

PROGETTO "NINTENDO LABO"
RELAZIONE DESCRITTIVA DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE
"GIOCARRE PER IMPARARE"
"COSTRUZIONE DI UNA SUPER CHITARRA"

PREMESSA

Gli alunni della classe 2^C dopo essersi confrontati in classe sulle possibili iniziative da sviluppare per partecipare al concorso Nintendo Labo, si sono entusiasmati all'idea di sperimentare più attività: alcuni hanno proposto di inventare un gioco per aiutare nello studio, altri invece hanno deciso di sperimentare le funzionalità del Garage Toy-Con.

OBIETTIVO

La prima proposta denominata "Giocare per imparare", è nata dall'idea di rendere più coinvolgente, motivante e inclusivo lo studio, soprattutto per i ragazzi con maggiori difficoltà.

La seconda proposta intitolata "Costruzione di una super chitarra", ha voluto invece mettere alla prova le più approfondite conoscenze musicali di alcuni alunni, unite alla creatività e all'originalità nella costruzione artigianale di uno strumento.

AMBITI DISCIPLINARI COINVOLTI

1. "Giocare per imparare" si è dimostrato un moderno gioco dell'oca in grado di adattarsi alle specifiche richieste delle varie discipline oggetto di studio. Il percorso predisposto dagli alunni può mettere infatti alla prova il livello di preparazione dei giocatori su un argomento specifico (può riguardare la verifica di una determinata disciplina), oppure su tutte le discipline (può diventare un divertente strumento per affrontare un esame importante come quello al termine della scuola secondaria di I grado, laddove tutte le materie sono oggetto di studio. L'emozione e lo stress possono infatti giocare brutti scherzi e quindi perché non proporre ai ragazzi che devono affrontare le prove dell'Esame di Stato, un gioco per studiare in modo più rilassato?

2. "Costruzione di una super chitarra" è stato un progetto fortemente sostenuto dagli alunni più portati per la musica che seguono anche a casa delle lezioni private sull'uso di alcuni strumenti musicali. Tra l'altro la nostra stessa scuola secondaria da alcuni anni potenzia l'apprendimento della musica con dei corsi di pianoforte pomeridiani. Lo strumento che tuttavia gli alunni hanno deciso di costruire è più semplice del pianoforte. La scelta della chitarra è nata infatti dall'idea di realizzare un modello di un'adeguata complessità costruttiva, ma anche di apprendimento. Perché non cogliere

infatti l'opportunità per gli alunni più esperti di chitarra di spiegare le basi del funzionamento del loro strumento preferito ai compagni interessati? Inoltre la costruzione artigianale dello strumento ha consentito di sviluppare le abilità manuali proprie delle discipline di Arte e Tecnologia.

MATERIALI USATI

I ragazzi hanno potuto liberamente scegliere di usare qualunque materiale (carta, cartone e colla sono stati quelli prevalentemente scelti). Le parole d'ordine per eccellenza sono state infatti "Fantasia", "Creatività", "Libertà"!

MODALITÀ DI LAVORO

I ragazzi hanno lavorato in gruppo per circa un mese e mezzo. Sono stati formati tre gruppi: uno più numeroso che ha lavorato al gioco dell'oca e due che hanno realizzato lo strumento musicale. Tutti i ragazzi hanno personalizzato le macchinine RC che nel caso del gioco dell'oca, sono state utilizzate come pedine, nel caso della chitarra, come macchinine danzanti al ritmo di musica.

DOCUMENTAZIONE FOTOGRAFICA FINALE

Con la presente relazione si allega il video "Classe 2^C - Giocare per imparare; Costruzione di una super chitarra" che ha descritto il percorso svolto. Per la tutela dei dati personali e della privacy dei minori, gli alunni non sono mai stati ripresi in viso.