Viaggi dei lombrichi

1 Obiettivi generali:

- Sensibilizzare alla diversità culturale
- Sviluppare il pensiero logico algoritmico, l'approccio ai problemi e la creatività.
- Formare la capacità di lavorare in gruppo, cercando compromessi e soluzioni ottimali
- Educare alla sensibilità verso la bellezza della natura
- Sviluppare un atteggiamento di responsabilità nei confronti dell'ambiente naturale
- Introduzione graduale e responsabile dei bambini al mondo digitale (uso consapevole, attivo e creativo delle moderne tecnologie)

2 Vocabolario – Parole chiave

lombrico, codifica

3 Sviluppo di capacità sostenibili

- Competenza di collaborazione
- Competenza strategica

4 Pilastri della sostenibilità inclusi

• socio-culturale

5 Domini STEAM

T, A

6 Metodologie didattiche/schema delle attività

Introduzione

Attività al chiuso: L'insegnante presenta i libri sui lombrichi disponibili in diverse lingue (in caso di impossibilità di accedere a tutte le pubblicazioni, l'insegnante può mostrare solo le copertine).



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

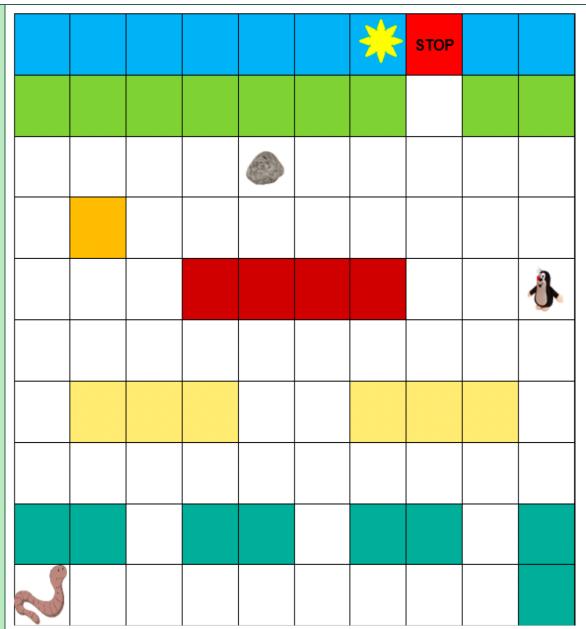


Parte principale:

- 1. I bambini sono invitati a partecipare al gioco: "Quale parola pensi che significhi lombrico (in diverse lingue)?". Potrebbe essere come l'esempio: (https://view.genial.ly/6235e3d98862b20011c5918b/interactive-content-animated-sketchquiz). I bambini indovinano votando. Al bambino che indovina il maggior numero di parole può essere chiesto di interpretare il ruolo di un lombrico nel compito successivo.
- 2. Attività all'aperto: utilizzando un tappetino o una tavola disegnata sul marciapiede, si chiede ai bambini di aiutare il lombrico a raggiungere la superficie.



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



Il primo compito è quello di trovare la strada verso la superficie. I bambini lavorano insieme per disporre le frecce sul tabellone e usare le frecce per codificare il loro percorso.

Nelle fasi successive sono possibili altre varianti:

- Per quali vie il lombrico può raggiungere la superficie?
- · Qual è la strada più lunga?
- Qual è la strada più breve?
- Come posso abbreviare il codice? (ripetizioni) per i bambini più grandi.

Ulteriori domande:

• Quali animali sotterranei può incontrare un lombrico nel suo cammino verso la superficie?



This project has been funded with support from the European Commission. This publication reflects the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



	• Quali sono gli strati del terreno che il lombrico può attraversare per raggiungere la superficie?
7	Risultati di apprendimento attesi
	Il bambino sarà in grado di: • essere desiderosi di imparare altre lingue • cooperare in gruppo durante la creazione di un gioco • costruire un algoritmo per il passaggio del labirinto
8	Valutazione
	Il bambino crea codice con frecce direzionali Il bambino spiega il significato dei pittogrammi delle frecce.
9	Attrezzature e materiali da utilizzare nell'unità di
	apprendimento (e.g., strumenti)
	 Libri sul lombrico o presentazione con copertine di libri; gioco interattivo "Quale parola pensi che significhi lombrico (in diverse lingue)?"; tappetino di codifica o una tavola disegnata sulla pavimentazione, frecce
10	Tipo di ambiente - laboratorio, cucina, spazio all'aperto etc. giardino scolare, aula
11	Referenza - risorsa:
	https://happybrownhouse.com/10-books-about-worms/

