ben più articolata della semplice somma dei pezzi.
2. *Prevediamo l'uso di tecnologie.* Le applicazioni della tecnologia non sono il fine delle proposte contenute nel volume. Semmai, esse rappresentano uno dei mattoncini da utilizzare per la costruzione del compito da svolgere, della competenza da sviluppare.
3. *Supportiamo il docente.* Esiste un *digital divide* tra le persone. Tra noi insegnanti ci sono quelli nati in un'epoca che potremmo definire analogica, facilmente definibili come «immigrati» nel digitale. Alcuni di noi hanno sviluppato comunque una buona padronanza del mezzo, altri hanno conosciuto resistenze maggiori. È per questo che le attività illustrate nelle pagine successive sono strutturate su tre livelli differenti di complessità tecnologica. Il nostro intento è includere tutti, docenti inclusi. Quasi uno slogan, che, per chi ci conosce, è un *modus operandi*. Uno strumento dato in mano a un collega deve essere utile, sperimentato, ma al contempo non deve distrarre dal focus con inutili complicazioni.
4. *Creiamo scenari di senso.* Come in ogni proposta che si fondi su una didattica per competenze, cercheremo di tenere in primo piano lo scenario di senso che emerge dagli aspetti costitutivi della competenza stessa. Su questo punto, però, è opportuno soffermarsi e spendere qualche riga in più, per cui rimandiamo alla lettura delle prossime pagine (Capitolo 1).

CAPITOLO 2

Le attività

Le attività proposte in questo volume sono state sperimentate in diverse classi della scuola primaria. In particolare, esse riguardano cinque scenari così riassumibili:

1. sperimentazione di semplici fenomeni scientifici (compito 1: «Le scienze in un kit»);
2. sensibilizzazione sulla tutela dell'ambiente (compito 2: «Animali in pericolo»);
3. presentazione di un argomento di studio (compito 3: «L'Artico... senza segreti»);
4. organizzazione di una gara di matematica (compito 4: «Il torneo matematico»);
5. creazione di uno schedario (compito 5: «Il vocabolario della geometria»).

Le diverse proposte hanno un carattere dichiaratamente operativo, ma soprattutto forniscono un modello da personalizzare: i docenti sono invitati a prendere uno spunto, utilizzare materiali di vario tipo e risorse Web diverse da quelle indicate, a svolgere le proposte per intero o solo in parte.

Ogni proposta è strutturata su tre livelli di complessità tecnologica e didattica.

- *Il primo livello* richiede competenze e strumenti tecnologici di base. Le indicazioni operative vengono fornite passo passo e l'attività è condotta in modo da utilizzare alcune funzioni di base del sistema operativo o software piuttosto semplici.
- *Il secondo livello* è da intendersi come intermedio, le attività sono più strutturate sia da un punto di vista didattico-metodologico, sia sotto il profilo dell'utilizzo delle tecnologie.
- *Il terzo livello*, avanzato, raccoglie proposte più articolate da un punto di vista tecnologico e metodologico.

Gli scenari di fondo, le cinque proposte definite all'inizio di questo capitolo, sono identici per i tre livelli: al loro interno viene semplicemente graduato l'impiego delle tecnologie e alcune modalità metodologico-operative.

Il consiglio che ci sentiamo di fornire è di leggere con attenzione la spiegazione e le schede operative dei tre livelli di una stessa proposta didattica. Questo consente di scegliere il livello più vicino alle esigenze della classe e del docente ma, soprattutto, di operare eventuali cambiamenti e aggiustamenti per personalizzare la proposta.

Ogni livello dell'attività si conclude con due momenti particolarmente importanti in ogni proposta di lavoro per competenze: le osservazioni sistematiche e le autobiografie cognitive.

Le osservazioni sistematiche

Il volume mette a disposizione del docente una griglia con alcune macro aree da osservare. Esse fanno riferimento alle *Linee guida per la certificazione delle competenze* (CM 3/2015), a obiettivi di tipo disciplinare e digitale. Le osservazioni sistematiche sono piuttosto importanti perché forniscono l'opportunità di comprendere come un determinato lavoro è stato svolto.

Nei focus group di docenti che lavorano sui compiti di realtà emerge sempre, con una regolarità statisticamente significativa, la difficoltà di compiere osservazioni sistematiche, specie con classi numerose. Gli insegnanti riportano un giudizio tecnico piuttosto critico che va assunto come tale. Per questo motivo, le griglie di osservazione fornite sono strutturate su pochi indicatori, organizzati in modo da facilitare la scrittura anche in un momento immediatamente successivo all'attività.

Le autobiografie cognitive

In stretta correlazione con le osservazioni sistematiche, il volume mette a disposizione anche una scheda per l'autobiografia cognitiva degli alunni. Questo strumento è particolarmente utile per indagare il mondo interiore di ogni bambino, le motivazioni profonde, il rapporto con l'attività, con gli altri e con il prodotto finale. L'autobiografia cognitiva fornisce informazioni che difficilmente possono essere colte con strumenti diversi e risultano fondamentali, spesso, per arrivare a una valutazione efficace del lavoro.

Anche le schede proposte in questo volume possono essere adattate dal docente a partire dalle esigenze della progettazione o della classe.

Le autobiografie cognitive possono essere registrate con riprese video, con diari di bordo o con questionari di autopercezione strutturati in modo diverso.

Lo strumento proposto è abbinato alle griglie per le osservazioni sistematiche e può risultare utile per un confronto tra quanto rilevato in classe e quanto percepito dagli alunni.

Compito 1: Le scienze in un kit

Con questa proposta si chiede ai bambini di sperimentare in prima persona semplici fenomeni scientifici.

Si partirà, anzitutto, da attività di comprensione di testi regolativi; sarà poi necessario procurarsi il materiale per gli esperimenti e infine eseguire gli esperimenti stessi.

Durante l'attività laboratoriale, si proporrà di documentare tutte le fasi con foto e con appunti. A seconda dei diversi livelli di complessità tecnologica, la documentazione potrà essere effettuata attraverso software di videoscrittura o reportage video.

L'obiettivo fondamentale della proposta consiste nel mettere in campo le conoscenze, le abilità e le competenze a disposizione per produrre, comprendere, eseguire e documentare un'esperienza laboratoriale.

L'Artico... senza segreti

Descrizione del compito

Con questa attività, chiediamo ai bambini di ricostruire l'ambiente artico. Il percorso prevede momenti di ricerca, di scrittura, di realizzazione di artefatti, analogici e digitali. Il tutto, ovviamente, all'interno di un quadro metodologico che vede i bambini in situazioni collaborative e cooperative, in modo che essi possano attivare e sviluppare anche le loro abilità sociali.

L'obiettivo della proposta che viene illustrata nelle pagine seguenti è mettere in campo le conoscenze, le abilità e le competenze a disposizione per produrre una presentazione su un argomento di studio dato.

In linea con la struttura che abbiamo dato ai volumi di questa collana, il compito sull'ambiente artico prevede tre diverse possibili piste. In tutte e tre, però, deve restare prioritaria la collaborazione tra gli studenti.

Per questo vengono forniti anche degli strumenti per la composizione dei gruppi di lavoro.



Livello A
BASE

Ai bambini viene chiesto di realizzare un mazzo di carte sull'ambiente artico. Per farlo, verranno utilizzati Word e Internet per la ricerca di immagini. Il mazzo sarà uno, di classe. Le carte riguarderanno elementi tipici dell'ambiente e le parole chiave. In ogni carta sarà presente un'immagine e del testo. Sarà cura dell'insegnante assegnare compiti e ruoli ai bambini, oltre che tempi e indicazioni.



Livello B
INTERMEDIO

I bambini, in apprendimento cooperativo, dovranno arrivare a produrre una presentazione online dell'ambiente artico, con Flipsnack, che consente di trasformare un pdf in un ebook online. In questo caso, il docente assegnerà a ogni gruppo un particolare aspetto dell'argomento generale da approfondire.



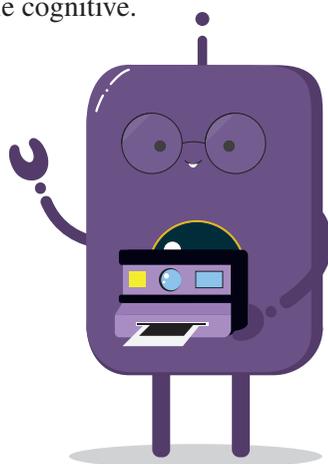
Livello C
AVANZATO

I bambini dovranno realizzare, a gruppi cooperativi, un semplice PowToon e caricarlo su YouTube. In questo caso, ogni gruppo produrrà il proprio artefatto digitale.

Osservazioni sistematiche e autobiografie cognitive

I tre livelli di attività propongono anche delle pagine specifiche per la rilevazione delle osservazioni sistematiche e alcuni suggerimenti per le autobiografie cognitive.

Essendo presenti diverse versioni di uno stesso software, le indicazioni riportate in questo volume potrebbero non corrispondere perfettamente agli step da seguire durante le attività al PC con gli alunni.



Come sono strutturati i livelli...

Livello A



1. Brainstorming delle conoscenze
2. Ricerca delle parole-chiave
3. Regole e materiali di «InstArtico»
4. Ricerca, salvataggio e impaginazione delle immagini
5. Osservazioni sistematiche
6. Autobiografia cognitiva

Livello B

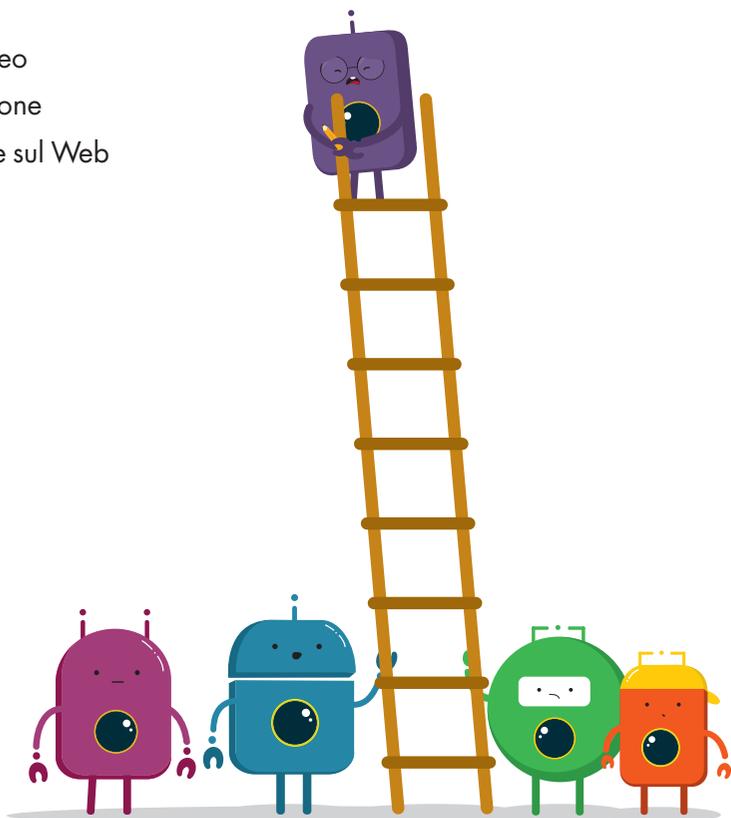


1. Impaginazione di una brochure in Word
2. Raccolta dei materiali
3. Realizzazione del flipbook
4. Osservazioni sistematiche
5. Autobiografia cognitiva

Livello C



1. Stesura della scaletta delle riprese video
2. Realizzazione di una videopresentazione
3. Condivisione della videopresentazione sul Web
4. Osservazioni sistematiche
5. Autobiografia cognitiva





Tecnologia

- ▶ PC con collegamento Internet
- ▶ Word
- ▶ Stampante



Durata

- ▶ Media



Organizzazione

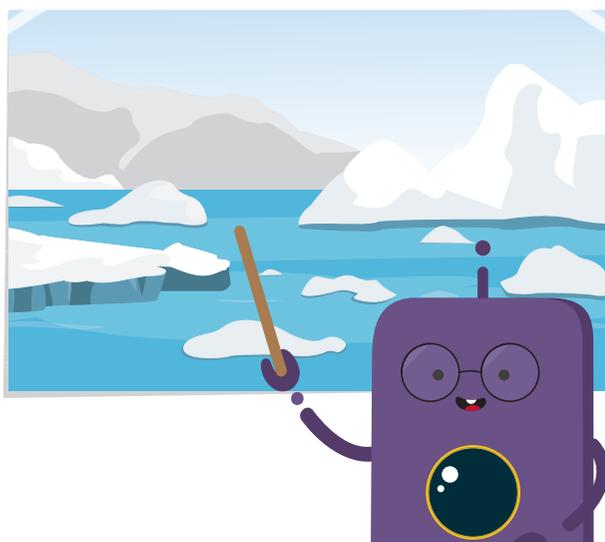
- ▶ Attività in coppie collaborative

A disposizione dei bambini schede e indicazioni



Percorso

- 1 Brainstorming delle conoscenze
- 2 Ricerca delle parole-chiave
- 3 Regole e materiali di «InstArtico»
- 4 Ricerca, salvataggio e impaginazione delle immagini
- 5 Osservazioni sistematiche
- 6 Autobiografia cognitiva



Descrizione

L'obiettivo di questa attività è quello di realizzare un mazzo di carte con cui giocare, le carte «InstArtico». Le carte si chiamano così perché saranno a tema, e il tema è proprio quello dell'Artico.

Per realizzarle, dovrai anzitutto confrontarti con i tuoi compagni: che cosa sapete già sull'argomento?

Poi vi dividerete a coppie, in base a dei criteri che darà il vostro insegnante.

Con l'aiuto del vostro compagno di lavoro sarà più facile imparare un vocabolario specifico, quindi lavorare sulle parole: riceverete anche un paio di schede.

Quindi inizia la progettazione delle carte.

Dovrete stabilire quali carte farà ogni coppia.

Si consiglia di realizzarne circa due o tre a coppia, così da produrne circa 50-70 in tutto.

Ovviamente se una coppia è particolarmente veloce potrà farne di più. L'importante è che nella coppia entrambi i bambini lavorino nelle diverse fasi.

Destinatari

La classe. Se si vuole, si potrà poi produrre altri mazzi per le altre classi della scuola.

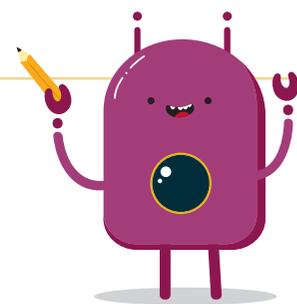
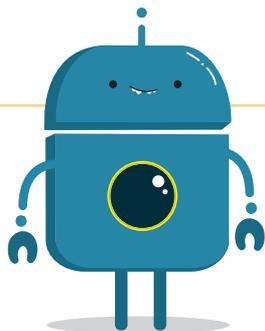
Tempi

Inizio del lavoro: _____

Termine del lavoro: _____

A disposizione

Schede strutturate che vi guideranno, il personal computer, il collegamento a Internet, il programma Word, una stampante, cartoncino.



Brainstorming sull'Artico

Raccogliamo le idee: che cosa sappiamo sull'Artico? Informazioni su: animali, clima, geografia, parole, come si vive, chi ci vive, case, piante, ...

Parole... di ghiaccio

Facciamo il punto sulle parole specifiche che dobbiamo conoscere bene per utilizzarle quando parliamo dell'Artico.

Per ogni parola, cercate la definizione e scrivetela. Poi inventate una frase che contenga la parola imparata e disegnatela. Avrete alcune carte per aggiungere altre parole per voi significative.

Tundra	Igloo	Iceberg
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Frase	Frase	Frase
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Disegno	Disegno	Disegno

Sottozero	Permafrost	Banchisa
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Frase	Frase	Frase
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Disegno	Disegno	Disegno



Ibernazione	Aurora	Glaciazione
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Frase	Frase	Frase
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Disegno	Disegno	Disegno
_____	_____	_____

Slitta	Eskimo	Artide
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Frase	Frase	Frase
_____	_____	_____
_____	_____	_____
Disegno	Disegno	Disegno
_____	_____	_____

Circolo polare artico		
Frase	Frase	Frase
Disegno	Disegno	Disegno

Frase	Frase	Frase
Disegno	Disegno	Disegno

Regole del gioco

► Come si gioca?

Ci sono varie possibilità di gioco...

- 1 Formate due squadre: a turno una squadra chiederà all'altra di spiegare la carta estratta dal mazzo. Per ogni risposta completa la squadra prende 2 punti, per ogni risposta parzialmente completa 1 punto, per ogni risposta sbagliata 0 punti. Poi si passa la mano all'altra squadra e il gioco ricomincia.
- 2 A turno un bambino estrae una carta dal mazzo e cerca di spiegarla con parole sue. Chi per primo indovina la parola esatta prende il turno e pesca un'altra carta. E così via.
- 3 A turno, un bambino pesca una carta, la mostra agli altri coprendo la didascalia con la mano e mostrando solo il disegno. Il primo che indovina prende il turno e pesca una carta. E così via.
- 4 Inventate voi un gioco e scrivete le regole.

...Buon divertimento!

Prima di tutto, però, dobbiamo costruire le carte da gioco! Vediamo assieme come fare.

Carte di... InstArtico

► Come realizzarle?

Prendete del cartoncino: fotocopiate i disegni delle fotografie che trovate nella prossima pagina, ritagliateli e incollateli su dei cartoncini per rendere le carte un po' più resistenti. Poi incollate l'immagine (che avete trovato in Internet e stampato) all'interno del riquadro vuoto nelle sagome delle foto. La didascalia potrete incollarla nella parte inferiore tratteggiata. Nelle prossime pagine troverete le indicazioni per la ricerca delle immagini e l'impaginazione. Ecco un elenco di possibili argomenti, ma potrete aggiungerne quanti ne vorrete, anche in base al vostro brainstorming iniziale.

- Le parole-chiave
- La geografia: la regione artica
- Il clima
- Una catena alimentare
- La rete alimentare
- L'abbigliamento
- La fauna
- ...

È quindi importante regolarsi bene con le misure dell'immagine, prima di stamparla, e del testo. Il consiglio è quello di fare delle prove per la prima carta, poi procedere tenendo fermi i parametri individuati. Quando avrete realizzato tutte le carte, non resterà che giocare!

Le carte di InstArtico

