

Grammatica con Scratch, Narrativa con Ozobot

Di Marzia Savoiaro

I.c. "S.Pertini"

Scuola primaria

"Duca degli Abruzzi"

**STRUMENTI E
APPROCCI
PER TROVARE
LA SFIDA**

Sogni/Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

- fonti d'ispirazione creative
- tempi, strumenti, spazi e materiali dedicati all'apprendimento creativo e cooperativo
- opportunità di condividere e di sperimentare le pratiche didattiche innovative con i colleghi
- dinamismo
- attività accattivanti
- strategie per solleticare lo spirito critico, le capacità di osservazione, le abilità intuitive e di progettazione

Lamentele/Cose che vorrei fossero migliori nella mia didattica

- strategie per motivare gli alunni all'apprendimento
- supporti in termini di risorse umane per favorire la piena realizzazione dei molteplici percorsi didattici personalizzati
- aumentare i momenti dedicati alla riflessione e all'autovalutazione dei processi di apprendimento di ogni singolo alunno
- incrementare gli scambi comunicativi tra gli alunni in merito all'autovalutazione

Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?

- offrire una didattica più interattiva
- favorire e sostenere le iniziative dei bambini
- valorizzare gli interessi degli alunni ed utilizzarli come punto di partenza per sviluppare contenuti didattici interdisciplinari
- promuovere un uso equilibrato della tecnologia come parte integrante della didattica
- utilizzare la robotica educativa per rinforzare gli apprendimenti
- utilizzare la robotica educativa per ampliare le abilità creative degli alunni, il loro spirito riflessivo/critico
- favorire lo sviluppo di competenze metacognitive negli alunni

I segnali del successo

Quali segnali, quali comportamenti o quali misure mi faranno capire se le mie idee funzionano?

- la scelta di nuove attività ludiche dei bambini nei momenti di gioco libero, ispirate alle attività che ho proposto
- un atteggiamento più incline ad esporre iniziative operative e soluzioni alternative rispetto alle “situazioni problema”
- maggiori motivazione e partecipazione
- maggiore equilibrio nell’organizzazione dei lavori di gruppo e disponibilità alla cooperazione
- *l’effetto domino* ovvero di propagazione delle idee tra gli alunni, i loro riadattamenti ed il trasferimento delle stesse ai diversi contesti

La mia sfida in sintesi!

Scrivi qui una breve sintesi che chiarisca la sfida che voglio affrontare come se la volessi far leggere a un collega che progetterà con me.

Siamo al termine dell'anno scolastico.

Vorrei che i miei alunni trovassero dei modi creativi per semplificare un argomento di studio (anche complesso) affrontato insieme, esplicitando eventuali difficoltà incontrate: raccontandolo, potranno chiarirlo non solo a se stessi ma anche ai compagni, permettendo a tutti di consolidare temi che apparivano ostici.



**STRUMENTI
E APPROCCI
PER INIZIARE
LA SCOPERTA**

Autovaluto e Peer Tutoring

Quali problemi ho affrontato questa settimana? Quali soluzioni e materiali di supporto mi hanno suggerito i compagni?

PROBLEMA:

Individuare nuove strategie per sviluppare e potenziare le abilità espositivo-narrative nei bambini

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

Osservare
Porsi delle domande
Procedere per tentativi ed errori
Esporre e raccontare

SOLUZIONE:

Liberare la creatività e condividerla con i compagni

RISORSE DI SUPPORTO:

Videoclip suggeriti dai formatori di Riconessioni
i formatori
Compagni di corso e colleghi di scuola

Un dono per la classe

Che cosa ho imparato questa settimana?

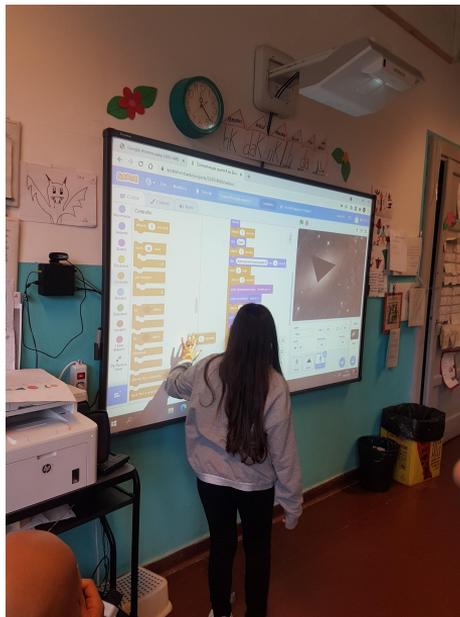
- creare semplici presentazioni con Scratch
- descrivere e narrare attraverso Scratch e il simpatico robottino Ozobot

Come posso portare in classe questa scoperta, questa esperienza?

- chiedendo ai bambini di utilizzare la creatività non solo per narrare ma anche per condividere con i pari le difficoltà incontrate nel percorso didattico della classe quarta
- mostrando le potenzialità narrative di Scratch ed Ozobot

Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



P di Project

Si lavora ad un progetto che prende forma un po' per volta (al momento si può ancora definire come "work in progress").

Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



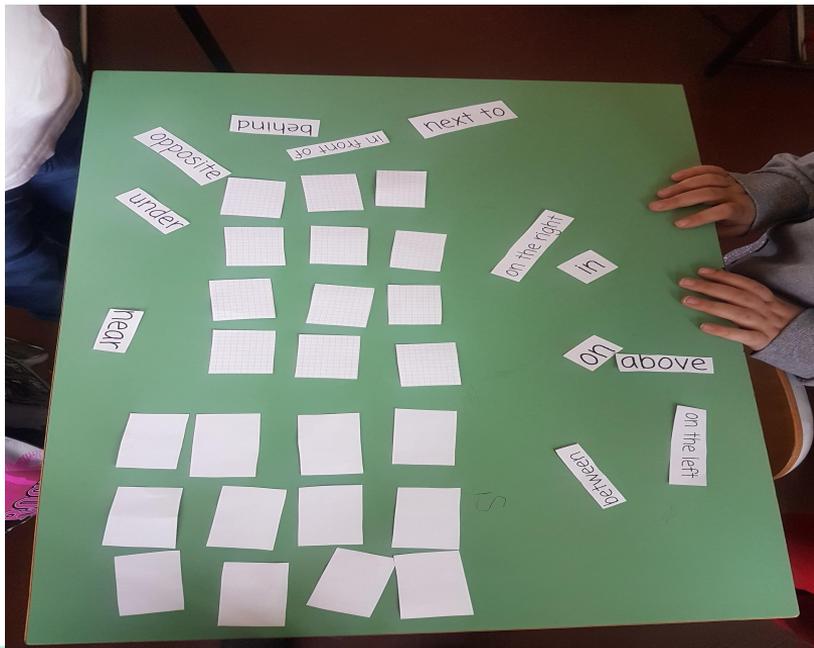
P di Passion

Ognuno crea seguendo la propria passione.

La cattedra è diventata un ripiano per condividere le creazioni dei bambini.

Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



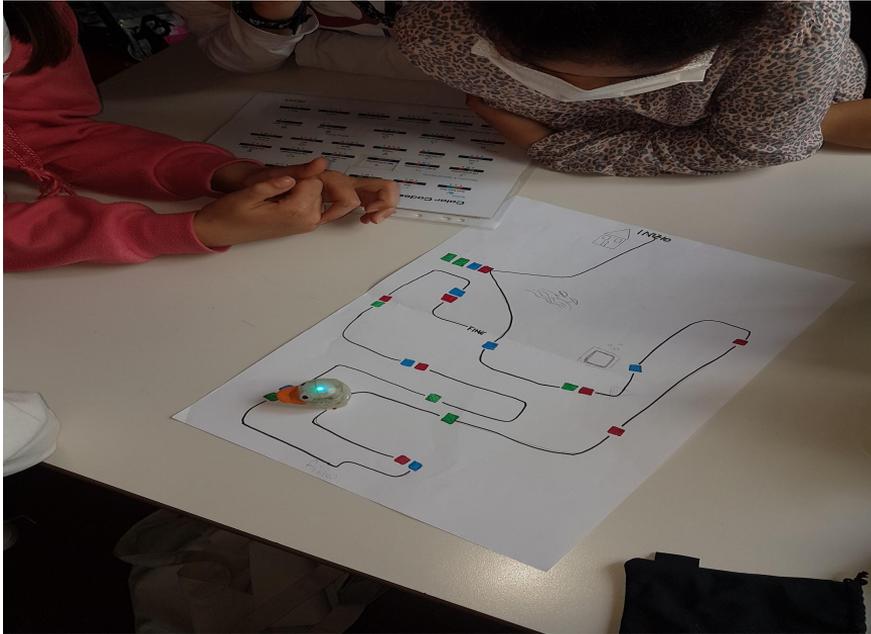
P di PLAY

GIOCHIAMO?

Il banco può diventare un tavolo da gioco per attività unplugged come il memory, costruito dai bambini stessi. In questo caso è servito per memorizzare le preposizioni di luogo in lingua inglese.

Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



P di PEERS

La condivisione è il momento più emozionante!

Ricerca sempre di più

Identifico **fonti d'ispirazione**. Chi sono le persone esperte in questo ambito? Quali comunità, piattaforme e ambienti (reali e online) posso frequentare per imparare sempre di più?

- Mitch Resnick
- i formatori di questo corso di formazione Flavio, Jonida e Boris
- Marco Mezzalama
- Riconessioni (on - line / palestra)
- galleria di Scratch
- compagni di corso
- colleghi di scuola
- alunni

Indago con la classe, in classe!

Che cosa voglio scoprire dai miei studenti per comprendere meglio la sfida che sto affrontando? Le loro passioni? Le loro motivazioni? Oppure le loro frustrazioni?

Per trovare risposte posso impostare un'**intervista** o un'**osservazione sul campo**.

Pongo ai bambini i seguenti quesiti:

“Quale argomento affrontato nelle discipline di studio vi ha messo maggiormente in difficoltà? Quale vi ha invece entusiasmato di più?”

“Come si potrebbe raccontare? Suggerite delle strategie narrative proponendo un vostro progetto, che possa essere concretizzato attraverso l'uso di Scratch oppure di Ozobot”.



**STRUMENTI
E APPROCCI
PER PROGETTARE**

Identikit dell'attività

DESTINATARI: quarta b - scuola primaria "Duca degli Abruzzi", I.c. "S: Pertini"

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE: Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- creare una narrazione utilizzando Scratch oppure Ozobot
- costruire piste per Ozobot
- illustrare una storia mediante un percorso interattivo
- potenziare le competenze espositive
- cooperare con gli altri nella realizzazione di un progetto comune, da rivisitare insieme più volte, la cui utilità avrà poi una ricaduta su tutto il gruppo classe
- ponderare scelte, modificare strategie operative, sperimentare soluzioni alternative

DISCIPLINE: italiano - arte e immagine - tecnologia - informatica - geografia - storia - matematica - educazione alla cittadinanza attiva

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- nuove strategie narrative
- i principi di programmazione di Scratch
- i codici colore che determinano i comportamenti di Ozobot

Progetto l'attività “unplugged”

Specifico qui, in un elenco puntato, le azioni da svolgere per progettare e preparare l'attività. Se lo spazio è sufficiente posso duplicare questa slide tante volte quante necessarie.

Argomento di studio: LE PARTI DEL DISCORSO

- presentare agli alunni le figure geometriche colorate corrispondenti alle parti del discorso (fonte: sito Maestra Anita)
- farle abbinare tra esse
- farle descrivere in maniera discorsiva, anche attraverso esempi scritti e orali
- discriminare nomi e funzioni delle varie parti del discorso studiate
- proporre l'analisi grammaticale di una frase applicando le icone geometriche sopra ogni parola

Progetto l'attività “unplugged e Scratch”

- osserviamo la scheda fonte di ispirazione e la utilizziamo come riferimento per effettuare un'analisi grammaticale supportata dai simboli geometrici
- stampo i simboli geometrici colorati e le didascalie che li descrivono
- li taglio e li mischio
- giochiamo insieme per trovare gli abbinamenti giusti
- riproduciamo i disegni disponendoli a piacere su un grande foglio bianco
- disegniamo e scriviamo la presentazione di ogni figura geometrica su un foglio
- progettiamo una presentazione delle figure geometriche da trasferire su Scratch
- trasferiamo quanto prodotto su Scratch

Progetto l'attività di robotica educativa con Ozobot

- presento Ozobot e le sue potenzialità, con una piccola dimostrazione
- invito i bambini a creare piste per esprimere liberamente la propria creatività
- a piste terminate, le proviamo e valutiamo insieme cosa abbia funzionato e cosa invece sia da migliorare
- mostro agli alunni i codici colore: con essi completano le piste fornite da Riconessioni e le testiamo

Progetto l'attività di robotica educativa con Ozobot

- riproducono altre piste, mettendo in campo le nuove conoscenze sul funzionamento del robottino in base ai codici colore
- proviamo le nuove piste, le confrontiamo con le altre; i bambini le illustrano ai compagni esplicitando eventuali malfunzionamenti e accogliendo i consigli degli altri in merito
- ogni alunno racconta la propria storia agli altri
- faccio un sondaggio per comprendere le difficoltà emerse
- chiedo ai bambini di realizzare delle piste in piccolo gruppo per chiarire meglio i concetti e compensare le difficoltà

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

Fase di progettazione: 2 ore circa.

Realizzazione: 1h30 a settimana per 3 settimane

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Elenco qui le risorse necessarie per la fase di progettazione... App, software, dispositivi, risorse, materiali etc...

Utilizzo di fogli di carta bianchi e quadrettati, forbici, pennarelli, colla, righello, matita e gomma, quaderno, schede prestampate, libro di testo, Scratch, LIM di classe, Ozobot Evo, piste prestampate, codici colore e plastilina forniti da Riconnessioni.

FASE 4

SPERIMENTO

Racconta passo dopo passo, come condurre e/o facilitare la sperimentazione in classe e con la classe.

Specifica le **azioni** (dei docenti o degli studenti), i **tempi** e le **risorse** necessarie per realizzare l'attività didattica.



**STRUMENTI E
APPROCCI PER
SPERIMENTARE**

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

| AZIONE attività unplugged | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|--|--------|--|
| <ul style="list-style-type: none">● presentazione agli alunni della scheda con le figure geometriche colorate corrispondenti alle parti del discorso (fonte: sito Maestra Anita)● copiatura della stessa sul quaderno | 1 ora | LIM in modalità presentazione slide Quaderno Matite colorate e/o pennarelli, gomma |

Nome



Articolo



Aggettivo



Verbo



Pronome



Avverbio



Preposizione



Congiunzione



Interiezione



Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|---|--------|---|
| <ul style="list-style-type: none">● proporre l'analisi grammaticale di alcune frasi applicando le icone geometriche sopra ogni parola | 30' | Utilizzo del quaderno e delle matite colorate |

Analisi grammaticale con le figure geometriche e per esteso

①   AVVERBIO    
 Non trovo più ^x la mia ^x penna rossa.
agg. poss.

②        
 Nel mio astuccio ci sono tante penne: due sono nuove.

  
 Quali penne hai usato?

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|--|--------|---|
| <ul style="list-style-type: none">● disegnare e colorare i simboli geometrici corrispondenti alle parti del discorso; scrivere i loro nomi | 30" | Foglio da disegno, matita, gomma, colori. |

Grammatica e geometria

Legenda delle parti del discorso.

PARTI DEL DISCORSO

FIGURE GEOMETRICHE

NOTE



ARTICOLO



VERBO



AGGETTIVO



PRONOME



PREPOSIZIONE



IKRAM



Nome



pronomi



Articolo



Congiunzione



Aggettivo



Interiezione



Verbo



Preposizione



Avverbio



Alessandro
Pozzani



NOME



CONGIUNZIONE



ARTICOLO



INTERIEZIONE



AGGETTIVO



VERBO



PREPOSIZIONE



AVVERBIO



PRONOME



NOME



ARTICOLO



AGGETTIVO



VERBO



PREPOSIZIONE



AVVERBIO



PRONOME



CONIUGAZIONE



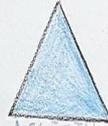
INTERIEZIONE



NOME



ARTICOLO



AGGETTIVO



VERBO



PREPOSIZIONE



AVVERBIO



PRONOME



CONGIUNZIONE



INTERIEZIONE

MARTA

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|---|--------|---|
| <ul style="list-style-type: none">attività unplugged : abbinare le figure geometriche alla loro descrizione discorsiva (in piccolo gruppo) | 30" | Scheda (sito maestra Anita) e disegni di riferimento Utilizzo delle figure geometriche ritagliate e mischiate Utilizzo delle didascalie esplicative, ritagliate e mischiate |

Facciamo una partita!



Osservo le strategie che si danno i partecipanti: alcuni dispongono su un lato le scritte e scelgono una figura alla volta da abbinare alle didascalie corrispondenti. Altri organizzano il gioco a mo' di "memory". Man mano che scartano la descrizione errata, voltano il foglietto che non serve seguendo il principio di esclusione. Ciascun gruppo decide se giocare in modalità "sfida", oppure in modalità esplorativa.



una parola che serve ad
esprimere un'azione, un
stato o ecc.
una parola che serve ad
indicare (designare) una
persona o una cosa ecc.
una parola che si aggiunge
a un nome per qualificarlo
o per determinarlo meglio.

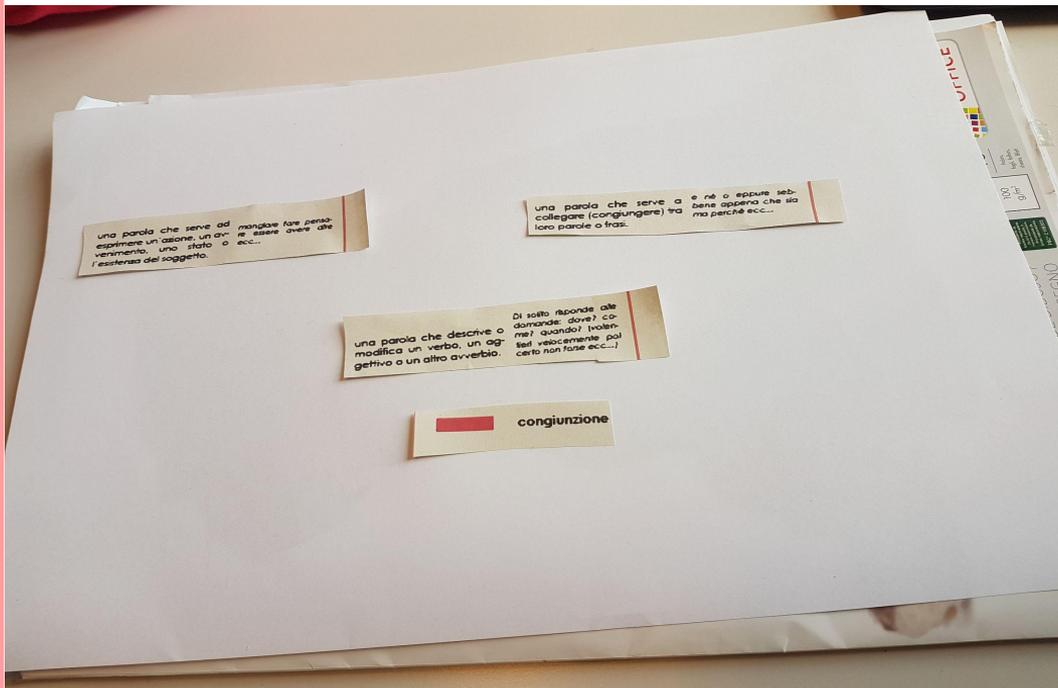
una parola che serve ad
esprimere un'azione, un
stato o ecc.
una parola che serve ad
indicare (designare) una
persona o una cosa ecc.

una parola che si aggiunge
a un nome per qualificarlo
o per determinarlo meglio.
questo questo ecc...

nome
Cose, idee, sentimenti,
mem., sensazioni, qualità o
azioni, fatti reali o ideali.
Cato, hotel, vide
Pulito, bellezza, libertà
amica, tenerezza, più.
Cose, idee, sentimenti,
mem., sensazioni, qualità o
azioni, fatti reali o ideali.

pronom
questo questo ecc...

... è più difficile di quanto pensassimo?



La difficoltà è proprio quella di leggere e comprendere le funzioni delle parti del discorso per poterle abbinare al loro nome.

L'attività unplugged ha rappresentato un ottimo strumento di rinforzo degli apprendimenti, sotto forma ludica, alla portata di tutti.

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|--|--------|---|
| <ul style="list-style-type: none">● disegnamo e scriviamo la presentazione di ogni figura geometrica● progettiamo una presentazione delle figure geometriche da trasferire su Scratch● trasferiamo quanto prodotto su Scratch (in fase di lavorazione) | 4 ore | LIM Fogli bianchi per disegnare Pennarelli, matita, gomma, righello Penne Scratch |

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|---|-----------|--|
| presento Ozobot ai bambini mostro loro uno dei videoclip da me realizzati per il corso di formazione curato da Riconessioni | 20 minuti | foglio bianco, cattedra, Ozobot. LIM, codici colore |
| i bambini si dividono in gruppo e realizzano le loro piste; una volta terminati i disegni, li testiamo facendo muovere Ozobot sui percorsi | 1 ora | fogli, matite e pennarelli, Ozobot |
| gli alunni completano le piste prestampate di Riconessioni e le testiamo | 1 ora | fogli, pennarelli, Ozobot |
| gli alunni creano le loro piste alla luce delle nuove conoscenze e le testiamo | 1 ora | fogli, pennarelli, Ozobot |

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe: Ozobot

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|--|-----------|-----------------------------------|
| Ogni gruppetto di alunni racconta agli altri il proprio progetto | 60 minuti | foglio da disegno, colori, Ozobot |
| Ogni alunno narra la storia che ha inventato, attraverso i movimenti di Ozobot sulla propria pista | 1 ora | come sopra |

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe: Ozobot

| AZIONE | DURATA | RISORSE NECESSARIE |
|---|-----------|---|
| Due macrogruppi scelgono di narrare una storia attraverso Ozobot: il testo viene scritto in bozza. Gli alunni costruiscono la pista e cercano di sincronizzare la narrazione ai movimenti di Ozobot sul percorso realizzato | 1 ora 30' | fogli da disegno, colori, Ozobot, plastilina, forbici, colla, righello, codici colore |
| La narrazione viene filmata Sarà poi inserita su Drive e mostrata a compagni e genitori attraverso il link di riferimento | 10 minuti | videocamera del cellulare |

FASE 5

RI-SCOPRO

Nelle prossime pagine del taccuino descrivi come intendi **valutare** che la classe abbia raggiunto gli **obiettivi di apprendimento prefissati**.

Inoltre puoi mantenere traccia delle **scoperte** durante la sperimentazione dell'attività partendo dall'**esperienza della classe**.

STRUMENTI
E APPROCCI
PER **CONTINUARE**
LA SCOPERTA

Valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento

Descrivi qui come intendi valutare che la classe abbia raggiunto gli obiettivi di apprendimento prefissati.

I bambini illustreranno il loro progetto alla classe, lo commenteranno e forniranno consigli ai compagni in base all'esperienza maturata.

La valutazione avverrà tramite l'osservazione dei momenti di restituzione.

Verrà quindi richiesta ad ogni alunno un'autovalutazione del proprio operato, in merito alle capacità espositive e di coinvolgimento del "pubblico", rispetto all'aderenza delle informazioni e delle conoscenze esposte e, infine, riguardo all'utilità raggiunta in termini di rinforzo degli argomenti trattati.

Facilito autovalutazione e peer tutoring

Quali problemi ha affrontato la classe durante la sperimentazione? Quali soluzioni e materiali di supporto possono aiutare a superare questi ostacoli?

PROBLEMA: difficoltà di alcuni alunni a memorizzare le figure geometriche ed i loro colori.

SOLUZIONE: allenamento attraverso semplici sfide e giochi con i compagni.

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO: disegnare, ritagliare le figure geometriche da riviste e giornali; utilizzare semplici app per disegnare e colorare.
Creare giochi di memorizzazione da svolgere in coppia e in piccolo gruppo.

RISORSE DI SUPPORTO:
open board
LIM
Google documenti

Facilito autovalutazione e peer tutoring

Quali problemi ha affrontato la classe durante la sperimentazione? Quali soluzioni e materiali di supporto possono aiutare a superare questi ostacoli?

PROBLEMA:

gestire i tempi di apparizione degli sprites nella presentazione Scratch

SOLUZIONE:

aumentare i secondi utilizzando il comando “attendi...secondi”

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

procedere per tentativi ed errori

RISORSE DI SUPPORTO:

le insegnanti
i compagni
la galleria di presentazioni Scratch

Facilito autovalutazione e peer tutoring

Quali problemi ha affrontato la classe durante la sperimentazione? Quali soluzioni e materiali di supporto possono aiutare a superare questi ostacoli?

PROBLEMA:

costruire percorsi le cui caratteristiche favoriscano l'avanzamento del robottino secondo le indicazioni progettate

SOLUZIONE:

osservare il comportamento di Ozobot e confrontarsi con i compagni

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

riproduzione dei percorsi con i codici colore suggeriti;
completamento di codici colore nei percorsi prestampati

RISORSE DI SUPPORTO:

scheda codici colore
i compagni
l'insegnante
percorsi prestampati forniti da Riconessioni

Facilito la raccolta di feedback costruttivi

Che cosa ha funzionato? Che cosa andrebbe migliorato?

MANTENERE:

- attività di autovalutazione
- scelta della personale strategia risolutiva
- sperimentazione libera
- esercizi in modalità unplugged

MIGLIORARE:

- tempi dedicati alle spiegazioni frontali
- gestione dei ruoli durante le attività in gruppo
- libertà creativa
- spirito d'iniziativa
- spazi e tempi di sperimentazione

RIDURRE:

- ansia da prestazione nei bambini rispetto ai prodotti realizzati

TOGLIERE:

- verifiche di valutazione
- qualsiasi impedimento alla libera ispirazione/espressione dei bambini

Come sta cambiando il mio modo di apprendere?



Ci divertiamo ad imparare con i nostri memory artigianali.

Ricerca sempre di più

Quali sono state le **fonti d'ispirazione degli studenti?** Li elenco qui sotto

- le proprie passioni
- i compagni
- gli insegnanti
- Ozobot
- Scratch
- le storie lette in classe

FASE 6

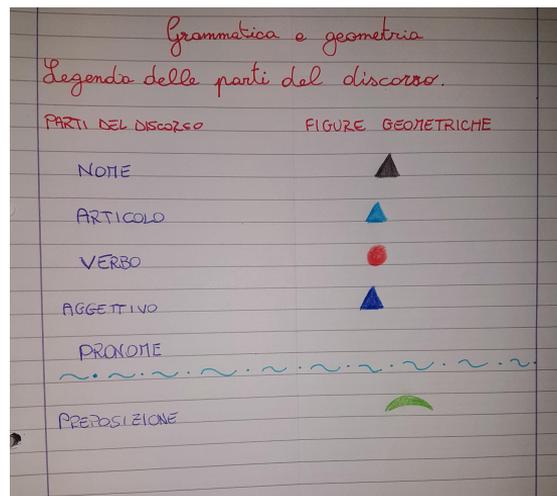
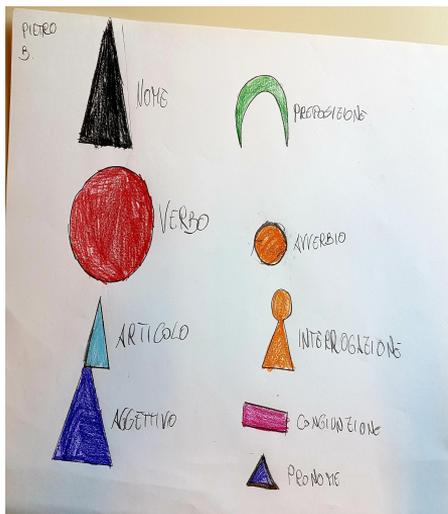
RACCONTO E

CONDIVIDO

È arrivato il momento di raccontare e condividere l'esperienza fatta con la classe per essere di **reciproco stimolo** e **invitare altri docenti a sperimentare il tuo progetto!**

Dall'attività unplugged a Scratch

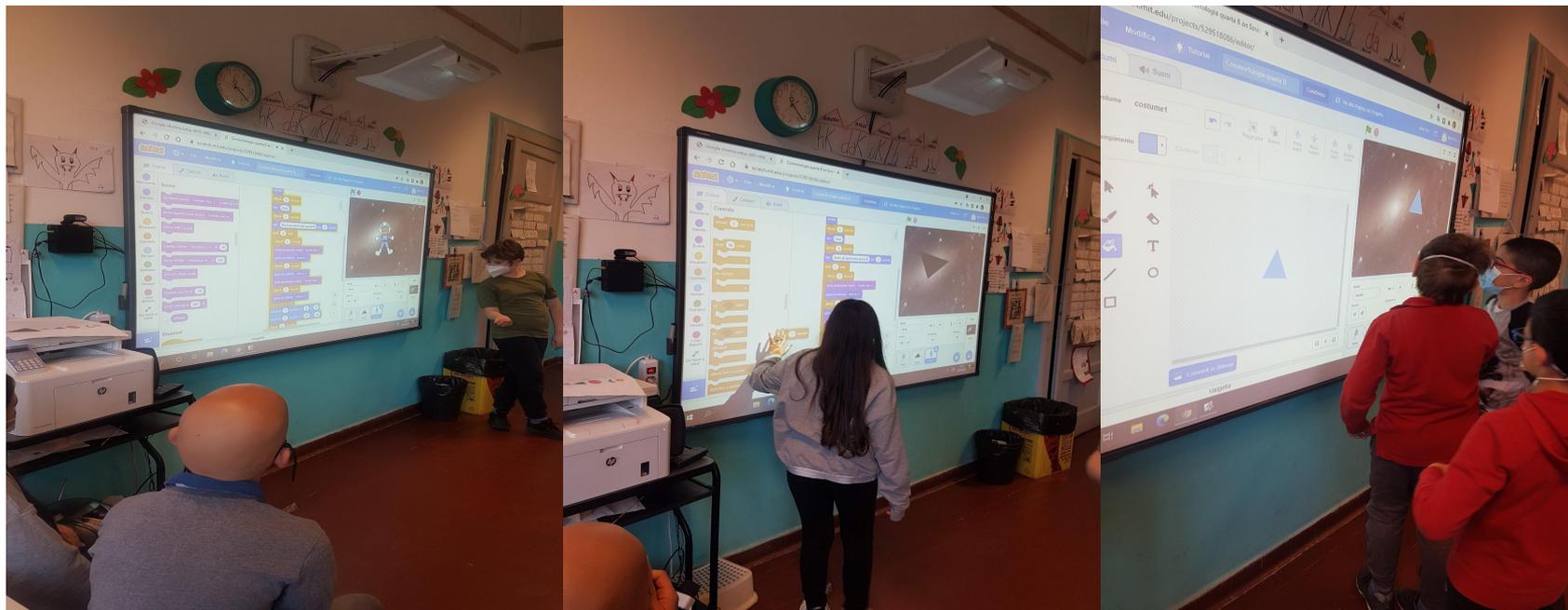
Siamo partiti dallo studio delle parti del discorso, prendendo spunto dall'attività proposta dal sito Maestra Anita, dove esse erano abbinare a delle figure geometriche colorate.



Racconto e condivido: Scratch

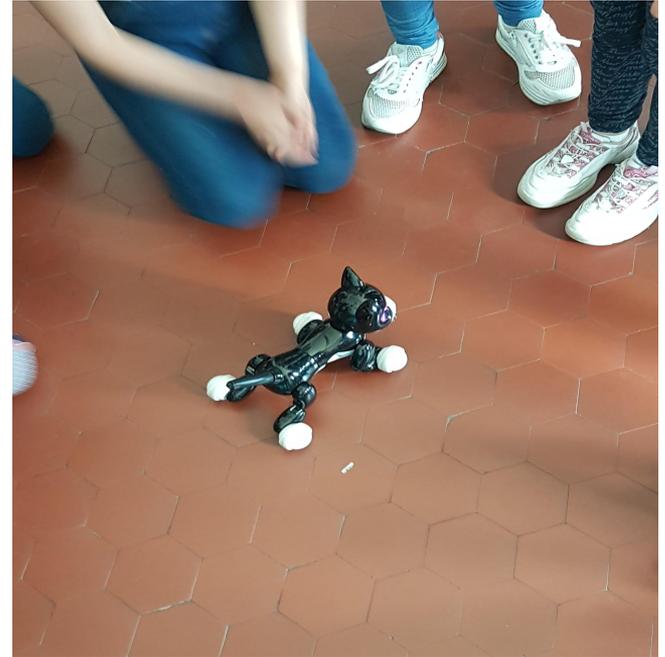
Abbiamo tentato la trasposizione dalla carta a Scratch: la nostra presentazione si intitola “Cosmorfologia” e ogni parte del discorso sarà una forma geometrica di quelle studiate in precedenza, che si presenterà aiutata dallo sprite denominato “Grammarobot”.

Ci stiamo ancora lavorando... <https://scratch.mit.edu/projects/529518086>



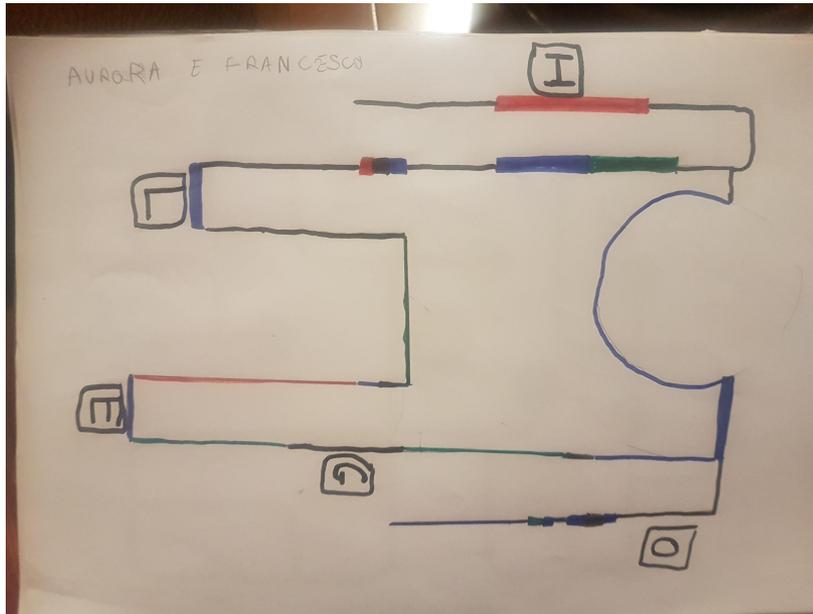
Racconto e condivido: ti presento il mio robot

Appena abbiamo parlato di robotica in classe, qualche alunno aveva piacere di presentare agli altri il proprio robot domestico.



Racconto e condivido: ecco a voi Ozobot!

Arriva Ozobot, con quell'aria un po' spavalda del "piccoletto" ribelle e brontolone.



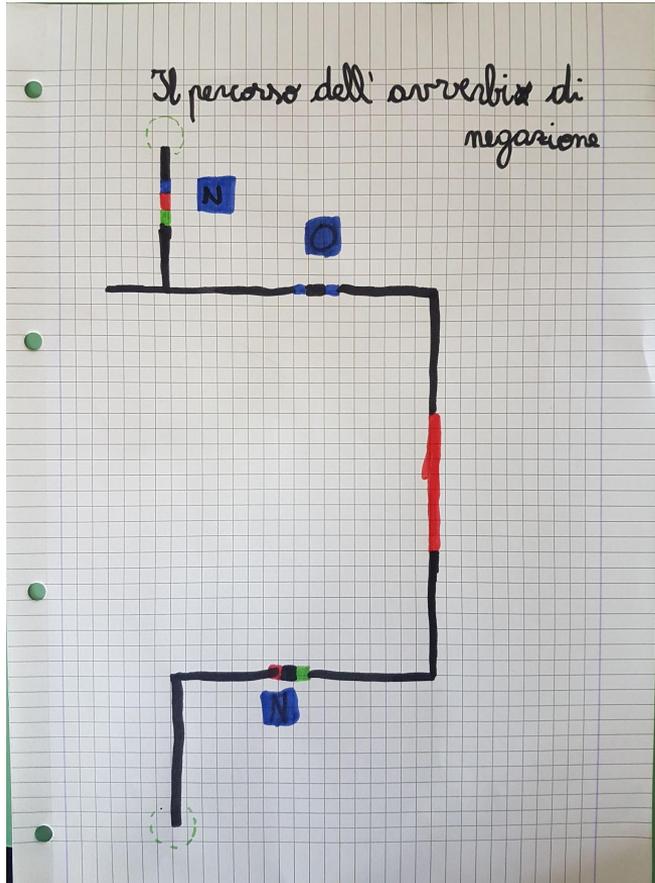
I percorsi prestampati forniti da Riconnessione ci ispirano: siamo molto colpiti dai led colorati di Ozobot e dalla possibilità di fargli comporre parole, man mano che affronta il suo percorso...

Racconto e condivido: scateniamo la creatività!



Il tema “vacanze” è ancora quello più gettonato, come vedete...

Racconto e condivido: è ora del “giocostudio”, con Ozobot!



... Ancora avverbi

Racconto e condivido: Ozobot, noi scriviamo tu narri!

Un giorno c'era una giovane ragazza di nome Rebecca, il 2 di agosto, cioè il compleanno suo. Una signora che fingeva di essere la l'amica della mamma, ~~che~~ le aveva dato un pacco misterioso con scritto "auguri Rebecca". Essa prese il pacco, e lo aprì con dentro un bracciale e nido

pieno di diamanti ~~to~~ rosa e rosso: e lo indossò.

Il giorno dopo andò al mare e si tuffò. Il bracciale iniziò a lucicare. Rebecca si trasformò in una sirena, e il bracciale si sciolse e si pose nel mare. La coda era degli stessi colori del bracciale.

Rebecca trovò una casa abbandonata che ~~era~~ ~~la~~ di abbellirla abbellì, con le cose che aveva trovato ~~tra~~ ~~le~~ ~~con~~ stelle marine, coralli, eccetera.

Il giorno dopo, incontrò un ragazzo di nome Marco,

~~gli~~ ~~chiese~~ ~~se~~ ~~volesse~~ ~~uscire~~ ~~con~~ ~~lui~~
~~gli~~ ~~chiese~~ ~~se~~ ~~volesse~~ ~~uscire~~ ~~con~~ ~~lui~~.



Fecero una passeggiata e videro un ristorante ~~ordinarono~~ ~~e~~ mangiarono. Quando finirono, Marco ~~gli~~ chiese: ~~gli~~ vuoi fidanzare? Lei rispose di sì.

Racconto e condivido: Ozobot, aiutaci a narrare!



Questo gruppo, invece, ha narrato la vicenda mitica di Teseo (ribattezzato OZOTEOS per l'occasione) e il minotauro. Potrete vedere Ozoteos in azione cliccando sul link!

<https://drive.google.com/file/d/1FdflczWolC1omqZ8wWDOmHyZEza0Ja72/view?usp=sharing>

Il taccuino che hai tra le mani (o meglio sullo schermo) è il risultato di un processo di progettazione che ha previsto tutte le 5 fasi. Le principali **fonti d'ispirazione per il design di questo taccuino** sono state:

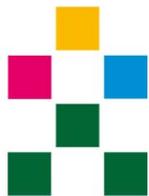
- [Come i bambini: Immagina, crea, gioca e condividere](#) di Mitchel Resnick - Erickson
- [Design Thinking for Educators Toolkit](#) © 2012 IDEO
- [Valutare ai tempi della didattica ibrida](#) - Webinar Riconnessioni

Ci farebbe piacere ricevere tuoi feedback riguardo il taccuino, per poter migliorarne fruizione e utilizzo.

Per qualsiasi feedback e suggerimento puoi scrivere a:

[**riconnessioni@fondazione scuola.it**](mailto:riconnessioni@fondazione scuola.it)

Riconnessioni è un modello di Fondazione Compagnia di San Paolo,
realizzato a Torino da Fondazione per la Scuola.



Fondazione
Compagnia
di San Paolo



Fondazione
per la
Scuola

Scopri di più
www.riconnessioni.it

Designed with ♥ by Riconessioni
Quest'opera è stata rilasciata con
licenza [CC BY-NC-SA 3.0](#)