

Cittadinanza digitale con Scratch

I.C. VIVALDI-MURIALDO - VIVALDI e I.C. VITT.DA FELTRE - FERMI e I.C. GRUGLIASCO -
66 MARTIRI - 66 MARTIRI

Vitale Valentina - Andrea Piola - Daniela La Grutta

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Scuola secondaria di I grado

DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia
Cittadinanza
Italiano, Inglese

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Essere Digitali

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Conoscere i rischi dell'uso del web e social network;
- Competenza multilinguistica;
- Competenza digitale;
- Competenze di storytelling;
- Capacità di lavorare in gruppo;
- Capacità di 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 1

DURATA: 1 h

RISORSE: Aula informatica con LIM e almeno 7 pc

AZIONI:

- Divisione in gruppi e scelta di un personaggio tra i « 7 super ERRORI »;
- Visione degli episodi della miniserie su youtube;
- Presentazione da parte di ogni gruppo del proprio personaggio e discussione in classe.

OBIETTIVI: Cittadinanza digitale - sensibilizzazione all'uso consapevole delle tecnologie

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: 2 h

RISORSE: Aula

AZIONI:

- Caratterizzazione del personaggio assegnato;
- Inventare e scrivere la scaletta di un episodio successivo a quello visto in classe da ogni gruppo.

OBIETTIVI: Italiano - progettare una storia, competenze di produzione scritta

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: 2 h

RISORSE: Aula informatica

AZIONI:

- Spiegazione del funzionamento di Scratch;
- Trasposizione del testo narrativo rielaborato precedentemente in italiano sotto forma di storytelling digitale.

OBIETTIVI: Tecnologia - saper utilizzare Scratch

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 4

DURATA: 2 h

RISORSE: Aula informatica, dizionario multimediale

AZIONI:

- Partendo dal progetto di storytelling realizzato in italiano, si realizza un remix in Scratch traducendo in inglese i dialoghi inseriti.

OBIETTIVI: Inglese - competenze linguistiche L2

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



I ragazzi, invitati a vedere gli errori che si possono commettere sulla rete, diventano maggiormente consapevoli e quindi più attenti ai possibili rischi dell'uso ed abuso di internet. Possono trovare soluzioni al problema attraverso l'uso di Scratch (creazione di animazioni digitali e storytelling) e condivisione/esposizione del lavoro di gruppo con gli altri compagni della classe. La valutazione data dagli insegnanti sarà su Cittadinanza, Italiano, Inglese e Tecnologia.



CONSIGLI

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/super-errori/>

https://www.raiplay.it/programmi/domandesnack?wt_mc=1.google.sem.inclusione%20digitale.&wt&gclid=CjwKCAjwi_b3BRAGEiwAemPNU196fnm83HZ-6t5MWxuadpWPUwfrH8kplB0_2uMdrSx0UniEjtuM2hoC9r4QAvD_BwE

<https://www.pinterest.it/chiaragalante9/cittadinanza-digitale/>

https://www.pinterest.it/news_hub/5108122910699077586/?utm_campaign=RECOMMENDED_SEARCHES&utm_medium=2902&utm_source=67&e_t=angAjGU59%3A76



LICENZA

L'attività didattica può essere riutilizzata con modifiche per usi non commerciali

- [CC BY-NC](#)

