

# Scratch Unplugged per continuità

I.C. VIA RICASOLI - FONTANA e I.C. PADRE GEMELLI e I.C. RIVOLI - MATTEOTTI - CASA SOLE e I.C. MANZONI e I.C. VIA RICASOLI - FONTANA e I.C. RIVOLI - GOBETTI - DISNEY

Daniela Saba - Chiara Cecchet - Francesca Zampogna - Emanuela Ghiano - Roberta Breme - Claudia Bassini

# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

Ultimo anno infanzia, classi I e V scuola primaria

## DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia  
Matematica  
Geografia

Ed. Fisica  
Inglese

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Competenze topologiche;
- Competenze linguistiche;
- Competenze digitali;
- Competenze motorie;
- Competenze sociali.

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:** 2 incontri

**RISORSE:** Tre docenti per classe, cartoncini e pennarelli, PC, Scratch

## AZIONI:

- Pianificare gli incontri e stabilire il calendario;
- Suddividere gli alunni in gruppi;
- Ipotizzare alcuni percorsi topologici;
- Realizzare i comandi di scratch in cartoncino;
- Installare Scratch.

**OBIETTIVI:** Introdurre l'attività alla classe

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 incontro

**RISORSE:** Cartoncini Scratch, materiale per creare percorsi

## AZIONI:

- Conoscenza del gruppo;
- Preparazione di un percorso all'interno dello spazio in cui si svolge l'attività (classe, palestra, cortile);
- Gioco all'interno del percorso e presentazione dei comandi Scratch relativi al movimento.

**OBIETTIVI:** Conoscere i concetti topologici (avanti, indietro, destra, sinistra) e i simboli ad essi associati.

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:** 1 incontro

**RISORSE:** Cartoncini Scratch, materiale per creare percorsi

## AZIONI:

- Giochi di squadra strutturati su percorsi già preparati dagli alunni di quinta;
- Realizzazione delle soluzioni, trovate per i percorsi, creando il puzzle dei comandi Scratch su cartoncino.

**OBIETTIVI:** Imparare a trasformare le istruzioni vocali e i comandi in azioni da ricercare sulle carte di 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:** 1 incontro

**RISORSE:** Cartoncini Scratch, PC con Scratch installato

## AZIONI:

- Gli alunni di quinta mostrano ai compagni più piccoli come muovere uno sprite lungo un percorso creato in Scratch;
- Realizzazione di un mini percorso ipotizzato dai piccoli con il tutoraggio dei grandi.

**OBIETTIVI:** Familiarizzare con il programma Scratch, realizzare un semplice programma.

# 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



Verifica del raggiungimento dei seguenti:

- Integrazione dei più piccoli;
- Sviluppo delle competenze sociali e comunicative per i grandi;
- Saper sviluppare attività in cooperative learning;
- Utilizzo di terminologia specifica;
- Acquisire e saper trasmettere concetti topologici;
- Sviluppare capacità motorie;
- Riprodurre semplici sequenze.



## CONSIGLI

---

Utilizzare [Bee Bot](#) e [Ozobot](#) per realizzare percorsi da visualizzare concretamente, anche per i bambini con BES.



## LICENZA

---

Indica qui la licenza aperta da attribuire al documento, scegliendo e citando solo una delle seguenti:

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

**“I percorsi giusti vanno  
percorsi insieme”  
M.S.R. & L.SEPULVEDA**

