

Sfide in movimento – Good Practice: Correre, saltare, lanciare: Roberta, salta!

In questo compito di apprendimento, i bambini sperimentano in coppia i movimenti di un robot saltellante nonché come controllarlo e spostarlo. Per questo esercizio, utilizzano una griglia (3×3) e delle carte simbolo (impronte dei piedi) per guidare i movimenti.

Livello(i) di competenza

- I bambini sanno saltare in modo ritmico (ad es. galoppo, su una gamba sola, a gambe divaricate).
- I bambini sono in grado di eseguire varie forme di salti e saltelli con materiali diversi (ad es. elastico, cerchio).

Obiettivi di apprendimento: I bambini sanno muoversi saltellando in vari modi all'interno di una griglia, assumendo a turno il ruolo di chi guida.

Materiale: Gesso, carte simbolo (piedi, partenza, arrivo), coni, sassolini o foglie

1. Incuriosire, attivare – Imparare, sperimentare

Nel cortile della scuola, il docente disegna con il gesso quattro o cinque griglie a 9 caselle (3×3). Possono essere adiacenti o separate visivamente mediante coni. In ogni griglia, partenza e arrivo vengono segnalati con le relative carte simbolo. I bambini vengono suddivisi in gruppi di 3-4.

Istruzione del docente

«Ci troviamo di fronte alla griglia della famiglia di robot Roberta. Per far sì che questa possa spostarsi saltellando di casella in casella, una programmatrice o un programmatore deve definire mediante le carte simbolo (piedi) i percorsi e il tipo di salto (su una gamba, a piedi pari) dalla partenza al traguardo. I robot possono muoversi soltanto in avanti, indietro e di lato. Non possono saltare in diagonale. Al comando della programmatrice o del programmatore «Roberta salta», la famiglia di robot inizia il suo percorso. Il ruolo di programmatore passa in seguito a un altro bambino.»

Possibili domande di riflessione

- Che cosa può esservi d'aiuto per saltare bene in avanti, di lato, indietro su una gamba?
- Come potete raggiungere il traguardo con il minore o il maggior numero di salti possibile?

Osservazioni

- Le dimensioni ideali di una casella della griglia sono di ca. 40×40 cm. Così, in un secondo tempo, sarà possibile superarle con un salto.
- All'inizio (a seconda del livello della classe), può essere utile che il docente mostri un

esempio di programmazione (percorso) facendosi aiutare da un bambino.

2. Osservare, accompagnare – Elaborare, collegare

Istruzione del docente

«La famiglia di robot ha bisogno di nuove sfide. Ora la programmatrice o il programmatore può scegliere liberamente il punto di partenza e di arrivo. Può inoltre utilizzare un oggetto naturale (sasso, foglia) per contrassegnare le caselle che devono essere superate con un salto dai robot.»

Possibili domande di riflessione

In che modo potete rendere più difficile il percorso con le carte simbolo?

3. Valutare, concludere – Consolidare, utilizzare

Istruzione del docente

«Tracciate nella griglia il vostro percorso a saltelli preferito. In seguito, percorrete gli itinerari di almeno due altre griglie.»

Possibili domande di riflessione

- Quale griglia vi è piaciuta di più? Perché?
- Quale percorso vi è sembrato più impegnativo? Perché?

Osservazioni

Il tema della programmazione può essere affrontato anche durante le lezioni. Ad esempio, i bambini possono trasferire il loro percorso preferito su una griglia disegnata in precedenza per programmare un bee-bot, un simpatico robot a forma di ape.

Varianti

- **Materiale:** Le griglie possono anche essere tracciate con cerchi (3×3) o cordicelle
- **Estensioni**
 - Ingrandire le griglie, ad es. 4×4
 - All'aperto: due squadre disegnano insieme un percorso su due griglie adiacenti.
 - All'interno: tracciare le griglie in aula o nel corridoio con il nastro adesivo.

Osservazioni: Sul sito «[Meine Forscherwelt.de](http://MeineForscherwelt.de)» i bambini possono programmare autonomamente il robot di Ronja (disponibile in tedesco).

Fonte: Jürgen Kühnis, Patricia Steinmann, Ilaria Ferrari, Eliane Schmocker, Luzia Huber, Pascale Lüthy, Raphaël Mathis, Susanne Steiger



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Ufficio federale dello sport UFSPO