

PROGETTO ERASMUS PLUS: LABORATORIO DI TECNOLOGIA (LEARNING BY PLAYING) CREAZIONE DI UN GIOCO DI SOCIETA' A TEMA ALIMENTARE

FASI DEL PROGETTO

Lancio dell'idea: presentazione del progetto alla classe e spiegazione agli alunni della scheda illustrativa le modalità di lavoro da svolgere sia singolarmente che in gruppo.

Costruzione ed elaborazione della conoscenza: A seguito di lezioni frontali con scambio e dibattito sul tema alimentare, gli studenti divisi in gruppi, precedentemente indicati dal docente, svolgeranno delle ricerche sugli ingredienti delle ricette tipiche della Slovacchia, Croazia ed Italia, che successivamente elaboreranno in forma di carte da gioco prima graficamente e successivamente in forma digitale.

A supporto del gioco vi sarà anche un cartellone a caselle numerate e dei segnaposto e dei dadi

CARTE IDEATE
DAGLI ALUNNI
DURANTE IL
LABORATORIO



ESEMPIO DI CARTA
DA GIOCO FINALE



Spiegazione del gioco: in sequenza alternata, un giocatore (o una squadra) pone all'altro giocatore (squadra) un quesito, sul tema dell'alimentazione e delle ricette delle diverse nazioni, stampato sulla carta da gioco. La risposta è stampata sul retro della carta. Se il giocatore (o la squadra) sfidato/a risponde correttamente, tira un dado a sei facce e avanza del corrispondente numero di caselle su un percorso prestampato. È possibile assegnare anche una quantità di tempo massimo per rispondere alla domanda. La vittoria è assegnata al giocatore o alla squadra che raggiunge l'ultima casella

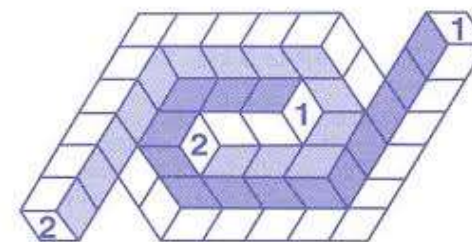
CESNAKOVA POLEVKA

ELENCA ALMENO TRE
INGREDIENTI DI QUESTO TIPICO
PIATTO SLOVACCO



RISPOSTA

- flour
- garlic
- bread
- butter
- potatoes
- paprika
- cheese



L'attività rappresenta uno dei momenti aggreganti inseriti nel programma 2020 di accoglienza delle delegazioni straniere nell'ambito del progetto Erasmus plus.