

Analisi descrittiva di un artefatto

di: Rita Montesi

scuola: Savoia (I. C. Jesi Centro)

area tematica: Ed.Tecnica

pensato per: 11 - 14 anni

scheda n°: 1

FINALITA'

Conoscere e capire la complessità dell'oggetto tecnologico.

PRESENTAZIONE DELLE ATTIVITA'

Si parte da un gioco realizzato in classe: "I DETECTIVES" che ha lo scopo di far scoprire agli alunni un oggetto misterioso attraverso la formulazione di domande-risposte.

Al gioco seguono i commenti e le riflessioni che conducono i ragazzi a raccogliere e ordinare le domande significative.

Queste vengono poi raccolte e ordinate dentro tabelle e mappe concettuali.

Gli alunni vengono quindi guidati a sistemare tutte le informazioni raccolte e, infine, a descrivere l'artefatto esaminato, collegando le informazioni tabulate.

Per ulteriori informazioni:

Rita Montesi doc. Scuola Media Savoia - tel 0731 219811 - e-mail: savoia@jesicentro.it

**PERCORSI DIDATTICI E' UN PROGETTO PROPOSTO DA
ISTITUTO SCOLASTICO COMPRENSIVO JESI CENTRO**

**PER METTERSI IN CONTATTO CON NOI POTETE:
SCRIVERCI IN C.SO MATTEOTTI 46 60035 JESI AN
TELEFONARCI ALLO 0731 57652
INVIARCI UNA MAIL A PERCORSIDIDATTICI@JESICENTRO.IT**





IL GIOCO DEI DETECTIVES

Scopo del gioco è quello di scoprire un oggetto misterioso attraverso la formulazione di domande e risposte chiare, precise e pertinenti.

L'INSEGNANTE...

invita due studenti ad uscire dall'aula per un tempo di 5'.



A I loro rientro gli alunni dovranno scoprire l'oggetto scelto dai compagni, ponendo loro alcune domande. I due alunni "nomineranno" il compagno che di volta in volta dovrà rispondere al quesito in maniera chiara ed essenziale.

Un alunno della classe verrà designato per scrivere le domande, un altro per registrare le risposte.



Tutti dovranno prestare attenzione agli indizi forniti che faranno avvicinare i due "detectives" al nome dell'oggetto pensato.

GLI ALUNNI...

propongono più oggetti da indovinare, non appena i due detectives sono usciti dall'aula. Dopo la discussione sulla proposta da ciascuno, vengono designati 3 oggetti, quelli ritenuti più interessanti o "misteriosi" e, per alzata di mano, si sceglie quello che ottiene il maggior numero di consensi. I due detectives possono ora rientrare in aula, porre le loro domande ai compagni:

- L'oggetto si trova in aula?
- E' grande?
- E' un pezzo solo o ci sono tanti pezzi?
- E' pesante?
- Si usa in classe?
- Chi lo usa?
- Dove si va per usarlo?
- Come si usa?
- Quando si usa?
- Dove si compra?
- A che cosa serve?
- Chi lo fa?
- Si può rompere?
- E' duro?
- Di che materiale è fatto?
- Si consuma?
- Costa tanto?



Le risposte dei ragazzi dovranno essere essenziali, ma chiare e coerenti affinché i detectives riescano a raccogliere gli indizi necessari e, infine, scoprire l'oggetto misterioso.

LE RIFLESSIONI...

Al gioco seguono i commenti e le riflessioni che conducono i ragazzi a raccogliere e ordinare le domande significative.

DOMANDE FOCALI	OPERAZIONI MENTALI
CHE COS' E'?	DEFINIZIONE
A COSA SERVE?	FUNZIONE
DA QUANTE PARTI E' COSTITUITO?	PARTIZIONE
DI QUALE MATERIALE E' FATTO? E' DURO? E' COLORATO? E' PESANTE? CHE FORMA HA? COME FUNZIONA? QUANTO COSTA? SI CONSUMA?	CARATTERISTICHE

ISC Jesi Centro www.jesicentro.it percorsididattici@jesicentro.it

La stessa tabella viene ora strutturata in maniera più complessa.

MAPPA CONCETTUALE



I ragazzi vengono guidati a sistemare le informazioni raccolte.

ANALISI DELLE PARTI

DENOMINAZIONE	DEFINIZIONE	FUNZIONE	PARTIZIONI	CARATTERISTICHE

ISC Jesi Centro www.jesicentro.it percorsididattici@jesicentro.it

LA CONCLUSIONE

Il momento conclusivo prevede la stesura di un testo descrittivo (descrizione paratattica) dell'artefatto esaminato collegando ordinatamente le informazioni tabulate procedendo da sx a dx.

