

Scenario didattico

1. Titolo

Dov'è la Luna?

2. Parole chiave

Scienza, Sistema solare, Pianeti, gamification, gioco di gruppo

3. Informazioni base

STEAM Oggetto: Scienza

Tempo tipico di interazione con lo scenario didattico nelle ore di insegnamento per il lavoro a scuola:

Scienze 1 ora

Descrizione generale dello scenario:

| Fasi | Stage | Durata |
|------|--------------------------------|-----------|
| 1 | Introduzione al sistema solare | 5 minuti |
| 2 | Preparazione | 5 minuti |
| 3 | Gioco | 20 minuti |

Fascia d'età: dai 6 ai 10 anni

Livello di difficoltà **stimato**:

| | | | | |
|--------------|--------|----------|-------------|-------------------|
| Molto facile | Facile | Moderato | Impegnativo | Molto impegnativo |
|--------------|--------|----------|-------------|-------------------|

| | | | | |
|--|---|--|--|--|
| | X | | | |
| Materiale di riferimento | | | | |
| Materiale: Un grande tabellone di gioco raffigurante il sistema solare. Pedine di colore diverso per ogni giocatore (una pedina per giocatore). Un dado. | | | | |
| Infrastrutture scolastiche: non necessarie. | | | | |
| Materiale aggiuntivo da fonti esterne/strumenti online: https://www.youtube.com/watch?v=libKVRa01L8&ab_channel=NationalGeographic | | | | |
| Sviluppato da: Jaqueline Rinaldi - CEIPES | | | | |

4. Problema educativo

Questo scenario mira a consentire agli studenti di acquisire conoscenze sullo spazio e sul sistema solare, sviluppare capacità di osservazione e pensiero strategico, favorendo così il loro interesse per le materie STEM. Il gioco offre una piacevole esperienza di apprendimento e incoraggia gli studenti a impegnarsi nella scoperta scientifica. Insegnare agli studenti le relazioni di distanza tra i corpi celesti all'interno del sistema solare. Migliorare le capacità di osservazione degli studenti. Aiutare gli studenti a cogliere i concetti fondamentali relativi allo spazio.

5. Obiettivo/i di apprendimento

1. Gli studenti acquisiranno una conoscenza di base delle relazioni di distanza tra i pianeti del sistema solare.
2. Gli studenti saranno in grado di mettere in relazione queste conoscenze con esempi di vita reale.

| 6. Fasi dello scenario | | |
|---|------------|-------|
| Fase 1 | | |
| Titolo: Introduzione al sistema solare. | | |
| Interno | All'aperto | Misto |
| X | | |
| Durata della fase in minuti: 5 minuti | | |
| Descrizione dettagliata della fase dello scenario: Introduci gli studenti al sistema solare e ai suoi pianeti, tra cui Sole, Mercurio, Venere, Terra, Marte, Giove, Saturno, Urano e Nettuno | | |
| Schede attività: | | |
| Fase 2 | | |
| Titolo: Preparazione | | |
| Interno | All'aperto | Misto |
| X | | |
| Durata della fase in minuti: 5 minuti | | |
| Descrizione dettagliata della fase dello scenario: Prepara un grande tabellone di gioco che mostri il sistema solare. Prepara pedine di colore diverso per ogni studente e distribuiscine una a ogni giocatore. | | |
| Regole del gioco: Gli studenti tireranno i dadi per spostarsi tra i diversi pianeti sul tabellone di gioco. Quando è il turno di un giocatore, tirerà i dadi e sposterà il numero di spazi indicati dai dadi per raggiungere un pianeta specifico. Se il numero sui dadi non corrisponde a un pianeta valido in termini di distanza, ad esempio cercando di andare da Urano alla Terra, il giocatore dovrà aspettare il suo prossimo turno. L'obiettivo dei giocatori è raggiungere e stare sulla Luna. | | |
| Schede attività: | | |
| Fase 3 | | |

Titolo: Gioco

| Interno | All'aperto | Misto |
|---------|------------|-------|
| X | | |

Durata della fase in minuti: 20 minuti o più.

Descrizione dettagliata della fase dello scenario:

All'inizio del gioco, posiziona la pedina di ogni giocatore su un pianeta iniziale, ad esempio la Terra, sul tabellone di gioco del sistema solare. I giocatori, a turno, lanciano i dadi e avanzano tra i pianeti. Il loro obiettivo finale è quello di raggiungere e stare sulla Luna. I giocatori elaborano strategie e prendono decisioni in base al numero di dadi lanciati, con l'obiettivo di raggiungere la Luna. Una volta che un giocatore raggiunge la Luna, gli altri giocatori potrebbero dover rivedere le loro strategie per raggiungere lo stesso obiettivo.

Schede attività:

7. Metodologia di valutazione

Alla fine del gioco, il giocatore che raggiunge e si trova sulla Luna sarà dichiarato vincitore e campione di "Dov'è la Luna?".

Conduci una valutazione post-partita con gli studenti, discutendo le relazioni di distanza tra i pianeti all'interno del sistema solare.