

MY DAILY ROUTINE

ISTITUTO COMPRENSIVO DI CHIUSA DI PESIO-PEVERAGNO

Gloria Pellegrino-Elena Angioni

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Alunni delle classi prime

DISCIPLINE COINVOLTE

Inglese e tecnologia.

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero computazionale

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

Indica qui in un elenco puntato, per esempio:

- Competenza digitale
- Imparare ad imparare
- Peer to Peer education
- Competenza di L2
- Cooperative learning

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo progettato e preparato l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 4 ore

RISORSE: materiale del corso, piattaforma Scratch

AZIONI:

- Scegliere l'attività più consona alle classi prime
- Stabilire i tempi e la modalità
- Preparare e redigere la consegna per gli alunni
- Pianificare la modalità di presentazione ed insegnamento della piattaforma Scratch per la realizzazione dell'attività

OBIETTIVI: Stimolare e motivare all'utilizzo della piattaforma Scratch per realizzare un'attività di coding in lingua straniera, sviluppando il pensiero creativo.

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 1

DURATA: 1 settimana

RISORSE:

Collaborazione con la docente di tecnologia Sara Grangetto per l'insegnamento all'utilizzo della piattaforma; utilizzo di Classroom per la condivisione dei lavori.

AZIONI:

- Ripasso della daily routine in inglese
- Presentazione in generale della piattaforma di Scratch
- In collaborazione con la docente di tecnologia insegnamento dei comandi principali di Scratch
- Esercitazioni a coppie su come realizzare un semplice progetto

OBIETTIVI: Utilizzare la conoscenza della lingua straniera in ambito digitale e in modo creativo

Raccontiamo, passo dopo passo, come abbiamo condotto l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

PASSO 2

DURATA: 1 settimana

RISORSE:

Collaborazione con la docente di tecnologia Sara Grangetto per l'insegnamento all'utilizzo della piattaforma; utilizzo di Classroom per la condivisione dei lavori

AZIONI:

- Realizzazione di uno storyboard riguardo alla daily routine
- Trasferimento dello storyboard sul programma Scratch
- Presentazione dei lavori alla classe e, in un secondo momento, ai colleghi
- Restituzione dei lavori agli alunni

OBIETTIVI: Utilizzare la conoscenza della lingua straniera in ambito digitale e in modo creativo.

RESTITUZIONE E VALUTAZIONE

Raccontiamo, passo dopo passo, come è avvenuta la restituzione e valutazione, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza



Obiettivi:

Sviluppare negli alunni la capacità di autovalutarsi, anche attraverso il confronto con i lavori dei compagni, in modo da rafforzare il loro senso critico.

Valutare il processo di apprendimento tramite l'osservazione sistematica delle varie fasi di realizzazione del progetto.

Dopo una prima presentazione dei lavori ai propri docenti e compagni, alcuni alunni sono stati invitati a illustrare i propri progetti ai docenti impegnati nel corso di aggiornamento, diventando loro stessi formatori.



