



### Proposte di attività di follow-up

La seguente scheda presenta alcune proposte di attività, collegate alle tematiche affrontate nei quattro video-tutorial "MDR PLAY LAB", che possono essere svolte in classe o attribuite agli studenti come compito a casa.

#### Puntata nr. 1 - Storie di salvadanai

- Organizzare una discussione collettiva sul risparmio, collegandosi all'oggetto salvadanaio ("chi di voi ha l'abitudine di mettere via il denaro in un salvadanaio? L'avete mai rotto? Perché decidete di non utilizzare subito i vostri soldini ma di risparmiarne una parte? Vi è già capitato di riuscire a comprarvi qualcosa con il denaro risparmiato? Ecc."). La discussione dovrà far emergere significato e funzione del risparmio, nonché le esperienze personali dei bambini.
- Inventare un racconto di classe che abbia per protagonisti alcuni salvadanai animati, di cui i bambini dovranno inventare caratteristiche e storia.
- Chiedere ai bambini di portare da casa oggetti di scarto (vecchi giornali, confezioni in plastica vuote, ecc..) e organizzare la costruzione, divisi in squadre, di salvadanai realizzati con materiali di recupero. Il docente valuterà gli elaborati in base ai seguenti criteri: numero di diversi materiali di recupero impiegati, funzionalità ed estetica del manufatto.
- Costruire un grande salvadanaio di classe in cui raccogliere nel corso dell'anno il denaro necessario alla realizzazione di un progetto collettivo (ad es. l'acquisto di libri per incrementare la biblioteca di classe o la raccolta di una somma da devolvere a favore di progetti di solidarietà).
- Risolvere, con la supervisione del docente, l'enigma del grande salvadanaio africano, gioco di logica ideato dal Museo del Risparmio e disponibile gratuitamente al seguente link: <https://openeducation.polito.it/mdr/gioco/index.html>.
- Svolgere un gioco di riconoscimento delle monete basato sul fare canestro in alcuni salvadanai a barattolo costruiti dai bambini: ogni alunno deve pescare una moneta da un mucchietto sparso su un banco, e lanciarla all'interno di uno dei salvadanai disposti su un altro banco, cercando di fare canestro centrando lo specifico salvadanaio dedicato alla moneta del valore di quella che si sta tirando. Vince il bambino che, in meno tempo, è riuscito a fare canestro in tutti gli otto salvadanai corrispondenti alle otto tipologie di monete dell'area Euro.

#### Puntata nr. 2 - Quanto costano i desideri

- Leggere la fiaba "La cicala e la formica", e commentarla insieme per far riflettere gli studenti sul significato del risparmio.
- Approfondire la conoscenza di monete e banconote, analizzandone le caratteristiche (forma, dimensione, colore, peso, immagini e parole che compaiono sulle facciate) e realizzando una carta tematica dell'attuale diffusione dell'Euro.
- Organizzare un laboratorio artistico di riproduzione di monete e banconote, facendo sperimentare differenti tecniche artistiche (pastelli, tempere, frottage, ecc.).
- Costruire delle tabelle di prezzi rilevati nei negozi o al mercato.
- Introdurre la nozione di "tasso di cambio" – da rendere più accessibile mediante il riferimento non alle valute, ma ad alcuni oggetti – inventando una tabella di conversione tra diversi beni (es. 1 peperone = 2 cipolle, 1 bue = 2 pecore, 1 quaderno = 2 penne, ecc.) e simulando degli scambi: in questo modo i bambini cominceranno a sperimentare il concetto in concreto, per essere poi in futuro pronti a usarlo in astratto.



### Puntata nr. 3 - Riciclo creativo

- Approfondire la corretta gestione della raccolta differenziata, stilando una classifica dei materiali più e meno riciclabili.
- Organizzare una ricerca a gruppi sul processo di smaltimento dei rifiuti.
- Visionare in classe il lungometraggio animato "WALL-E" (98 minuti).
- Far progettare agli studenti un prodotto innovativo realizzato con materiali di scarto. Divisi a gruppi, dovranno immaginare la tipologia di oggetto e la funzione, e indicare quali materiali di recupero si potrebbero impiegare per realizzarlo. L'oggetto dovrà quindi essere rappresentato con un disegno.

### Puntata nr. 4 - For e Mika in cucina

- Proporre, con l'aiuto dei genitori, alcune ricette con cui riutilizzare gli alimenti avanzati.
- Fare una classifica dei paesi più "spreconi" di cibo e di quelli meno.
- Inscenare un mercato o un supermercato (con banchi/scaffali di alimenti) in cui i bambini possano esercitarsi a fare una spesa corretta, dopo aver compilato una lista accurata.
- Approfondire il tema dello spreco d'acqua attraverso l'educational interattivo "L'acqua è di tutti, non mangiamone troppa", sviluppato nell'ambito del progetto di sensibilizzazione "UNA BUONA OCCASIONE" (link: <http://www.unabuonaoccasione.it/acqua/>).
- Stimolare la riflessione sulle abitudini alimentari e i quantitativi di cibo consumati dalle famiglie in diversi Paesi del mondo attraverso le immagini del progetto fotografico "The Hungry Planet" (link: <http://menzelphoto.photoshelter.com/gallery/Hungry-Planet-Family-Food-Portraits/G0000zmgWvU6SiKM/C0000k7JgEHhEq0w>).