

CACCIA ALL'AVVERBIO!

COLLEGNO DON MINZONI - GRAMSCI - SCUOLA PRIMO GRADO

Silvia Chinaglia

Si tratta di una attività di coding costruita per unire competenze disciplinari e pensiero computazionale.

L'attività è stata adattata al riconoscimento di AVVERBI, ma può essere utilizzato per molteplici scopi disciplinari: quiz sul linguaggio, di logica, di orientamento nello spazio, di classificazione.

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Docenti di scuola secondaria di primo grado

DISCIPLINE COINVOLTE

- Informatica
- Italiano
- Matematica

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

AVVICINARSI alla regola, al concetto, ai dati perché motivati a riuscire a costruire un pezzo del gioco

AUTOMATIZZARE: reiterare la regola e consolidare i processi, forse è utile per chi non automatizza quasi nulla nell'apprendimento (Opinioni)

METODO DI STUDIO: cambiare l'abitudine di apprendere acriticamente, leggendo, sottolineando e ripetendo

INTERESSE: creare domande e risposte e lavorare sulla relazione tra queste nel gioco

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: 2h

RISORSE: Lezione in presenza e attività unplugged

AZIONI:

- Prima di realizzare il gioco sulla piattaforma Scratch l'insegnante guida i propri alunni alla progettazione del gioco in modalità unplugged.
- Ragazze e ragazzi individuano gli obiettivi del gioco e le diverse azioni che si dovranno seguire per completare l'attività online.

OBIETTIVI: Progettazione

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 2

DURATA: 2h

RISORSE: Materiale di cancelleria

AZIONI:

- L'attività di progettazione può essere arricchita con il disegno di una pista Ozobot, immaginando un tracciato che guidi ragazze e ragazzi alla cattura degli avverbi, evitando aggettivi o pronomi.
- Ecco un esempio:

https://www.riconnessioni.it/assets/uploads/ugc/attivita/uploaded_1567450043.mp4

OBIETTIVI: Scrittura di un codice in modalità Unplugged

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 3

DURATA: 4h

RISORSE: Lavoro in presenza, piattaforma Scratch

AZIONI:

Il progetto iniziale immaginato dalla classe deve essere riprodotto sulla piattaforma Scratch per realizzare il gioco «Caccia all'avverbio».

Inoltre, si può giocare con Ozobot utilizzando la pista realizzata in modalità unplugged cacciando gli avverbi con i «comandi colore».

OBIETTIVI: Realizzare il progetto utilizzando la piattaforma Scratch.

CONSIGLI

LINK UTILI

https://www.riconnessioni.it/assets/uploads/ugc/attivita/uploaded_1567446013.pdf



LICENZA

- [CC BY-NC-SA](#)

