

Classi aperte 2019-2020

2A WFO/T - 2B WFO/T



Descrizione del progetto

Il bambino che non gioca non è un bambino,
ma l'adulto che non gioca ha perso per
sempre il bambino che ha dentro di sé.
(Pablo Neruda)



Conosci Bressanone

Realizzazione di un gioco di società sulla città di Bressanone.

- Ricerca informazioni
- Produzione foto
- Elaborazione delle informazioni
- Creazione di testi
- Progettazione e realizzazione del gioco (cartellone, carte con le domande e le risposte, regole del gioco, brochure con le informazioni più interessanti raccolte direttamente dagli alunni sulla città)
- 'Collaudo' del gioco
- Organizzazione presentazione del gioco

Struttura del progetto



- **3 moduli**
- Ogni modulo prevede 4 ore di lavoro settimanale e hanno una durata che va da 6 a 10 ore cadauno.
- In ogni modulo verrà sviluppata una parte del progetto.
- **Modulo 1: dal 15 al 29 novembre 2019**
- **Modulo 2: dal 24 gennaio al 7 febbraio 2020**
- **Modulo 3: dal 17 al 24 aprile 2020**

Al termine del terzo modulo il gioco realizzato dagli alunni verrà presentato anche ad un pubblico più ampio nell'ambito di una presentazione ufficiale.

IMPORTANTE: rispetto delle consegne e delle date

Modalità di lavoro



- in gruppi di 10 persone
- in sottogruppi di 2-3-4 persone
- individualmente (a casa)
- in plenaria

Strumenti di lavoro



- PC
- Google Drive
- Google
- Google Documenti
- cellulare
- macchina fotografica
- carta e cartone
- colla
- forbice

Spazi



- Aula PC 1 (oggi PC2)
- laboratorio di italiano
- ‘Gruppenraum’ 2
- città

Valutazione



Due verifiche:

una orale sul contenuto dei testi scritti relativamente ai monumenti ecc. **a fine gennaio,**

un compito scritto il **14 febbraio 2020.**

Nel corso del progetto verranno inoltre valutati in itinere

- la collaborazione in classe,
- il lavoro a casa,
- la capacità di interagire con i compagni in italiano,
- la puntualità e il rispetto delle consegne.

Modulo 1

8 ore
15 - 29 novembre 2019



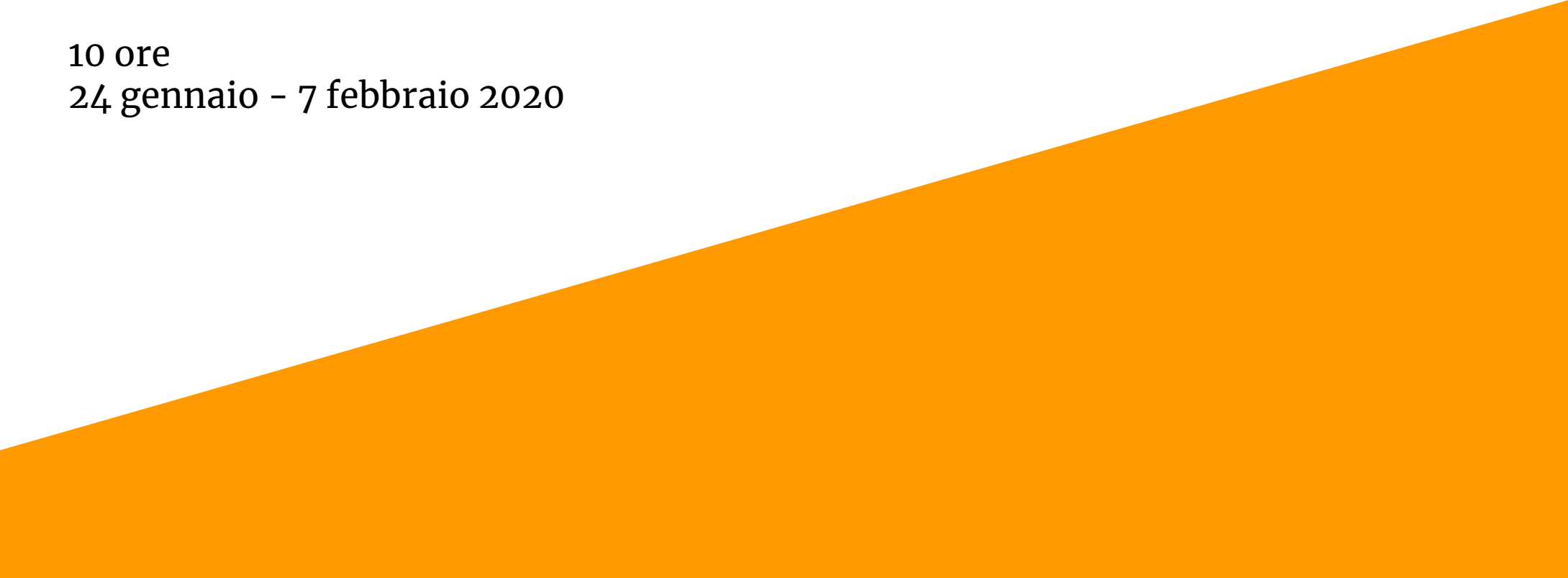
Ogni gruppo

- riceve una lista di monumenti, edifici, fontane, locali storici, zone sportive ecc. di cui dovrà ricercare informazioni e fare fotografie,
- crea un percorso da seguire sulla cartina della città
- va in città e fotografa gli edifici e le strutture che trova sulla propria lista,
- scarica le foto sulla cartella condivisa su Google Drive,
- cerca le informazioni relative agli edifici fotografati,
- seleziona i dettagli più interessanti,
- scrive testi completi e corretti formalmente sulla storia e sulle curiosità di che avranno 'scoperto',
- corregge tutti i testi prodotti.

Modulo 2

10 ore

24 gennaio - 7 febbraio 2020



Nel secondo modulo gli alunni saranno rimescolati creando così gruppi diversi.

Ogni gruppo

riceve una parte dei testi prodotti nel precedente modulo, e crea carte da gioco che conterranno:

- una breve descrizione/storia di ogni edificio / zona / monumento / personaggio storico della città,
- una domanda a scelta multipla,
- la risposta corretta
- il punteggio con le indicazioni su come procedere nel gioco.

Nella seconda parte del modulo gli alunni

scrivono le regole del gioco,

realizzano al pc o manualmente il cartellone con 90 caselle, a forma di spirale, completo di immagini e indicazioni.

Modulo 3

6 ore

17 - 24 aprile 2020



Nel terzo e ultimo modulo il gioco viene ultimato e provato dagli alunni delle due classi coinvolte ed eventualmente da alunni di altre classi.

Viene realizzato un libretto con tutte le informazioni sulla città.

ritenute interessanti Viene inoltre organizzata la presentazione del gioco anche al dirigente scolastico, alle autorità cittadine ecc.

*Buon lavoro, e soprattutto buon
divertimento!*