



**Play Mobility** è promosso da Ferrovie dello Stato Italiane per sensibilizzare i giovani delle scuole primarie e secondarie di primo grado sul tema della mobilità sostenibile e del rispetto dei mezzi di trasporto come bene comune.

I **materiali didattici del progetto**, consultabili e scaricabili da [www.playmobility.it/concorso](http://www.playmobility.it/concorso), e il concorso educativo sono un'occasione preziosa per impegnare gli studenti in questo periodo di lontananza dalla scuola.

**Il tema di concorso è il viaggio: da raccontare, da progettare, da immaginare...** Al di là dell'obiettivo concorsuale, per i bambini e i ragazzi è un'occasione di esprimersi sulla loro vita reale: un ricordo che ancora li emoziona, un luogo che da tanto si desidera raggiungere, la curiosità di raggiungere luoghi inesplorati... Cosa c'è di meglio che sbrigliare la fantasia in questo momento di fermo obbligatorio?!

Con un doppio vantaggio: un'altra materia di dialogo a distanza con bambini, ragazzi e famiglie e la raccolta di tanti elaborati da inviare alla riapertura della scuola, entro la nuova data di scadenza concorso che vi sarà comunicata, per concorrere ai premi messi in palio per le classi.

Di seguito gli spunti di attività da trasmettere agli studenti.



## VIAGGIO DA RACCONTARE

Raccontiamo, disegnamo, presentiamo un viaggio che abbiamo fatto

### MOMENTI DA CONDIVIDERE... A FUMETTI

*Parola d'ordine: condivisione. Il bello di una **gita scolastica** sono i momenti e le **emozioni che viviamo insieme**. Realizziamo una **graphic novel** che racconti l'esperienza vissuta! L'insegnante invita ciascuno studente a rivivere un istante preciso di un'uscita didattica fatta insieme. A casa, singolarmente, i bambini raffigurano questo momento a fumetti, fotografano con lo smartphone dei genitori il disegno e lo condividono nella chat di classe. Vi ricordate, per esempio, l'uscita in fattoria didattica? Disegniamo cosa abbiamo fatto e visto durante il percorso botanico: il primo fumetto riguarderà la passeggiata in campagna, il secondo il riconoscimento di una specie vegetale e il terzo la raccolta delle piante aromatiche.*

*L'insegnante raccoglie le strisce di fumetto fino a formare una **graphic novel** e la rende visibile e accessibile a tutti sulla piattaforma utilizzata per la classe virtuale. Con una video-conferenza di classe l'insegnante può decidere di leggere a voce alta il racconto mentre ciascuno studente è intento a seguirlo da casa propria.*

### Ora insieme

*Per realizzare un **fumetto cooperativo**, basterà condividere via chat con i compagni di classe uno script (sequenza e contenuti di ogni vignetta) e dividersi i compiti. I ragazzi si coordinano e disegnano una vignetta per ciascuno. Il docente può anche dividere la classe in gruppi al massimo di 4 studenti e far lavorare ogni singolo gruppo a un "pezzo" dello script attraverso videochiamate WhatsApp.*

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

[www.playmobility.it/concorso](http://www.playmobility.it/concorso)





## UN VIAGGIO DA COPERTINA

Cos'è un **acrostico**? Per acrostico si intende un componimento poetico nel quale le lettere iniziali dei versi riunite insieme e lette verticalmente vengono a formare una parola o una frase. Scriviamo un acrostico della parola viaggiare per raccontare emozioni e ricordi del tuo ultimo viaggio. **V come volare**: quando visito un posto nuovo la mia fantasia vola alta a immaginare le storie che hanno animato quei luoghi. **I come idea**: la scintilla che mi coglie davanti a nuovi paesaggi per scattare foto originali e creative. **A come amare**: cosa mi porto nel cuore di quest'esperienza? **G come gioco**: per passare il tempo in viaggio gioco sempre a... Ciascun bambino realizza il suo acrostico su un file word e lo condivide tramite mail al proprio docente.

### Ora insieme

L'insegnante lancia una call al gruppo su Skype o Zoom: ognuno indichi la parola del viaggio che ritiene più importante e significativa. Si scelgono le più votate, si condividono e si realizza un acrostico collettivo: a ognuno è assegnata una lettera da riempire.



## VIAGGIO DA PROGRAMMARE

Programmiamo un viaggio o la gita di classe pensando a ogni elemento che lo caratterizza

### PREPARIAMO LA VALIGIA

Cosa serve per fare un viaggio? Facciamo **una lista che racconti di cosa è fatto un viaggio** per riempire un'immaginaria valigia. Pensiamo a ogni elemento come mezzi di trasporto, città e monumenti, persone ed emozioni. L'insegnante chiede ai suoi studenti di preparare due documenti word per distinguere gli **oggetti tangibili**, come bussola, mappa, zaino, biglietto del treno, soldi..., da quelli **non tangibili**, la curiosità di intraprendere nuove avventure, l'allegria di stare con gli amici, lo stupore nei confronti della bellezza, la conoscenza e le nozioni apprese..., e di condividerli via mail, chat, videocall. In alternativa è possibile realizzare il disegno della valigia illustrata, piena di simboli e oggetti, fotografarlo a condividerlo via chat. L'insegnante raccoglie in un ambiente cloud tutti gli elaborati.

### Ora insieme

L'insegnante propone di **riempire la valigia della classe**. Questa volta ognuno suggerisce cosa metterci dentro. Si anima una discussione di gruppo: cosa va bene? Cosa manca? Non replichiamo gli stessi oggetti! Riempiamo la valigia comune di disegni e di parole... tutto on line con una delle piattaforme disponibili gratuitamente sulla rete.

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

[www.playmobility.it/concorso](http://www.playmobility.it/concorso)





## MAPPE PARLANTI

**Dove ti piacerebbe andare in viaggio?** Quale città vorresti scoprire? Scegliamo un luogo e prepariamo la mappa illustrata di questa città, provincia o regione. L'insegnante invita i suoi studenti a fare un'apposita ricerca sul patrimonio culturale, i prodotti culinari tipici, le bellezze naturali e la fauna di quel dato luogo. Lo studente, in autonomia da casa, recupera una cartina muta, la stampa e la arricchisce con disegni e simboli rappresentativi delle ricchezze e peculiarità del luogo per dare forma a un'originale guida turistica da portare con sé nel momento del viaggio! Prendiamo, per esempio, la mappa del Friuli Venezia Giulia e aggiungiamo il disegno del prosciutto di San Daniele, specialità gastronomica, in prossimità dell'omonima cittadina, la raffigurazione delle rovine romane dove è situata la città di Aquileia e l'immagine di campi di granoturco nella campagna della provincia di Udine. Il lavoro, scansionato o fotografato, viene successivamente condiviso con l'insegnante. Infine, il docente carica i lavori realizzati da tutta la classe sulla **piattaforma condivisa** (es. registro elettronico): qui ciascun studente può attingere al lavoro dei suoi compagni di classe e salvarsi sul proprio pc le mappe illustrate dei luoghi che desidera visitare.

## Ora insieme

Possiamo ripetere l'esercizio per **creare una mappa collettiva** di tutta Italia (regione per regione) oppure addirittura dell'Europa! Su una lavagna collaborativa utilizzata per la didattica a distanza, il docente carica la mappa muta dell'Europa e invita la classe a scrivere o disegnare informazioni turistiche: ciascuno studente partecipa alla sua realizzazione con un solo simbolo o completando 1 sola regione/stato indicato dal docente.



## VIAGGIO DA IMMAGINARE

Trasformiamoci in progettisti del futuro, mostriamo come si viaggerà in treno e verso quali destinazioni in ambienti puliti e paesaggi ideali

## IL TRENO DEL FUTURO

**Che forma avrà il treno del futuro?** Che colori avrà, cosa offrirà ai passeggeri e come si chiameranno le sue carrozze? E se fosse un treno a forma di capsula, lungo e stretto, tutto in vetro per poter guardare fuori da ogni direzione? Un treno che viaggia a velocità supersonica dentro tunnel di neon colorati. Qui, a causa della velocità, i passeggeri possono mangiare solo gomme da masticare al gusto di pasta al pomodoro o arrosto e patate. Facciamo un bel disegno su carta o rappresentiamolo in digitale grazie ad app come Tayasui Sketches e condividiamolo con l'insegnante via email!

## Ora insieme

Facciamo squadra! Ognuno si occupa di **disegnare o raccontare un vagone del treno del futuro**, senza limiti di fantasia. La bacheca virtuale raccoglierà le carrozze disegnate da tutta la classe in un progetto a più mani di questo patchwork di veicolo futuristico! Poi proviamo tutti insieme a dare un po' d'ordine?

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

[www.playmobility.it/concorso](http://www.playmobility.it/concorso)





## UNA DESTINAZIONE GREEN

Sicuramente conoscerete già qualche libro che parla di viaggio: la letteratura per bambini e ragazzi è ricca di romanzi di avventura e di diari di viaggi! Da *Il meraviglioso viaggio di Nils Horgersson* di S. Langerlof, al *Grande Atlante delle avventure* di L. Letherland, passando per grandi classici come i *Viaggi di Gulliver* di J. Swift. L'insegnante invita gli studenti a fare a casa una ricerca in Rete per scoprire storie di viaggi fantastici: quali sono le mete? Come appaiono queste terre avventurose? Dove si trovano? Ciascuno studente dovrà raccogliere gli elementi più interessanti dei vari luoghi e realizzare la sua personale descrizione della **destinazione di viaggio ideale: verde, pulita e incantevole**. L'elaborato viene condiviso tramite mail con l'insegnante.

## Ora insieme

L'insegnante invita gli studenti alla creazione di un **disegno collettivo** sulla piattaforma digitale, dove condividerà il primo schizzo (la base del disegno). Seguendo l'ordine suggerito dall'insegnante, ciascuno studente interviene nel disegno aggiungendo un piccolo elemento come un fiore, una pala eolica, un animale selvatico...

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

[www.playmobility.it/concorso](http://www.playmobility.it/concorso)

