

# Memory



Nell'attività Memory, i bambini dovranno associare le parole a un'immagine. Tutte le carte gioco appartengono al mondo digitale così da permettere ai più piccoli di avvicinarsi al mondo della tecnologia e della programmazione, senza utilizzare alcun dispositivo reale. Il gioco migliora la loro destrezza, il ragionamento e la memoria.

**Risorse stampabili indicate:** Carte Scratch, Carte Extra e Carte Soluzioni sostenibili

**Materiale aggiuntivo necessario:** Nessuno

**Durata totale:** 30 min.

**Territorio 4 - La Fabbrica Fantastica**



## Obiettivi di apprendimento



Lettura



Essere informati  
nel mondo  
digitale,  
mobilitare gli  
strumenti digitali



Ragionamento



Comprendere i sistemi  
naturali e i sistemi  
tecnicci

**Obiettivi di Sviluppo  
Sostenibile collegati**



## Modalità di gioco

6 - 12 anni

Lavoro di gruppo

In classe

A casa

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal  
programma Erasmus+  
dell'Unione europea





## Argomenti pedagogici

**Scopri il mondo digitale:** il mondo digitale è il futuro, per questo è importante che i bambini lo conoscano.

**Racconta e testimonia con le immagini:** le immagini possono migliorare lo sviluppo dei bambini in diversi modi:

- L'uso delle immagini fornisce ai bambini più chiarezza.
- Stimola la fantasia: pensare per immagini e per storie aiuta i bambini a migliorare la creatività.
- La visualizzazione per immagini consente loro di pensare in modo orientato alla soluzione.

**Approccio alla programmazione:** In futuro, essere in grado di programmare è altrettanto importante quanto parlare una lingua, perché la nostra società diventa sempre di più automatizzata e digitalizzata. La programmazione insegna ai bambini ad apprendere abilità che possono utilizzare quando saranno adulti. Le abilità che i bambini imparano dalla programmazione sono:

- Pensiero creativo e logico
- Consapevolezza dello spazio e orientamento
- Capacità di risoluzione dei problemi
- Collaborazione





# Regole del gioco

## Narrativa del gioco:

- Memory Scratch: impariamo a programmare senza usare il computer! In questo gioco, i bambini giocano con Scratch, un programma per computer che consente ai bambini di creare storie digitali, giochi e animazioni. Per conoscere il programma, i bambini devono collegare un'immagine a una parola. Le immagini rappresentano i blocchi e i pulsanti utilizzati in Scratch.
- Memory Extra: i bambini giocano collegando un'immagine (relativa a un computer) al suo nome. Alcune immagini saranno molto facili, altre possono essere un po' difficili.
- Memory Soluzioni Sostenibili: i bambini collegano una fonte di energia rinnovabile a un oggetto che funziona grazie ad essa.

## Regole del gioco:

- **Forma le squadre** di almeno quattro giocatori (minimo di 2 giocatori)
- Lascia che i bambini si alternino
- Le carte vengono poste sul tavolo a faccia in giù
- I bambini cercano di fare coppie (collegare un'immagine a una parola) raccogliendo e restituendo le carte allo stesso tempo
- I bambini devono guardare la lavagna per verificare le loro giuste combinazioni
- Se le carte non corrispondono, vengono rimesse al loro posto originale a faccia in giù
- Quando viene trovata una giusta combinazione, le schede del memory vengono raccolte dal giocatore e messe da parte
- Quando viene trovata la giusta combinazione, lo stesso giocatore gioca di nuovo
- Vince il giocatore che ha il maggior numero di carte alla fine del gioco

## Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco:

- Spiega le regole
- Mescola le carte
- Dispone le carte, a faccia in giù, sul tavolo





## Game rounds

### Turno 1

I bambini giocano al Memory Scratch in gruppi di quattro giocatori. L'insegnante mescola le schede di memoria e le mette a caso a faccia in giù sul tavolo.

I bambini si alternano. Girano 2 carte contemporaneamente per scoprire la giusta combinazione di un'immagine da Scratch e la sua parola corrispondente. Quando la combinazione non è corretta, i bambini rimettono le 2 carte al loro posto originale, a faccia in giù sul tavolo. L'obiettivo è che i giocatori ricordino il posto delle carte sul tavolo. Quando un giocatore trova una combinazione giusta, tiene la coppia per il suo record e fa un altro turno fino al momento in cui ha una risposta sbagliata. Il gioco finisce quando tutte le immagini sono collegate alla parola giusta. La persona che ha il maggior numero di coppie di carte vince la partita.

### Turno 2

I bambini svolgono il Memory Extra. Giocano in gruppi di quattro giocatori. L'insegnante mescola le schede di memoria e le mette a caso a faccia in giù sul tavolo.

I bambini si alternano. Girano 2 carte contemporaneamente per scoprire la giusta combinazione di un'immagine e la parola corrispondente. Quando la combinazione non è corretta, i bambini rimettono le 2 carte al loro posto originale, a faccia in giù sul tavolo. L'obiettivo è che i giocatori ricordino il posto delle carte sul tavolo. Quando un giocatore trova una combinazione giusta, tiene la coppia per il suo record e fa un altro turno fino al momento in cui ha una risposta sbagliata. Il gioco finisce quando tutte le immagini sono collegate alla parola giusta. La persona che ha il maggior numero di coppie di carte vince la partita.

### Turno 3

I bambini giocano al Memory con le carte "Soluzioni sostenibili". Giocano in gruppi di quattro giocatori. L'insegnante mescola le schede di memoria e le mette a caso a faccia in giù sul tavolo.

I bambini si alternano. Girano 2 carte contemporaneamente per scoprire la giusta combinazione tra un'immagine e un'immagine delle carte "Soluzioni sostenibili". Quando la combinazione non è corretta, i bambini rimettono le 2 carte al loro posto originale, a faccia in giù sul tavolo. L'obiettivo è che i giocatori ricordino il posto delle carte sul tavolo. Quando un giocatore trova una combinazione giusta, tiene la coppia per il suo record e fa un altro turno fino al momento in cui ha una risposta sbagliata. Il gioco finisce quando tutte le immagini sono accoppiate. La persona che ha il maggior numero di coppie di carte vince la partita.





## Argomento 1 - Informarsi nel mondo digitale

Scopri alcuni giochi pratici per i bambini per conoscere computer e dispositivi:

- <https://tekkieuni.com/blog/computer-basics-for-kids/>
- <https://learnenglishkids.britishcouncil.org/category/topics/computers-and-technology>.



## Argomento 2 - Narrare e testimoniare con le immagini

Discutere l'importanza dell'uso delle immagini nell'apprendimento:

- <https://growingleaders.com/blog/why-is-teaching-with-images-so-effective-part-1/>
- <https://www.tes.com/magazine/archive/do-pictures-really-help-learning>



## Argomento 3 - Approccio alla programmazione

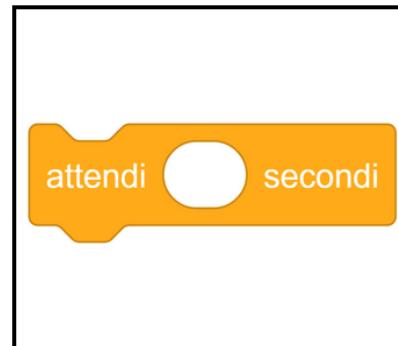
- Scratch Jr (per bambini dai 5 ai 7 anni): <https://www.scratchjr.org/>
- Scratch (per ragazzi dagli 8 ai 18 anni): <https://scratch.mit.edu/>
- Code.org: <https://code.org/>
- Kodable: <https://www.kodable.com/>



# Stampabili



## Gioco su Scratch



# Stampabili

## Gioco su Scratch

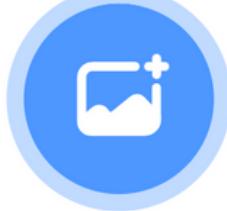
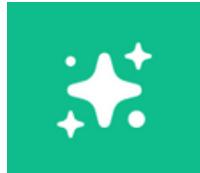


**CAMBIATORE**

**INIZIA CON IL  
TASTO SPAZIO**

**BOLLA DI  
DIALOGO**

**PASSEGGIATA**



**ELIMINA LO  
SPRITE**

**SORPRESA**

**SCEGLI UNO  
SPRITE**

**SCEGLI UNO  
SFONDO**



**SCEGLI UN  
SUONO**

**DISEGNA**

**RIEMPI**

**VAI IN  
POSIZIONE**



raggiungi posizione a caso ▾



**IPAD**



**LAPTOP**



**STAMPANTE**



**TASTIERA**



**SCHEDA MADRE**



**MOUSE**





**HARD DISK**



**SCHERMO**



**CASSE**



**COMPUTER**



**MEMORIA  
INTERNA**



**CUFFIE**



# Stampabili

## Carte "Soluzioni sostenibili"

