



Il tempo

CASELLA DI APPROFONDIMENTO

Titolo dell'attività	Creare un orologio analogico
Tempo	90 minuti
Materiale necessario	Box "Il tempo"
Numero di studenti per 1 box	2- 3 studenti

PER SEQUENZA 1

Step 1: Introduzione

Guardate con gli studenti il video legato al tema del tempo.

<https://www.youtube.com/watch?v=7WITNDjhxRU> in italiano

In inglese, come leggere l'ora: https://www.youtube.com/watch?v=K5q65e_E-os

Step 2: Create una mappa mentale

Avviate una discussione sulla misurazione del tempo.

Date agli alunni dei fogli per prendere appunti e chiedete quali unità di tempo conoscono (secolo, millennio, anno, stagioni, giorni della settimana, ieri, oggi, domani, presto, prima, ora, minuto, secondo, ora...). Lasciate che scrivano le loro riflessioni e risposte sui fogli.

Step 3: Leggete la storia "Il tempo"

Leggete la storia alla classe. Dopo la lettura, chiedete agli studenti che cosa hanno scoperto.



Cofinanziato
dall'Unione europea

MY BOX OF STEAM (progetto nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) è finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.

Step 4: Scoprire il contenuto della box

Formate gruppi di 2 o 3 studenti, dando a ciascun gruppo una box. Lasciategli tutto il tempo necessario per scoprirne il contenuto.

Dopo che avranno familiarizzato con il contenuto, chiedete quale pensano sia il loro compito e che cosa si aggiungono a fare.

Step 5: Crea il tuo orologio analogico

Gli alunni costruiscono un orologio analogico usando un foglio di carta. Gli elementi di un orologio analogico devono essere stampati su carta spessa, (200 gr). I bambini ritagliano e realizzano l'orologio seguendo le istruzioni. Attaccheranno il quadrante dell'orologio sulla base, le lancette sono fissate al quadrante con perni a farfalla. Nella seconda sequenza gli alunni possono anche illustrare i loro orologi con matite colorate.

Sequenza 2 Alternativa: Orologio con numeri romani

Usando un compasso e un righello, gli alunni devono dividere il quadrante dell'orologio in 12 parti uguali.

Le lancette nella lunghezza appropriata, realizzate sempre in carta pesante, si potranno muovere e saranno fissate per questo al quadrante con un perno a farfalla.

Step 6: Risolvete le attività

All'interno della box troverete inoltre una tabella contenente gli orari scritti nella forma digitale.



Step 7: Giocate a "Che ore sono, signor Lupo?"

Per fare questo gioco avrete bisogno di un luogo davvero grande. Qualora in classe non aveste abbastanza spazio per metterlo in scena, potreste spostarvi in palestra o all'aperto.

Leggete la descrizione del gioco qui sotto, scegliete chi interpreterà „Signor Lupo“ (Mr Wolf) e iniziate a giocare.

- Posizionate il Signor Lupo da un lato e tutti gli altri bambini sul fronte opposto.
- I giocatori gridano: "Signor Lupo, signor Lupo, che ore sono?" E il signor Lupo risponde: "Sono le dieci!" (o qualsiasi altra ora).
- Contando i passi ad alta voce, il gruppo avanza di dieci passi verso il signor Lupo.
- Il gruppo ripete più volte la domanda e il signor Lupo risponde con orari diversi. Quando i giocatori si saranno avvicinati molto al signor Lupo, questi risponderà: "Mezzanotte!", segnale che invita tutti i giocatori a tornare al punto di partenza il più velocemente possibile, per evitare di essere catturati dal signor Lupo.
- Tutti coloro che Signor Lupo cattura passano dalla sua parte, trasformandosi a loro volta nei round successivi, in tanti Signori e Signore Lupo. Nel gruppo di Lupi, i giocatori faranno a turno a rispondere alla richiesta dicendo l'ora.
- Il gioco continuerà fino a quando resterà un unico giocatore. Quel giocatore diventerà Signor Lupo nella partita successiva.

PER LA SEQUENZA 2

Giocate al gioco "Bambino sveglia!"

Formate 2 squadre, delimitate l'area di gioco e posizionate la scatola con i materiali necessari accanto ad un segnapunti. La scatola stessa può fungere da segnapunti. Spiegate le regole del gioco e date il via alla gara a staffetta.



MATEMATICA

Materiali necessari: la scheda con riportati i tempi digitali fornita dalla nostra box, una matita.

- Concordate precedentemente che la mano destra corrisponde alla lancetta dei minuti e quella sinistra alla lancetta delle ore.
- Formate 2 squadre che procederanno come in una gara a staffetta.
- Mettete per ciascuna squadra il foglio con i tempi digitali accanto al segnapunti di fronte alle squadre.
- Il primo concorrente va verso il foglio con i tempi, seleziona disegnando un cerchio intorno all'orario che dovrà interpretare.
- Quindi usando le proprie braccia come lancette indicherà l'ora selezionata.
- La squadra grida il tempo fino a che non viene data la risposta corretta. Il primo concorrente torna indietro con un applauso e manda avanti il giocatore successivo.

Chi è il più veloce vince la partita.



Cofinanziato
dall'Unione europea

MY BOX OF STEAM (progetto nr. 2022-2-EE01-KA220-SCH-000099273) è finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.