

NARRANDO IN PISTA

Di Marina Borello

I.C. Marconi Antonelli

**STRUMENTI E
APPROCCI
PER TROVARE
LA SFIDA**

Sogni/Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

- ambienti di apprendimento che favoriscano l'apprendimento creativo;
- strumenti digitali per ogni alunno;
- spazi attrezzati per operare in modalità esperienziale;
- maggiore connessione tra esperienza diretta dello studente su un tema prescelto e digitalizzazione delle attività.

Lamentele/Cose che vorrei fossero migliori nella mia didattica

- ambienti di apprendimento versatili;
- maggiore pianificazione dei percorsi interattivi per facilitare l'apprendimento di tutti e di ciascuno;
- ruolo centrale del gioco;
- maggiore attenzione allo sviluppo delle competenze creative.

Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?

- la modalità di azione rendendola più dinamica;
- gli strumenti per la realizzazione che vorrei fossero orientati al digitale;
- gli spazi di apprendimento.

I segnali del successo

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

- lo studente diventa il costruttore attivo delle sue conoscenze;
- scopre e crea attraverso modalità di lavoro di cooperative learning;
- muove la sua ricerca attraverso le proprie passioni;
- affronta le difficoltà con i pari e le supera scoprendo nel confronto una risorsa preziosa e arricchente.

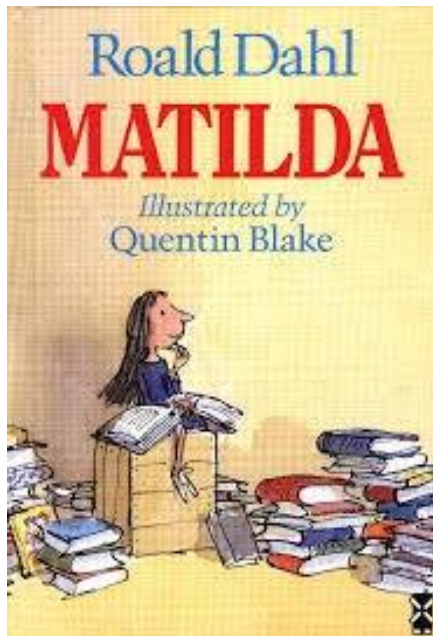
La mia sfida in sintesi!

Mi sono lanciata in una sfida che ha visto i miei studenti i protagonisti di un percorso divertente, creato in base ai loro interessi e soprattutto pensato da loro.

Visto il momento che stiamo vivendo, realizzare un progetto in modalità collaborativa, è stato complicato ma ha rappresentato una sfida nella sfida!

L'attività di ascolto e comprensione avviata all'interno della classe, si è ritagliata un ampio spazio e proprio da questo è iniziata la sfida. La lettura del testo narrativo: "Matilde" di Roald Dahl, ha entusiasmato i bambini su più fronti. Uno degli aspetti caratterizzanti è stata l'immedesimazione nel personaggio di Matilde, la capacità della protagonista di coltivare la propria passione, nonostante il parere contrario della famiglia, ha infatti condotto gli alunni ad una profonda riflessione. Di qui l'attuazione dell'attività.

IL TESTO ISPIRATORE



TITOLO: MATILDE

AUTORE: R. Dahl

EDITORE: Salani

ILLUSTRATORE: Quentin Blake

Prima pubblicazione: 1 ottobre 1988

Numero pagine: 232

Episodio: "Il lancio del martello"

"Matilda" selected by Melina Coria - Licenza CC-BY-NC-SA 2.0

FASE 2

SCOPRO

La prima tappa è stata quella di cercare la chiave di lettura della passione di “Matilde”. Così ho proposto un’attività manuale: “La casa della famiglia Dalverme”, cioè l’ambiente in cui vive la protagonista con la sua famiglia.



La progettazione della casa ha favorito l'individuazione del ruolo di ogni componente della famiglia e di conseguenza la definizione della "solitudine" di Matilde.

La scoperta è legata all'aspetto emozionale scaturito dalle difficoltà di Matilde a farsi accettare dalla famiglia. I bambini hanno riconosciuto le potenzialità intellettive della protagonista come unico mezzo per "sopravvivere" e per portare avanti i propri sogni.

La seconda tappa è stata di scoprire "gli aiutanti" di Matilde, cioè quelle persone che strada facendo hanno favorito il concretizzarsi delle sue passioni.

Da qui è nata l'idea di creare un lapbook.



Presentiamo il lapbook in 2C

e avviamo un dibattito.



**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:PROBLEMA:

difficoltà nella creazione di gruppi con passioni comuni.

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

dialogo, scambio di opinioni, identificazione dei propri interessi.

SOLUZIONE:

traccia di orientamento, griglia.

RISORSE DI SUPPORTO:

immagini, video.

Un dono per la classe

Che cosa ho imparato questa settimana?

- gli studenti vengono ispirati dalle loro passioni;
- occorre incentivare l'esplorazione; non definire a priori lo scenario di azione;
- lasciare aperta la strada alla creatività.

Come posso portare in classe questa scoperta, questa esperienza?

- predisponendo l'ambiente di lavoro;
- offrendo strumenti;
- favorendo la collaborazione e il confronto;
- facendo attingere alle proprie passioni per creare qualcosa di unico.

Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



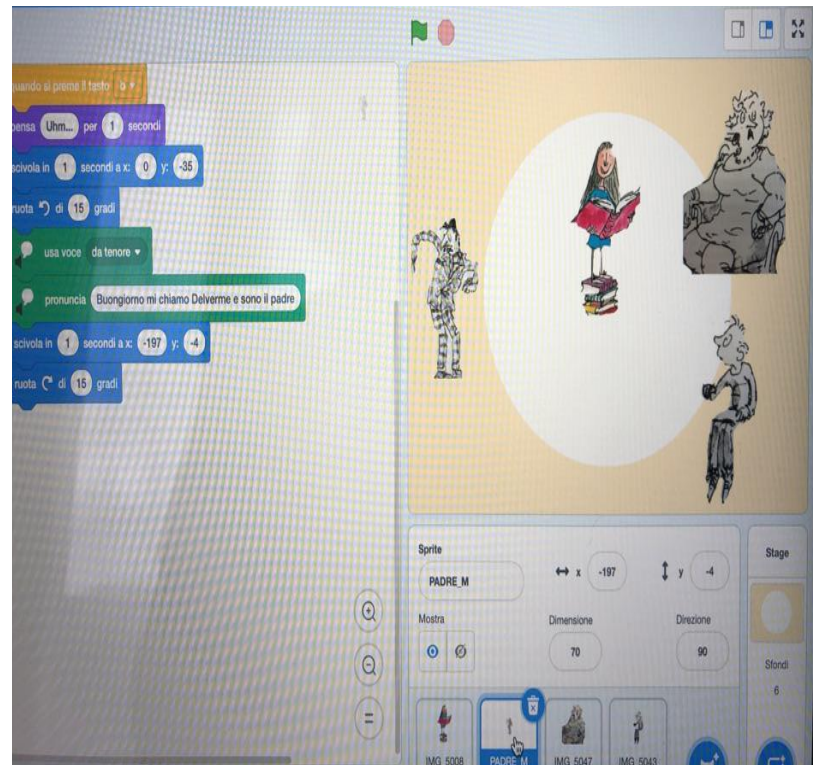
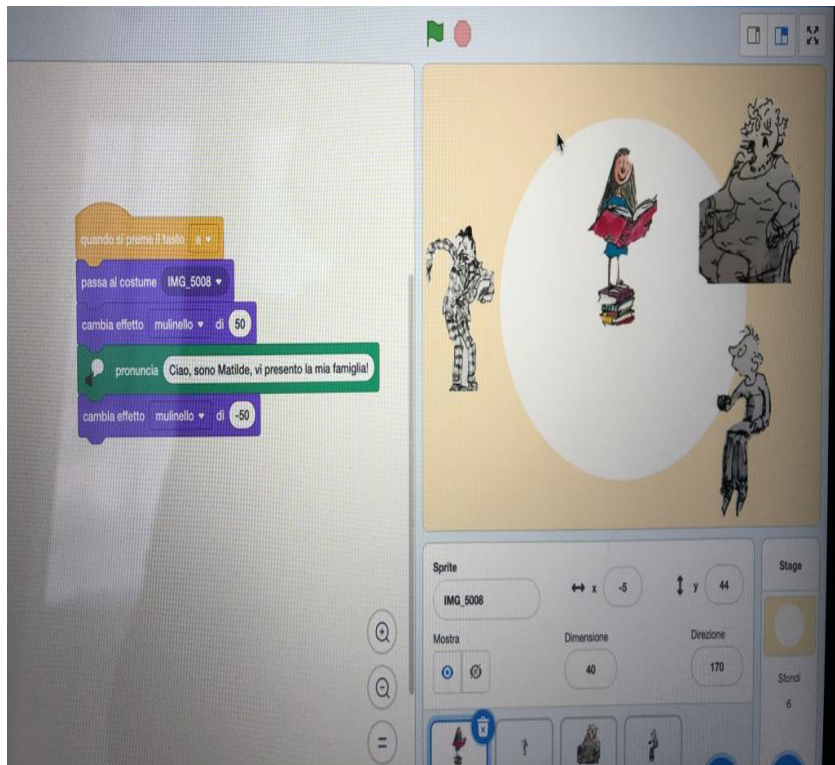
Ricerca sempre di più

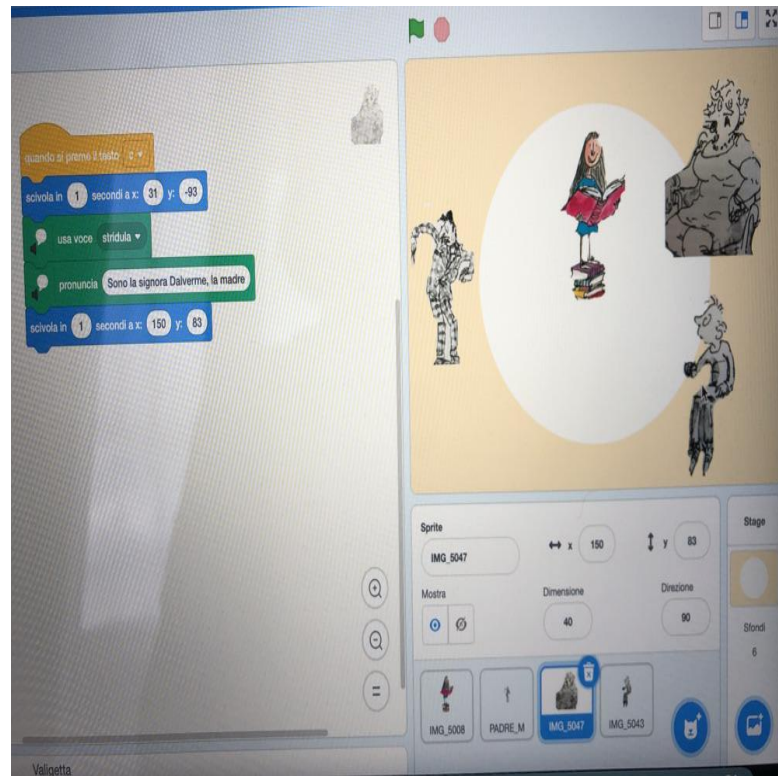
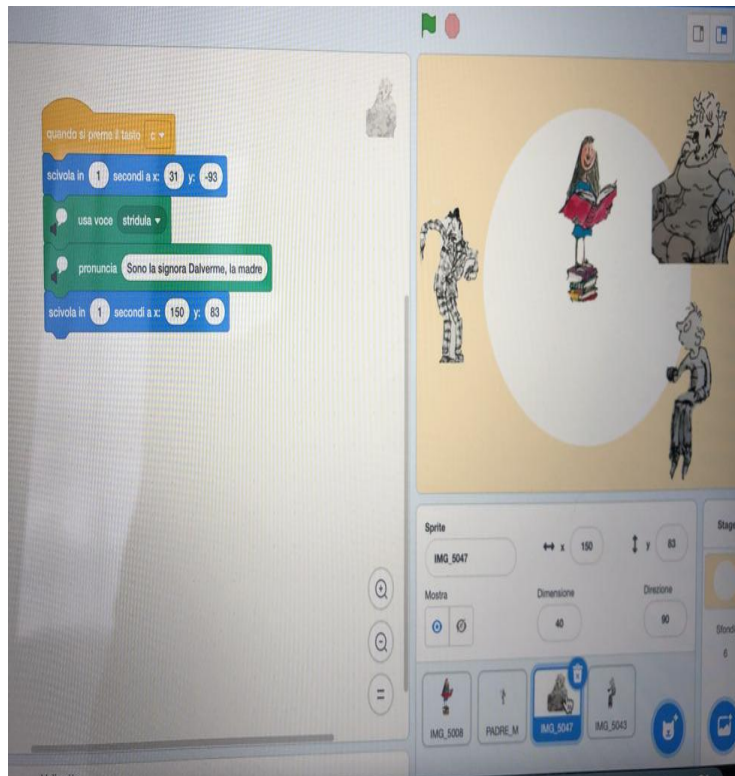
Identifico **fonti d'ispirazione**. Chi sono le persone esperte in questo ambito? Quali comunità, piattaforme e ambienti (reali e online) posso frequentare per imparare sempre di più?

- colleghi che attuano l'apprendimento creativo;
- piattaforma Scratch;
- Riconessioni;
- Ozobot;
- Ozoblockly.

Indago con la classe, in classe!

Gli studenti manifestano una gran voglia di muoversi, di instaurare contatti fisici, ma soprattutto di interagire. Vista la difficile situazione sanitaria, penso sia importante “reinventarsi”, trovare nuove strade per costruire percorsi didattici stimolanti. Dopo la creazione del lapbook, visto l’entusiasmo manifestato, propongo la presentazione della famiglia “Dalverme” sulla piattaforma Scratch, già utilizzata qualche volta.





FASE 3

INTERPRETO & PROGETTO

Gli studenti muovono i primi passi su Scratch, animando i personaggi scelti.

Prendo atto delle difficoltà incontrate nella gestione dei “blocchi” e mi limito a far utilizzare le funzioni più semplici (movimento- voce).

L'attività si svolge sulla LIM. Interpreto il risultato e concludo che il progetto può proseguire proponendo altri strumenti.



STRUMENTI E APPROCCI PER PROGETTARE

Identikit dell'attività

DESTINATARI: 2A

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:

- porre le basi del pensiero computazionale e di programmazione robot con i codici colori;
- analizzare la struttura narrativa del testo;
- sintetizzare suddividendo in sequenze narrative;
- pianificare e progettare;
- analizzare i risultati e produrre autocorrezione.

DISCIPLINE: italiano, arte e immagine, tecnologia.

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- le basi del linguaggio coding e lo storytelling;
- le basi per rappresentare un racconto con Ozobot;
- utilizzeranno gli strumenti per leggere le azioni della narrazione, in comandi Ozobot;
- gli strumenti per realizzare piste, scenografie, costumi.

Progetto l'attività: “Matilde unplugged -coding-storytelling

- lettura del libro: “Matilde” di R. Dahl”;
- attività manuale: costruzione casa della famiglia “Dalverme”;
- progettazione e costruzione del lapbook;
- animazione con Scratch della famiglia “Dalverme”;
- analisi del testo e scelta della narrazione;
- suddivisione in sequenze;
- attività-gioco di coding con utilizzo dei codici colori;
- primi passi con Ozobot su piste;
- progettazione e sperimentazione piste con codici colori relative alle sequenze di narrazione;
- progettazione del setting e costruzione della scenografia;
- drammatizzazione del “Lancio del martello” con Ozobot.

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA: 20 h

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

- web per la ricerca di immagini per la scenografia;
- scatto di immagini dei disegni originali (personaggi) del libro;
- excel per creare piste;
- fogli Google per creare piste;
- cartoncini, colori vari, pongo;
- Scratch.

FASE 4

SPERIMENTO

FASE 1

Presentazione di Ozobot alla classe.

Che cos'è e come funziona. Questa prima fase di conoscenza si attua con la visione alla LIM di progetti creati da altri studenti.

Dimostrazione su pista già esistente.

Successivamente mostro Ozobot in azione su una semplice pista già pronta. Raccolgo le osservazioni e le curiosità.

FASE 2 (tempo 1 h)

Approccio con le linee nere e colorate.

Modalità unplugged del robot.

Attività: traccia sul foglio bianco una linea nera a tuo piacere che vada da un estremo all'altro del foglio.

Approccio con le piste: presentazione dei codici colori.

Gli alunni sperimentano il comportamento di Ozobot sul percorso.

FASE 3 (tempo 2h)

Presentazione codici colori.

Presento i codici colori sulla LIM ed invito gli alunni a disegnare un percorso inserendo i colori per dare ad Ozobot dei comandi.

Sperimentazione.

Ogni alunno sperimenta il proprio percorso, rilevando le criticità (dimensioni linea nera, colori che si sovrappongono ecc.)

FASE 4 (tempo 2 h)

Progettazione "Costume" per Ozobot e scenografia.

Gli alunni divisi in gruppo creano la narrazione coordinata al percorso che dovrà compiere Ozobot.

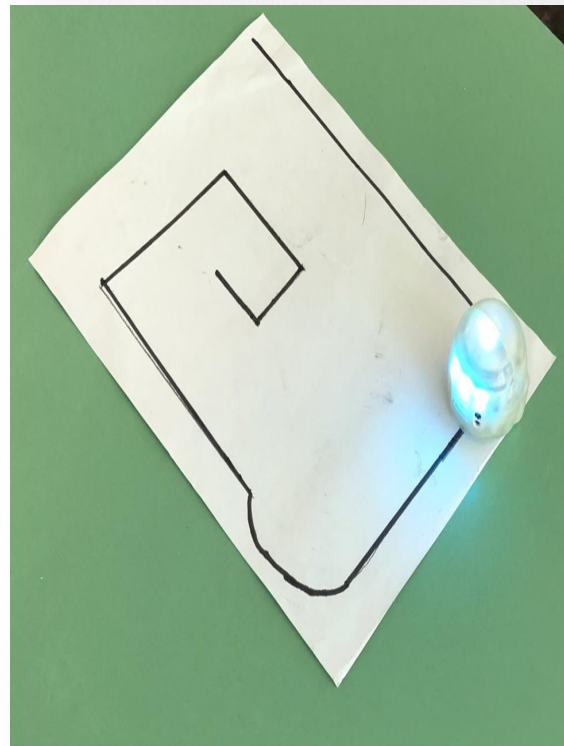
FASE 5 (2h)

Realizzazione progetto

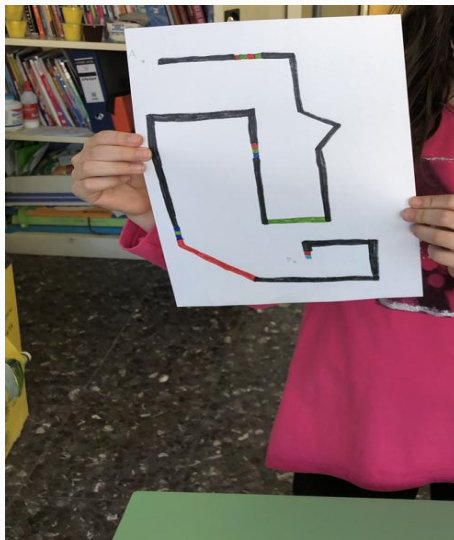
Assegno ai tre gruppi già formati, la realizzazione di una parte del progetto, fornendo i materiali necessari:

- percorso con i pennarelli;
- inserimento codici colori;
- realizzazione del costume di Ozobot;
- realizzazione della scenografia.

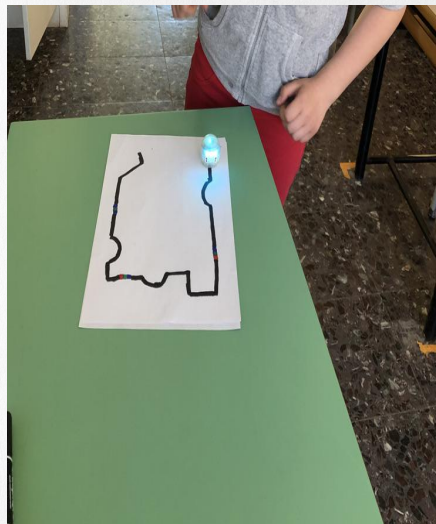
Terminato il lavoro di ogni gruppo, si assembla il tutto e si sperimenta Ozobot sul percorso.
Gli alunni rilevano le criticità e cercano soluzioni dove è possibile.



Collaudo della pista creata



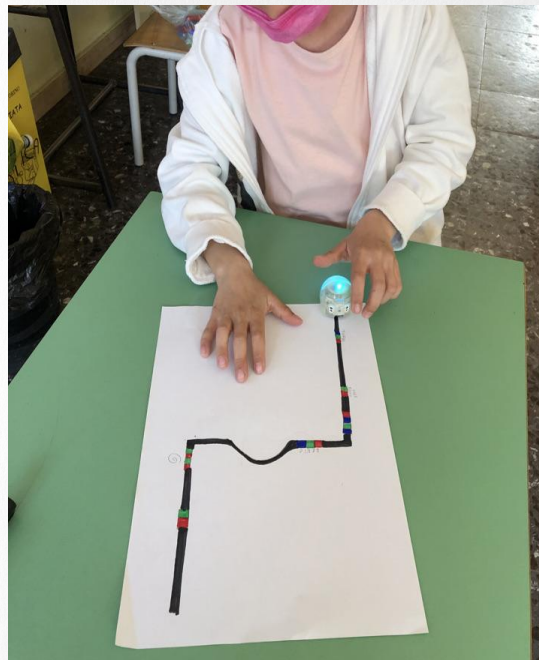
Ozobot in azione



SPERIMENTIAMO...



OSSERVIAMO



**STRUMENTI E
APPROCCI PER
SPERIMENTARE**

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Storytelling: la classe presenta “Il lancio del martello”;	15 m	fogli A3, pennarelli, cartoncini, pongo, colla, forbici, lana.
-Studio del testo e suddivisione in sequenze; -Ricerca di immagini all’interno del libro per la scenografia; -Scelta dei movimenti da assegnare a Ozobot per la narrazione;	30m	fotocopie del capitolo scelto
-Progettazione e costruzione della pista con i codici colori;	1h	tabella codici colori
-Sperimentazione su pista: Ozobot in azione;	20m	Ozobot
-Individuazione delle criticità e soluzioni (modifiche, cambiamenti).	15	carta adesiva

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

VALUTAZIONE COGNITIVA

FINALE

COMPITO DI REALTÀ

AUTOVALUTAZIONE

AUTOBIOGRAFIA COGNITIVA			
DI:		DATA:	
CHE COSA NE PENSI DEL LAVORO CHE HAI FATTO?			
TITOLO DEL COMPITO O DEL PROGETTO:			
1) GLI ARGOMENTI			
2) QUALI ARGOMENTI VI SIETE OCCUPATI? LI HAI TROVATI FACILI O DIFFICILI?			
ARGOMENTO		FACILE 😊	DIFFICILE 😞
1.			
2.			
3.			
SCRIVI ALMENO 2 COSE CHE HAI IMPARATO E CHE TI SONO RIMASTE PIÙ IMPRESSE			
.....			
3) IL TUO GRUPPO DI LAVORO / LA TUA CLASSE			
- AVETE COLLABORATO?			
MOLTISSIMO 😊	MOLTO 😊	POCO 😊	POCHISSIMO 😊
- TI È PIACIUTO LAVORARE CON I TUOI COMPAGNI?			
MOLTISSIMO 😊	MOLTO 😊	POCO 😊	POCHISSIMO 😊
4) IL TUO LAVORO NEL GRUPPO / CLASSE			

- perfezionare la coloritura dei codici
- creare una unità di misura per distanziare

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

PROBLEMA:

Ozobot non legge i codici colori correttamente perché i codici sulla pista sono troppo vicini.

ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

- tracciare codici più volte mantenendo spazi predefiniti;
- tracciare una nuova pista tenendo conto del distanziamento.

SOLUZIONE:

- perfezionare la coloritura dei codici;
- creare una unità di misura per distanziare.

RISORSE DI SUPPORTO:

righello, carta adesiva da applicare sui codici difettosi.

Facilito la raccolta di feedback costruttivi

Che cosa ha funzionato? Che cosa andrebbe migliorato?

MANTENERE:

L'intera struttura del progetto articolato su in tre fasi:

- unplugged
- coding
- storytelling

RIDURRE:

la struttura del lapbook, riducendo gli argomenti.

MIGLIORARE:

l'utilizzo dei dispositivi (tablet, Ozobot).

CREAZIONE DELLA SCENOGRAFIA



I PERSONAGGI

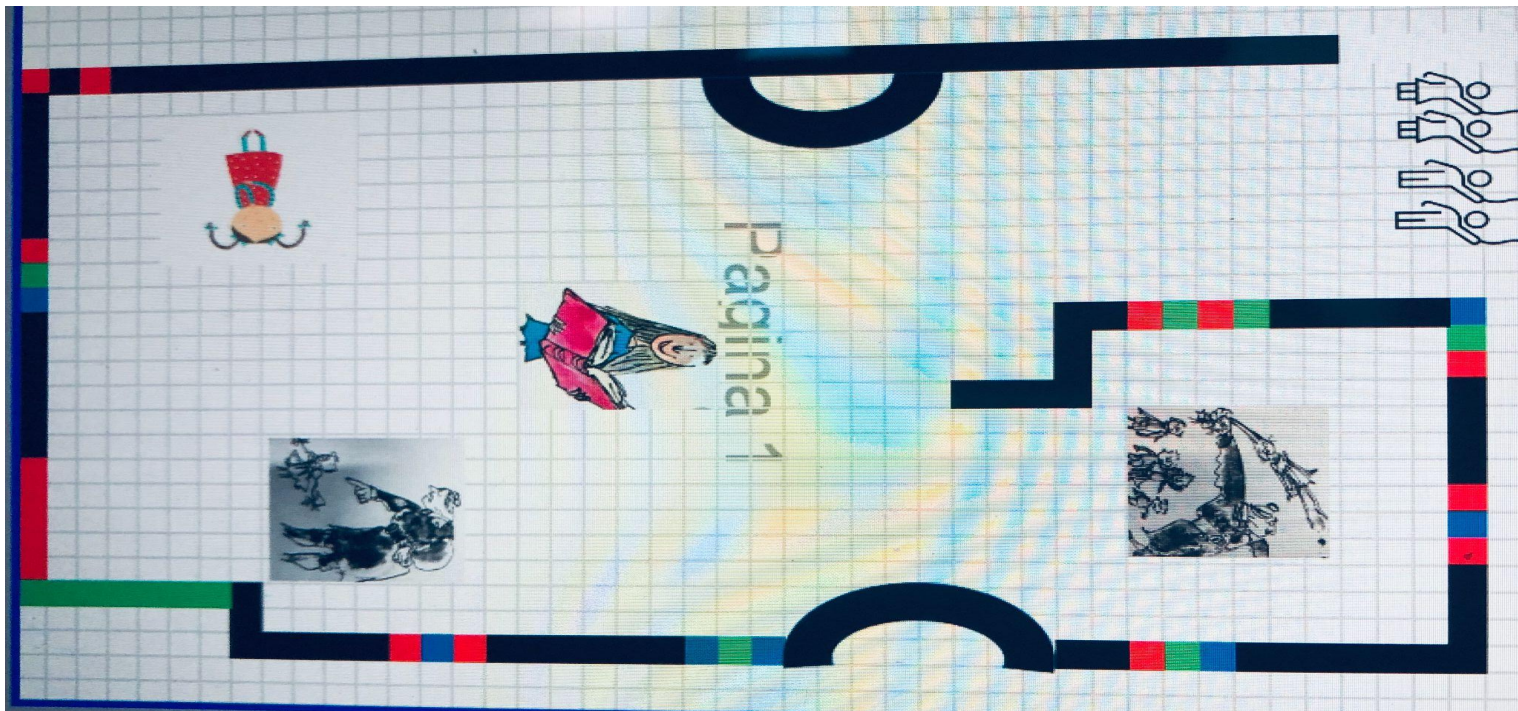




“IL LANCIO DEL MARTELLO” DI R. DAHL



LA PISTA SU EXCEL



Ricerca sempre di più

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

- il libro “Matilde”;
- **LA PASSIONE DI MATILDE;**
- le illustrazioni;
- la narrazione;
- i personaggi.

IL COPIONE



FASE 6

RACCONTO E CONDIVIDO

L'esperienza fatta in classe è stato un momento significativo sia per me, sia per i miei alunni che hanno potuto sperimentare modalità di lavoro collaborative, attingendo alle loro passioni e alla loro creatività.

L'idea è partita dalla lettura di un libro e da lì si è delineato un percorso interessante e molto corposo. Innanzitutto è stata proprio la “passione” della protagonista ad ispirare gli alunni in una sorta di gioco che li ha stimolati ed illuminati rispetto al percorso da intraprendere. Spontaneamente hanno vestito i panni dei personaggi, interpretando i ruoli, una vera drammatizzazione. Così è nata l'idea di rappresentare un episodio in particolare: “Il lancio del martello”.



Personalmente ho iniziato a fornire gli strumenti che ho conosciuto durante la formazione. Scratch ha dato la possibilità di animare il manufatto bidimensionale di cartoncino che rappresentava la famiglia della protagonista. Gli alunni hanno mosso i primi passi sulla programmazione a blocchi, dando movimento e voce ai personaggi.

Successivamente si sono focalizzati sullo storytelling, lavorando all'interno del testo alla ricerca delle parti da rappresentare.



A questo punto è iniziato il percorso di conoscenza delle piste con i codici colori. L'obiettivo era quello di far muovere Ozobot nelle vesti della perfida direttrice della scuola. Questa fase è stata complessa: gli alunni hanno modulato i movimenti di Ozobot

sulla narrazione, operando via via modifiche sui tempi delle battute e sui codici colori.

Il video conclusivo ha coronato la rappresentazione.

In un secondo tempo gli alunni hanno sperimentato le piste su excel compiendo semplici passi guidati.

STORYTELLING: "Il lancio del martello"



Racconto e condivido

Raccontare questa esperienza è per me un privilegio. Ho avuto l'opportunità di intraprendere un percorso formativo entusiasmante , in cui ho ritrovato potenzialità creative che da tempo erano assopite. Le fasi del design hanno preso forma man mano che i bambini sperimentavano gli strumenti a disposizione. L'attività è stata finalizzata alla realizzazione di più elaborati, con lo stesso filo conduttore: “La casa della famiglia di Matilde”- “Il lapbook”- “L'animazione della famiglia su Scratch”- “Il plastico su pista Ozobot affiancato da drammatizzazione” con la rappresentazione del : “Il lancio del martello”.

Tutta l'attività è stata condivisa con le famiglie sotto forma di video e fotografie e valorizzata all'interno dell'interclasse. I bambini hanno presentato il progetto in un'altra classe seconda, anch'essa coinvolta nel progetto di lettura dello stesso testo. Da qui è nato un momento di scambio e di confronto molto stimolante che ha posto le basi per una prossima collaborazione.

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 Riconessioni

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

Per qualsiasi feedback e suggerimento puoi scrivere a:
[**riconessioni@fondazioneescuola.it**](mailto:riconessioni@fondazioneescuola.it)

Riconessioni 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.riconessioni.it

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