

SCHEDA ATTIVITÀ: Carte e cartoni

A cura di Monica De Filpo

Obiettivo: Partecipare a scambi comunicativi con i compagni rispettando il turno di parola e ascoltare con attenzione le indicazioni fornite allo scopo di raggiungere un determinato obiettivo (individuare la risposta corretta tra quattro possibili); utilizzare attivamente le conoscenze possedute e sviluppare le abilità relative al linguaggio visivo per interpretare le immagini.

I partecipanti, organizzati in gruppi, si sfideranno in un quiz sui cartoni animati. Ogni domanda si basa sull'osservazione di un *frame* estratto dal cartone animato nella quale sono presenti gli indizi necessari per rispondere correttamente alla domanda e risalire al luogo di ambientazione del cartone. Capacità d'osservazione, attenzione ai dettagli e "occhio geografico" sono requisiti indispensabili per poter vincere la sfida!

Attività in semplici passi

L'attività segue la modalità di svolgimento di un quiz, le domande proposte riguardano elementi geografici presenti nei cartoni animati selezionati. La finalità è individuare la risposta corretta e motivarla, facendosi aiutare dagli indizi forniti dall'immagine e dal conduttore del gioco. Durante il gioco i bambini eserciteranno la capacità di interagire con i compagni lavorando in piccoli gruppi, di motivare le proprie scelte attraverso la comunicazione orale e imparare a cogliere gli elementi geografici (culturali, ambientali...) presenti nei contesti presi in esame.

A. (*Apertura*): l'attività inizierà in aula con la spiegazione delle regole del gioco: i partecipanti, divisi in gruppi, dovranno osservare attentamente le immagini visualizzate e ascoltare gli indizi forniti dal conduttore del gioco, successivamente potranno selezionare la risposta corretta. Il gioco può essere condotto in duplice modalità:

- attraverso la piattaforma gratuita Kahoot la quale permette di creare quiz on line. I partecipanti selezioneranno la risposta individuata per mezzo di un *device* loro fornito collegato a internet. Questa modalità prevede un gioco più dinamico e veloce, la piattaforma registrerà e visualizzerà in tempo reale i punteggi di ogni gruppo.
- la modalità "statica" prevede la proiezione del file PDF con le immagini, domande e una selezione di quattro risposte, in questo caso i partecipanti risponderanno per alzata di mano. Le immagini, le domande e le risposte sono fornite nell'**Allegato 1**.

B. (*Attività centrale*): I bambini avranno l'occasione di essere guidati all'osservazione dei dettagli presenti nelle immagini per avere indizi circa l'ambientazione geografica dei cartoni animati proposti, alcuni spunti per il dibattito sono forniti nell'**Allegato 2** a uso del conduttore del gioco, unitamente alle risposte corrette e all'ambientazione del cartone animato.

I bambini impareranno a individuare gli elementi geografici presenti nelle forme culturali e/o ambientali del territorio (20').

A seguito di ogni domanda sarà avviato un breve dibattito analizzando e riflettendo sulle risposte proposte dai partecipanti, si analizzeranno le risposte errate e quelle corrette, guidandoli a individuare il corretto ragionamento alla base del gioco.

Una volta condivise le riflessioni comuni e individuata la risposta corretta si procederà con l'assegnare a turno a ciascun bambino la carta da gioco del cartone animato in esame (vedi **Allegato 3**) chiedendo di collocarla sul planisfero secondo il luogo di ambientazione del cartone animato. Le carte da gioco/cartoline dovranno essere stampate a colori e preferibilmente plastificate per rendere il gioco più resistente e riutilizzabile, il planisfero potrà essere stampato con un plotter o acquistato.

Il team che ha risposto correttamente per primo dovrà posizionare la tessera sul planisfero in un tempo prestabilito, in caso non riescano a posizionarla correttamente si passerà il turno alla squadra avversaria.

Vince chi risponde correttamente a più domande, il posizionamento corretto delle carte da gioco sul planisfero assegna un punto bonus.

L'insegnante, durante l'attività, può passare tra i gruppi per ascoltare gli scambi comunicativi tra i ragazzi e svolgere una valutazione non formale.

C. (*Chiusura*): l'attività può concludersi in *Circle time* con la condivisione da parte dei bambini dell'esperienza di gioco fatta (10').

Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare la capacità di osservazione dei bambini attraverso il gioco.
- I bambini attraverso il posizionamento delle carte da gioco sul planisfero acquisiranno familiarità con le carte geografiche e impareranno a riconoscere agevolmente i vari Stati e continenti.
- Il gioco può essere implementato con altri cartoni a scelta dei bambini o degli insegnanti e adeguato in base all'età (per i ragazzi più grandi possono essere presi in considerazione dei film o delle serie TV).

Tempo: 1 ora e mezza circa

Materiale: planisfero di dimensioni medio-grandi, stampe delle carte da gioco/cartoline per ogni cartone animato, videoproiettore.