



**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

### RACCOLTA DI RACCONTI

Su esempio dei grandi autori della letteratura per ragazzi come Jules Verne, Mark Twain ed Emilio Salgari, **scriviamo un breve racconto sui ricordi di viaggio**: l'eccitazione prima della partenza, lo stupore provato davanti a un monumento o davanti alla potenza della natura, la curiosità verso un posto nuovo, il coraggio con cui si sono affrontati gli imprevisti e la felicità di stare con gli amici... L'insegnante chiede agli studenti di scrivere un documento word che andrà condiviso tramite mail; successivamente i file vengono raccolti insieme e diventano visibili a tutta la classe sulla piattaforma utilizzata per la classe virtuale. Una **grande raccolta** da leggere comodamente a casa quando vogliamo!

### Ora insieme

Stabiliamo un turno di intervento. Il primo scrive l'inizio, poi passa le ultime righe al secondo compagno e così via. Una volta che tutti hanno scritto, l'insegnante invita gli studenti a collegarsi a una videoconferenza di classe, dove legge il divertente risultato!

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

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





## UN VIAGGIO DA COPERTINA

Anche la copertina vuole la sua parte! Immaginate di dover **realizzare la copertina per il vostro racconto o reportage di viaggio**: quali elementi scegliete di valorizzare? Che titolo? I colori utilizzati riflettono l'emozione scaturita dal ricordo del viaggio? La copertina di un romanzo di avventure ambientato alle Isole Faroe in Norvegia, per esempio, può avere per soggetto una coda di balena che fa capolino dalle onde blu e impetuose di un mare in inverno. Avventure nel profondo Nord potrebbe essere il titolo...

L'insegnante chiede a ciascuno studente di realizzare una copertina digitale sfruttando le potenzialità creative di PowerPoint oppure una copertina cartacea, magari incollando biglietti e cimeli di viaggio per dargli un tocco vintage. Nel primo caso i ragazzi potranno condividere tramite mail il proprio lavoro; nel secondo caso, il lavoro va fotografato e condiviso nella chat di classe.

### Ora insieme

Sfida puzzle.

La classe si divide in due squadre, a cui l'insegnante consegna una copertina di romanzo di viaggio ritagliata in pezzetti come puzzle. Ciascuna squadra dovrà nel tempo più breve riuscire a **ricomporre la copertina**, scoprire il titolo e ricostruire la trama del libro. Finita la sfida, tutti leggeranno il libro e posteranno i loro commenti.



## VIAGGIO DA PROGRAMMARE

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

### L'AGENZIA VIAGGI

Trasformiamoci in un'agenzia viaggi e proviamo a **organizzare i vari spostamenti che richiede il viaggio**. L'insegnante assegna a ciascuno studente una meta differente e chiede loro di preparare una tabella (excell o word) dove confrontare i mezzi di trasporto possibili in riferimento a costi, durata e sostenibilità del viaggio. Alla tabella lo studente allega una breve descrizione dove spiega quale mezzo ha deciso di preferire e perché. Se, per esempio, dal nord Italia vogliamo raggiungere Palermo, in Sicilia, possiamo scegliere se prendere il traghetto con la propria autovettura da Genova o da Reggio Calabria, oppure prendere un volo diretto per la città arrivando all'aeroporto di Milano Malpensa in treno. Pensate che la distanza stradale che collega queste due città è di 1468 km e in macchina si impiegano più di 14 h per percorrere questo tratto! Il contributo di ogni studente viene condiviso tramite mail all'insegnante.

### Ora insieme

L'insegnante condivide il lavoro svolto da ciascuno studente su un ambiente cloud. I ragazzi, dopo aver consultato la raccolta di materiale, organizzano sulla chat/videocall di classe un momento per stabilire **la classifica dei viaggi più "green"**!

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

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





## VOCE DEL VERBO VIAGGIARE

Quante parole ci vengono in mente se dico "viaggiare"? Costruiamo un **dizionario bilingue** italiano – inglese con termini e frasi legati al tema del viaggio. Includiamo i saluti, il nome dei mezzi di trasporti e dei monumenti... e poi divertiamoci a tradurli! Per esempio: volo – flight; a che ora è il mio volo? - what time is my flight?; cattedrale – cathedral; auto – car; viaggio di lavoro – business trip; dove posso trovare un taxi? where can I find a taxi?; orario – timetable.

Ciascuno studente redige la sua lista di termini con traduzione e la invia tramite mail all'insegnante. Questo, raccoglierà tutti i termini, esclusi i doppioni, in un unico file visibile a tutti su piattaforma condivisa.

## Ora insieme

La prima parte di questa attività è un lavoro collettivo: l'insegnante divide la classe in 5 gruppi whatsapp (in cui lui è incluso) e cronometra i 15 minuti a disposizione per il **brainstorming** in italiano.



## VIAGGIO DA IMMAGINARE

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

## PROFESSIONE DESIGNER

Come possiamo **rendere più sostenibili i treni del futuro**? Immaginiamo nuovi servizi, design e tecnologie per venire incontro alle esigenze dei cittadini del futuro. Una forma più affusolata e aerodinamica del treno permetterebbe di ridurre i consumi, mentre pannelli solari sul tetto consentono ai passeggeri di avere thè caldo disponibile in ogni momento...

Gli studenti, a casa e in autonomia, realizzano un breve testo descrittivo nel quale presentano il progetto e lo condividono con l'insegnante tramite mail. Quest'ultimo condividerà la raccolta di progetti sulla piattaforma virtuale di classe.

## Ora insieme

Prepariamo un **mini video** in stile giornalistico nel quale raccontiamo il nostro progetto. Carichiamo il file multimediale sulla piattaforma condivisa di classe e ogni giorno, in diretta, seguiamo tutti insieme le idee e i progetti dei nostri compagni!

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

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





## IL MUSEO IMMAGINARIO

Immaginiamo di fare un **viaggio intorno al mondo** per vedere i migliori capolavori d'arte. L'insegnante assegna a ciascuno studente 5 monumenti / opere d'arte famose e chiede di ipotizzare il percorso per poterli raggiungere da casa propria: quanto distano? Come posso raggiungerli in maniera sostenibile? E se fossimo nel futuro? Immaginiamo, per esempio, di dover raggiungere l'Acropoli di Atene... Da Roma saliamo in sella alla nostra bicicletta, raggiungiamo Brindisi per prendere il traghetto e arrivare ad Atene: qui meravigliosi itinerari su pista ciclabile ti conducono alle rovine antiche! E non dimenticare il panorama mozzafiato!

Il ragazzo dovrà preparare un documento completo dei 5 diversi itinerari (bicicletta, canoa, treno del futuro, navicella spaziale...), incluso il tempo impiegato, e inviarlo tramite mail al docente.

In alternativa il docente può realizzare un museo virtuale raccogliendo in un video da condividere con la classe le immagini di opere d'arte. I ragazzi accedono alla piattaforma, scelgono un'opera d'arte e, sulla base della distanza e della conformità geografica del posto in cui si trova, inventano un mezzo di trasporto futuristico con cui possono raggiungerla da casa propria. Allo stesso modo il documento preparato andrà condiviso tramite mail con l'insegnante.

## Ora insieme

Utilizzando le lavagne collaborative, la classe, divisa in gruppi, può realizzare **un racconto a più mani** delle avventure in giro per il mondo dei suoi protagonisti in cerca di arte e bellezza. Non dimenticate di sottolineare gli aspetti sostenibili e fantascientifici di questi viaggi!

CONSULTA E SCARICA I MATERIALI DEL PROGETTO

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

