



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, 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

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. 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.

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 le emozioni che ti ha suscitato il tuo ultimo viaggio. Ciascun bambino realizza il suo acrostico su un file word e lo condivide tramite mail al proprio docente o sulla piattaforma di riferimento.

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

www.playmobility.it/concorso



VIAGGIO DA PROGRAMMARE

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, monumenti, persone, emozioni ma anche oggetti veri e propri come bussola, mappa e vestiti. L'insegnante chiede ai suoi studenti di preparare due documenti word per distinguere gli oggetti tangibili da quelli non e di condividerli via mail. In alternativa è possibile realizzare il disegno della valigia illustrata, fotografarlo a condividerlo via chat.

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 propria, 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! Il lavoro, scansionato o fotografato, viene successivamente condiviso per mail con l'insegnante.

Infine, il docente carica i lavori realizzati da tutta la classe sulla piattaforma condivisa: 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.



VIAGGIO DA IMMAGINARE

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? Facciamo un bel disegno su carta o rappresentiamolo in digitale grazie ad app come Tayasui Sketches e condividiamolo con l'insegnante via email!

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! 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.

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

www.playmobility.it/concorso