

## SCHEDA ATTIVITÀ: LA LINEA DEL TEMPO

A cura di EDI ONLUS

**Obiettivo:** creare consapevolezza sui periodi storici e sulle relative scoperte e invenzioni. Favorire il confronto e la crescita nel gruppo.

### Attività in semplici passi

L'attività prende spunto dal gioco da tavolo *Annus Domini*, la finalità sarà quella di individuare un personaggio ed un periodo storico e metterli in ordine cronologico. Durante il gioco i bambini eserciteranno la capacità di interagire con i compagni, di elaborare il pensiero attraverso la comunicazione orale e di ascoltare e produrre discorsi finalizzati a scopi diversi.

A. L'attività inizierà con la presentazione del gioco e successivamente con la scelta, per ciascun beneficiario, di un personaggio e del periodo storico di riferimento. (15')

B. (*Attività centrale*): Ad ogni ragazzo e ragazza verrà data la possibilità di fare delle ricerche utilizzando i propri smartphone con l'obiettivo di sensibilizzare ad un uso consapevole dello strumento e dello sviluppo del proprio pensiero critico. Terminata la fase di ricerca, l'attività proseguirà con la scrittura e la verbalizzazione di un testo. Verrà chiesto ai ragazzi di focalizzarsi su tre momenti ritenuti più importanti. Successivamente, questi eventi verranno sinteticamente riportati su delle tessere (personalizzate da loro) in cui da un lato verrà scritto l'evento scelto e, dal lato opposto, la data del periodo storico relativo. Al termine di questa seconda fase di creazione individuale, i ragazzi dovranno, in gruppo, riuscire a mettere in ordine cronologico tutti gli eventi senza guardare la data. Durante quest'ultima fase di gioco, se uno dei giocatori non sarà certo dell'ordine cronologico degli eventi, potrà interrompere il gioco e dire "dubito". A questo punto, verranno svelate le carte che permetteranno ai ragazzi di capire l'eventuale errore e la sequenza cronologica corretta degli eventi. (60')

C. (*Chiusura*): L'attività si concluderà con la condivisione da parte dei bambini dell'esperienza di gioco fatta. L'educatrice, durante l'attività, ascolterà gli scambi comunicativi tra i ragazzi e svolgerà una valutazione non formale. (15')

### Suggerimenti per i docenti e i formatori

- Punti di forza: stimolare lo sviluppo della comunicazione orale e della creatività dei bambini attraverso il gioco.
- Sviluppo del pensiero critico e dell'uso consapevole degli strumenti digitali
- Lavoro di squadra, apprendimento attraverso il gioco, sperimentazione della ricerca, della scrittura e della verbalizzazione
- 

**Tempo:** 1 ora e mezza circa

**Materiale:** Fogli di carta, cartoncini per la creazione della card, penne e pennarelli, strumenti digitali