

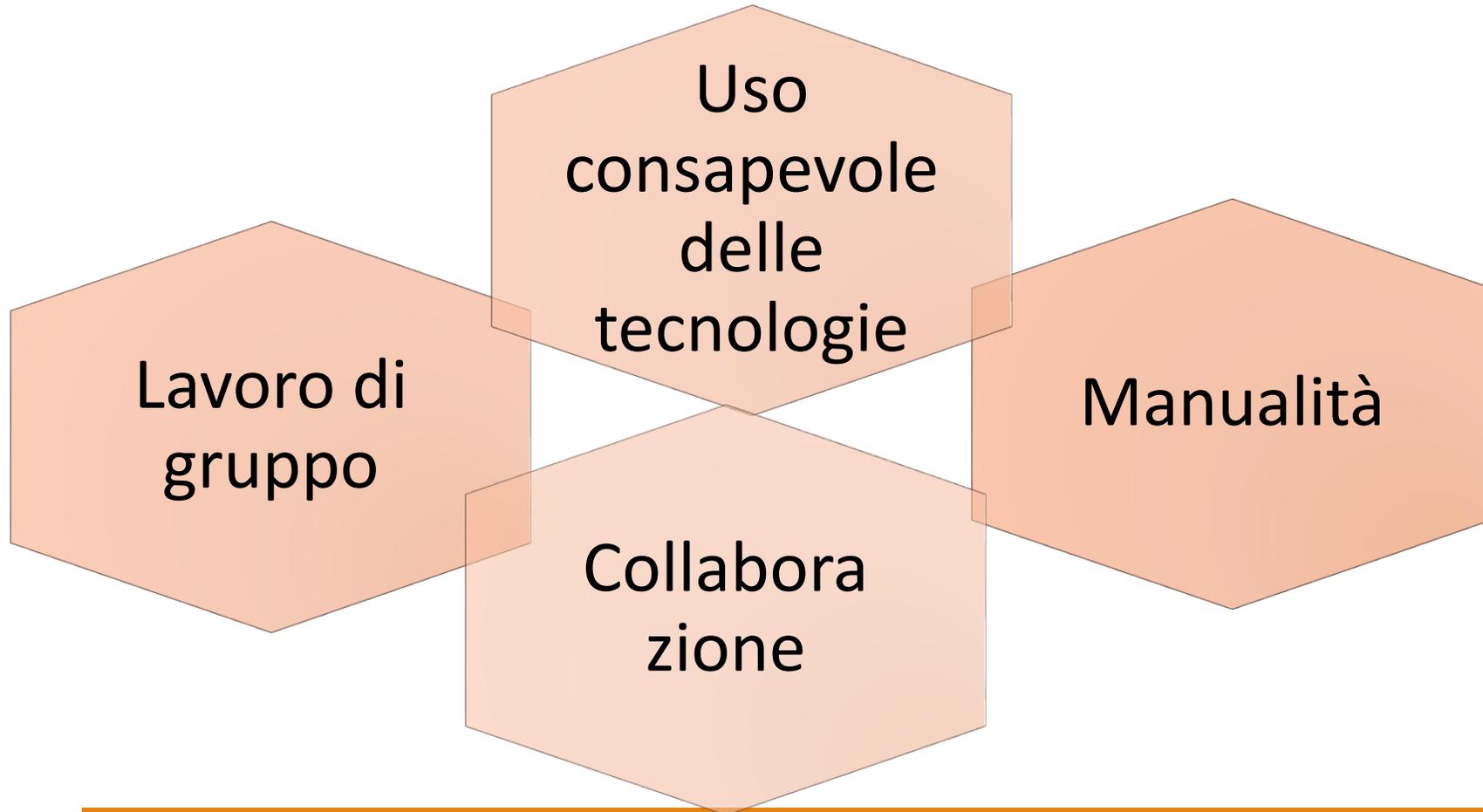
Favole in movimento

BARBARA SCHINAIA REL. BARBARA SCHINAIA

Introduzione: il contesto

- Titolo dell'esperienza: Favole in movimento
- Scuola o ente: IC Galvani
- (Per le scuole) Ordine e classe seconda e terza primaria
- Numero di bambini e insegnanti/educatori coinvolti 10 alunni 3 insegnanti 1 tirocinante
- Periodo di svolgimento e numero di incontri marzo – maggio 2016

Gli obiettivi di apprendimento



CREARE UNO SCENARIO CHE RACCONTA UNA FAVOLA

- Le favole scritte nelle SECONDE classi con le maestre invece di una proposta da me
- La costruzione è stata realizzata con materiali di recupero privilegiando i naturali : lana, legno, rame, carta.
- L'animazione è stata realizzata usando due diversi kit: **Legò wedo e BeeBot.**

Una attività proposta sempre è lo story-telling in due diverse modalità:

- ❖ TOP DOW scriviamo la storia e la raccontiamo (nostro caso)
- ❖ BOTTOM UP costruiamo e scopriamo il filo conduttore della nostra storia.

Approfondimenti su alcune attività svolte

La creazione dello scenario non è stata decisa a priori, ma si è creata lentamente

In parallelo all'apparire dei materiali e alle esperienze fatte durante il doposcuola

1. la sperimentazione della beebot e del kit Lego con i vari meccanismi
2. le favole inventate dalle diverse classi
3. L'apparire di materiale diversi dai soliti carta e colori, lana, pezzi di filo di rame, turaccioli, ecc.
4. Un grande cartone su cui disegnare a piacere

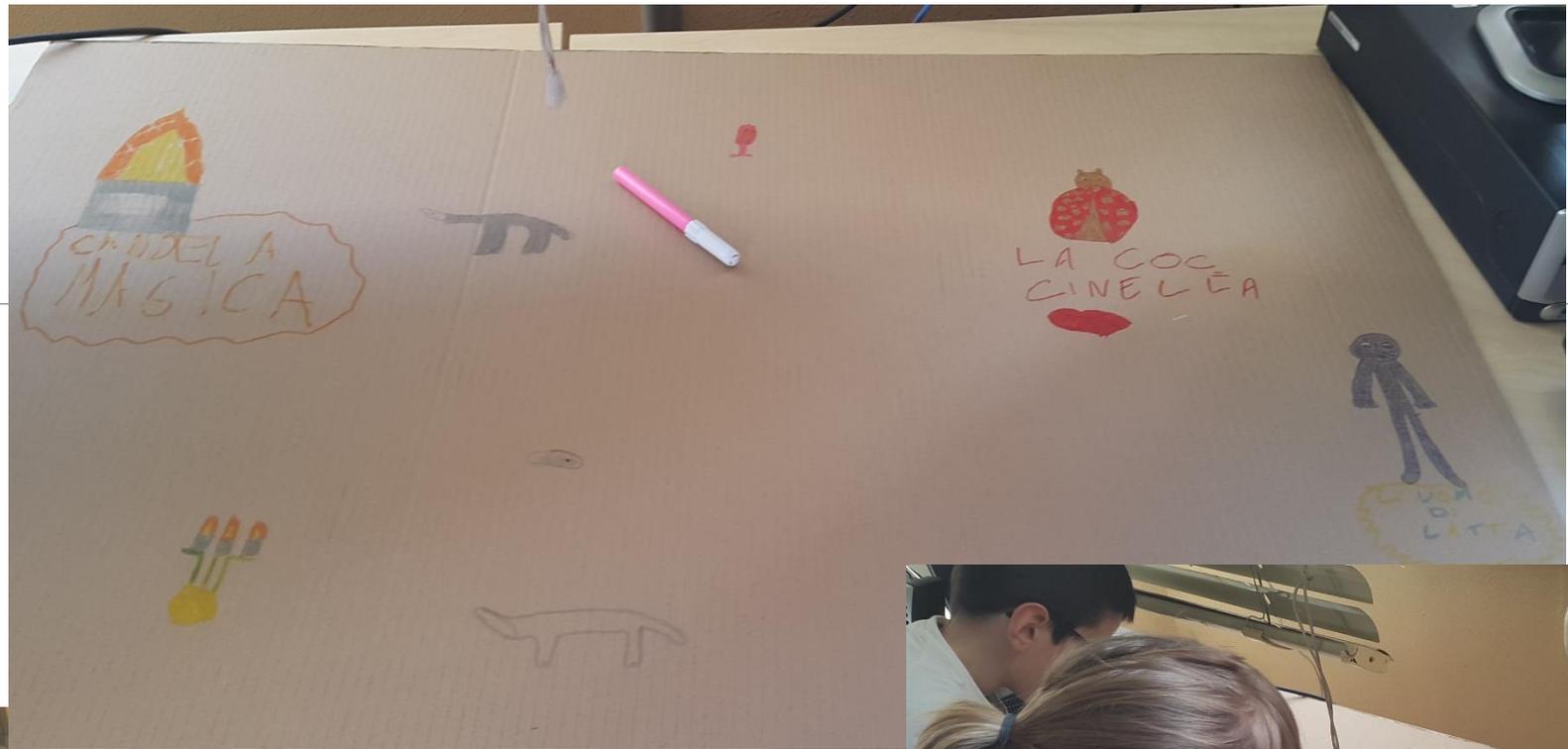
RISULTATO FINALE

Su una base di cartone è posta una base trasparente per fare muovere la apina Beebot

intorno e dentro la piattaforma si trovano i personaggi delle fiabe che sono stati costruiti con materiale di recupero e applicati su meccanismi motorizzati costruiti usando Lego Wedo

i personaggi delle fiabe sono stati liberamente disegnati anche sulla stessa piattaforma.

la Beebot passeggiando tra le favole attiva i meccanismi in automatico o attivati da un bimbo che si avvicina alla costruzione in maniera attiva e partecipata



Discussione

Le rispettive classi sono state invitate con le insegnanti a vedere la realizzazione del lavoro svolto; i bambini hanno presentato e spiegato quello che si vedeva come farlo muovere con il sw utilizzato.

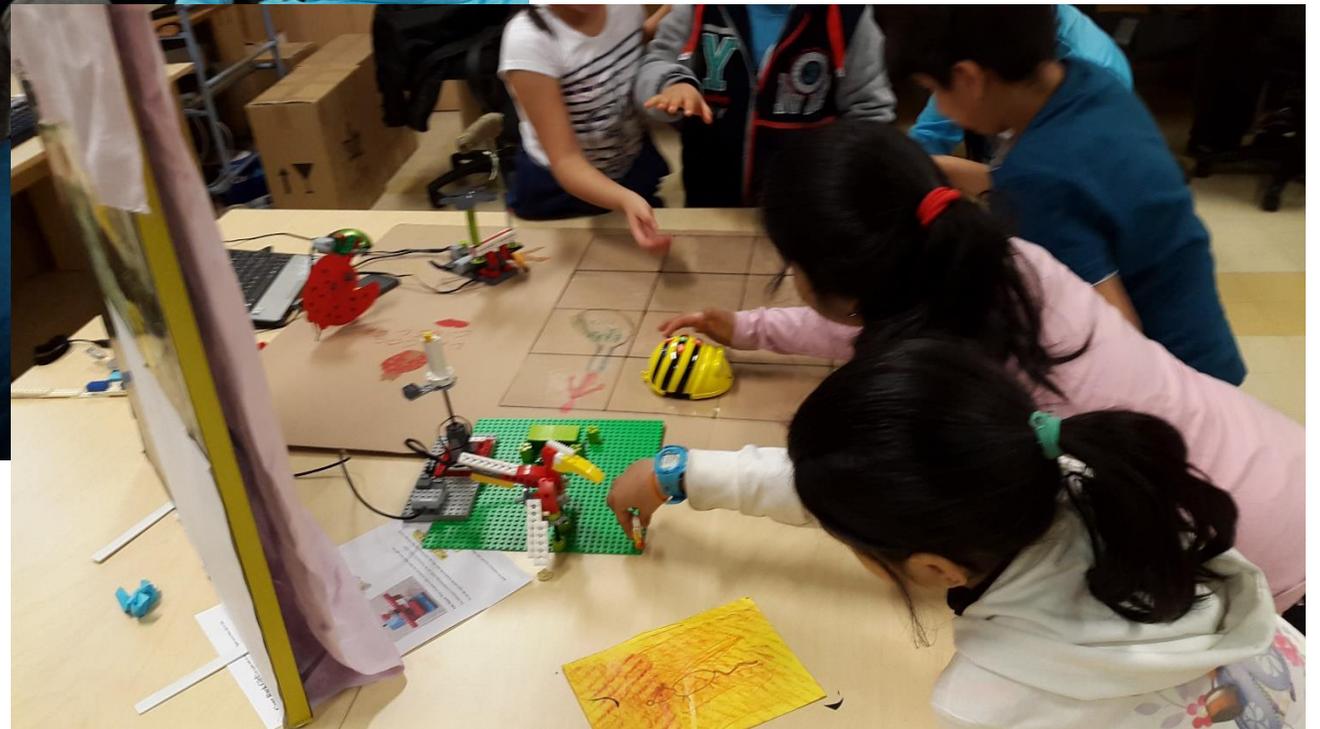
Lavorare con la robotica

partecipare allo scambio di esperienza con altre classi
collaborare tra compagni di diverse età

→ aumenta l'autostima

 In un allievo con un percorso scolastico a volte difficile ha messo in luce competenze che hanno trovato adeguato riscontro anche durante il lavoro scolastico nelle ore curricolari.

PRESENTAZIONE DEL LAVORO



Una delle favole raccolte in un opuscolo

L'avventura dell'omino di latta e il drago



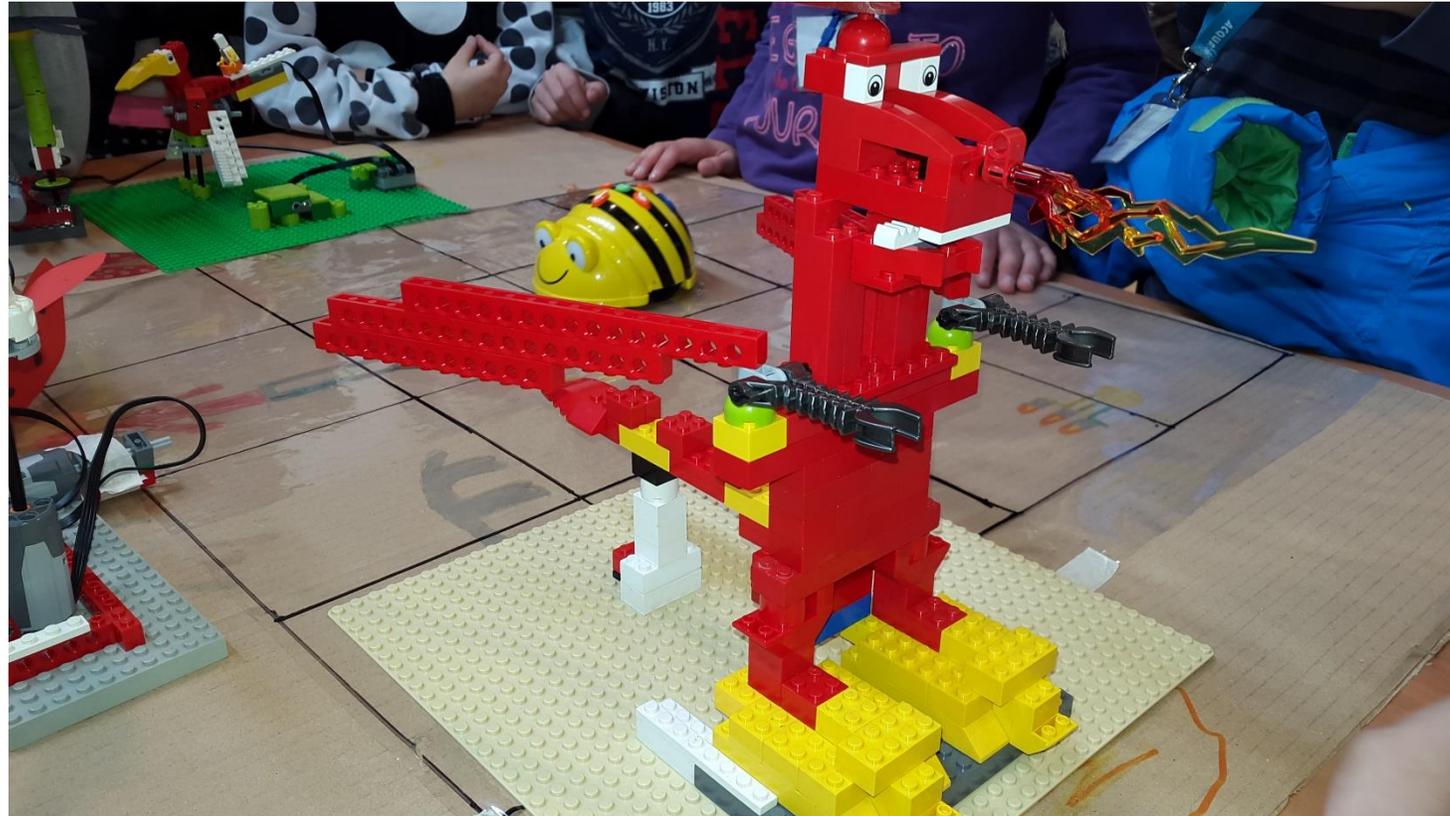
Fiaba scritta e interpretata dagli alunni
della classe 2^B

Istituto Comprensivo Statale Galvani



Subito la volpe, che oltre ad essere magica era anche astuta, prese dell'acqua e la buttò addosso all'omino di latta. Matteo era arrabbiato, e colpendo il drago con dei pugni, lo buttò nel lago, dove si congelò sotto l'acqua fredda.

Il drago



CRITICITA'

PROBLEMI SORTI DURANTE IL PERCORSO

Recuperare le fiabe in versione integrale .

Non tutti i ragazzi avevano voglia di costruire nello stesso pomeriggio, inoltre i personaggi erano davvero molti di più dei partecipanti e non tutti desideravano creare un personaggio

L'impegno della figura guida è di fornire diversi gradi di difficoltà per fare fronte alle diverse evoluzioni personali

→ la robotica si presta a sostenere questa sfida.

TEATRINO ROBOTICO

IL FIORENERO
COCCINELLA **LORIS**
TOPO MAGICO **2^a A** GIOVANNI
E LUCCHELLINO **2^a A**

BAMBINA DI NOME CUORE

NANA DI NOME CRISTINA

CANE TUFO DIEGO

CANDELA MAGICA **2^a C**

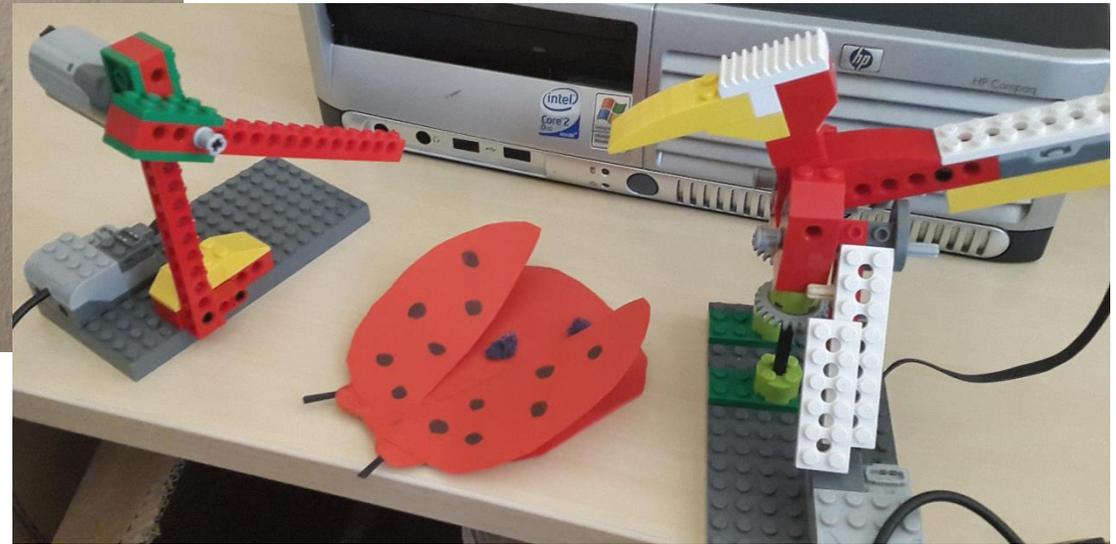
DRAGO DI NOME SPACATON

PIPISTRELLO DI NOME PIPPISTRON

LOTTINO DI LATTA DI NOME MOTTAR

LA VOLPE ROSSA DI NOME SCINTILLO **2^a B**

Il topolino



NON PROBLEMI MA SOLUZIONI

In modo autogestito hanno scelto i personaggi coloro che desideravano crearne uno

Alcuni hanno aiutato a costruire o si sono decisi in un secondo momento

Altri hanno preferito creare i meccanismi che poi potevano essere usati per creare un movimento.

