

CLONA IL PUPAZZO

IC Antonelli Casalegno

Elena Di Palermo

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classi IV e V scuola Primaria
Classi Scuola Secondaria

DISCIPLINE COINVOLTE

Arte
Tecnologia

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Applicare i principi del pensiero Computazionale a situazioni di tipo pratico
- Sviluppare manualità e creatività
- Sviluppare le capacità di analisi e di critica costruttiva
- Lavorare in gruppo

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: 1/2 h

RISORSE:

Materiale per proiezione per visualizzare video, materiali di recupero da distribuire ai gruppi

AZIONI:

- Dividere in gruppi i ragazzi
- Mostrare il video tratto dalla scena del film "Apollo 13": <https://www.youtube.com/watch?v=vNaNxwATJqY>
- Consegnare una scheda con le istruzioni per svolgere l'attività

OBIETTIVI:

Conoscere i Principi del pensiero Computazionale

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: 1

RISORSE: Materiali vari di recupero, scotch di carta, forbici, smartphone o macchina fotografica

AZIONI:

Invenzione del manufatto:

- Ogni gruppo inventa un pupazzo composto da diversi pezzi (almeno 8), assemblandolo utilizzando i materiali messi a disposizione.
- Il gruppo scatta una fotografia al pupazzo finito

OBIETTIVI:

- creatività: immaginare e progettare un manufatto di fantasia
- manualità: realizzare il manufatto con materiali e tecniche semplici ma che richiedono precisione, manualità fine, pazienza

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: 1h

RISORSE: Materiale per scrivere e disegnare

AZIONI:

Elaborazione delle istruzioni:

- Il gruppo smonta il pupazzo pezzo per pezzo e realizza un breve manuale di istruzioni per riprodurre il pupazzo progettato
- Il gruppo consegna ad un altro gruppo le istruzioni e i pezzi necessari per riprodurlo

OBIETTIVI:

- analisi: saper ricostruire il processo creativo a ritroso, scartare le informazioni superflue
- comunicazione: saper descrivere il processo da seguire per raggiungere l'obiettivo
- capacità grafico-espressive: saper realizzare materiali visivi di supporto alle istruzioni scritte

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: 1h

RISORSE: Materiale fornito dai gruppi

AZIONI:

Esecuzione delle istruzioni date:

- Il gruppo esecutore prova a ricostruire il pupazzo seguendo le istruzioni
- Confronto tra il pupazzo progettato e quello realizzato dal gruppo esecutore

OBIETTIVI:

- Comprensione: saper comprendere il testo e le immagini fornite
- Organizzazione: seguire le istruzioni in modo preciso, senza introdurre variazioni e senza tralasciare passaggi
- Manualità: saper eseguire e mettere in pratica le istruzioni

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 5

DURATA: 0,5

RISORSE:

AZIONI:

Critica costruttiva:

- Il gruppo che ha eseguito riflette sulla costruzione del pupazzo: quali difficoltà ha incontrato? Cosa non era chiaro nelle istruzioni?
- Il gruppo progettista prova ad apportare le correzioni e riscrivere il procedimento per renderlo più chiaro e facilmente riproducibile

OBIETTIVI:

- Per l'esecutore: saper individuare le difficoltà incontrate e suggerire modifiche utili al processo
- Per il progettista: saper accettare la critica costruttiva e utilizzarla come stimolo alla ricerca di soluzioni e miglioramenti

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



La valutazione è avvenuta sulla base di una rubrica di valutazione basata sull'osservazione nelle varie fasi, tenendo conto di:

- Creatività
- Capacità di lavoro in gruppo
- Capacità di seguire gli step di lavoro



CONSIGLI

Esercizi simili sono stati sperimentati utilizzando:

- Materiali malleabili (pongo, plastilina...)
- Origami: il gruppo imparava a realizzare una figura guardando tutorial su youtube e poi realizzava le istruzioni (la parte grafica risulta molto importante)

In alcuni casi la fase di montaggio è stata documentata attraverso filmati in Stop Motion

Attività adattabile alla Didattica a Distanza



LICENZA

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

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

