

# **OZOBOT: un nuovo amico**

di Cristina Giannella

i.c. Turollo - plesso Costa

**STRUMENTI E  
APPROCCI  
PER TROVARE  
LA SFIDA**

## Sogni/Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

- sperimentazione
- attività pratiche in piccolo gruppo
- confronto
- condivisione

## Lamentele/Cose che vorrei fossero migliori nella mia didattica

- uso più frequente di ausili tecnologici (tablet, lim, attività online nei periodi di sospensione delle lezioni)
- gradualità e progressione
- pianificazione dell'attività

## Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?

- tempi e programmi
- confronto con colleghi
- programmazione più efficace
- condivisione di obiettivi

## I segnali del successo

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

- coinvolgimento
- sperimentazione attiva
- interesse
- raggiungimento dell'obiettivo

## La mia sfida in sintesi!

Scrivi qui una breve sintesi che chiarisca la sfida che voglio affrontare come se la volessi far leggere a un collega che progetterà con me.

**Iniziare a programmare e a utilizzare Scratch, in una classe seconda o terza della scuola primaria.**

**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:

Presentare Scratch.

## SOLUZIONE:

Lavorare a piccolo gruppo, utilizzando la lim, per un avvio delle attività.

## ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

Primo approccio di presentazione del programma.

## RISORSE DI SUPPORTO:

- LIM
- Scratch
- cooperative learning

## Un dono per la classe

### Che cosa ho imparato questa settimana?

- primo approccio con Scratch
- fare la conoscenza dello Sprite

### Come posso portare in classe questa scoperta, questa esperienza?

- lavorare in piccolo gruppo
- stimolare la curiosità
- porsi un obiettivo realizzabile in pochi passi

## Come sta cambiando la mia didattica?

La mia didattica documentata giorno per giorno



Abbandonare banco e quaderno per sperimentare e muoversi su uno spazio ampio e utilizzando nuovi materiali.

## 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?

- Scratch
- comunità di docenti che sperimentano e si confrontano
- gruppo con cui seguo la formazione di Riconessioni

## Indago con la classe, in classe!

**Che cosa voglio scoprire dai miei studenti** per comprendere meglio la sfida che sto affrontando? Le loro passioni? Le loro motivazioni? Oppure le loro frustrazioni?

Per trovare risposte posso impostare un'**intervista** o un'**osservazione sul campo**.

Che cosa posso fare con il mio Sprite? Come posso personalizzarlo?  
Capire le aspettative dei bambini e fissare gli obiettivi del docente.



**STRUMENTI  
E APPROCCI  
PER PROGETTARE**

# Identikit dell'attività

**DESTINATARI:** classe 2

**DISCIPLINE:** matematica, tecnologia, arte, inglese

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:**

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

- conoscere i concetti topologici
- classificare secondo una o più caratteristiche

## **OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:**

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- scomposizione di un processo in tutti i suoi passaggi
- programmazione dei passi successivi per raggiungere l'obiettivo
- approccio al linguaggio di programmazione

## Progetto l'attività

- Sviluppo delle competenze sociali e comunicative per lavorare in gruppo
- Saper sviluppare attività in cooperative learning
- Utilizzo di terminologia specifica
- Acquisire concetti topologici
- Riprodurre semplici sequenze

# Tempi e risorse della progettazione

**DURATA COMPLESSIVA:** una settimana

## RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Elenco qui le risorse necessarie per la fase di progettazione (app, software, dispositivi, risorse, materiali etc.):

- cartoncino, cartelloni, colori, forbici, righello
- computer/tablet
- scratch
- LIM



**STRUMENTI E  
APPROCCI PER  
SPERIMENTARE**

## Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Elaborare un diagramma di flusso di un'azione (es. ingresso a scuola al mattino).	1 ora	carta/matita oppure computer/LIM
Conoscere, esplorare, approcciarsi ai comandi di Scratch.	2 ore suddivise in due interventi	computer LIM connessione internet

Se lo spazio è sufficiente posso duplicare questa slide tante volte quante necessarie.

STRUMENTI  
E APPROCCI  
PER **CONTINUARE**  
LA SCOPERTA

# Valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento

Descrivi qui come intendi valutare che la classe abbia raggiunto gli obiettivi di apprendimento prefissati:

**Lavoro in coppia:** un alunno segue le procedure indicate nel diagramma di flusso (ingresso a scuola), mentre il compagno verifica che siano stati elencati tutti i passaggi. Confronto e riflessione nel gruppo esteso.

# Facilito autovalutazione e peer tutoring

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

## PROBLEMA:

Elaborare e verificare la correttezza e la completezza del diagramma di flusso che descrive le azioni da svolgere al momento dell'ingresso a scuola.

## ESERCIZIO DI ALLENAMENTO:

In coppia: un bambino svolge l'azione, il compagno lo osserva e annota la sequenza delle azioni svolte.

## SOLUZIONE:

I ruoli di esecutore e osservatore si scambiano e successivamente i bambini confrontano i loro diagrammi.

## RISORSE DI SUPPORTO:

Far stoppare il bambino ad ogni azione, per permettere di riconoscere la sequenza. Fotografare ogni azione per avere un fermo-immagine e riportare tutte le azioni nel diagramma di flusso.

# Facilito la raccolta di feedback costruttivi

Che cosa ha funzionato? Che cosa andrebbe migliorato?

## MANTENERE:

La fotografia delle azioni.  
Il confronto finale fra le coppie.

## MIGLIORARE:

La scansione delle azioni e il loro riconoscimento.

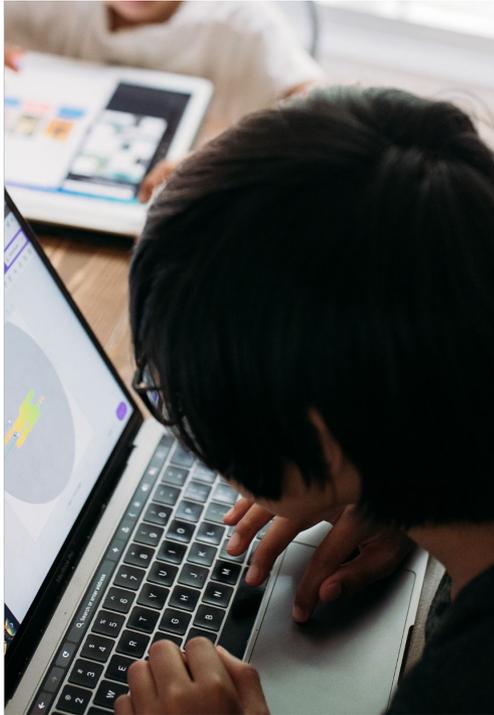
## RIDURRE:

I tempi di attesa delle coppie, non programmando questo lavoro per più di due coppie per volta.

## TOGLIERE:

-

# Come sta cambiando il mio modo di apprendere?



fonte: [www.canva.com](http://www.canva.com)

Coinvolgimento attivo della classe.

Momenti di confronto tra alunni.

Apprendere sviluppando  
competenze sociali e comunicative  
per lavorare in gruppo.

Sviluppare attività in cooperative  
learning.

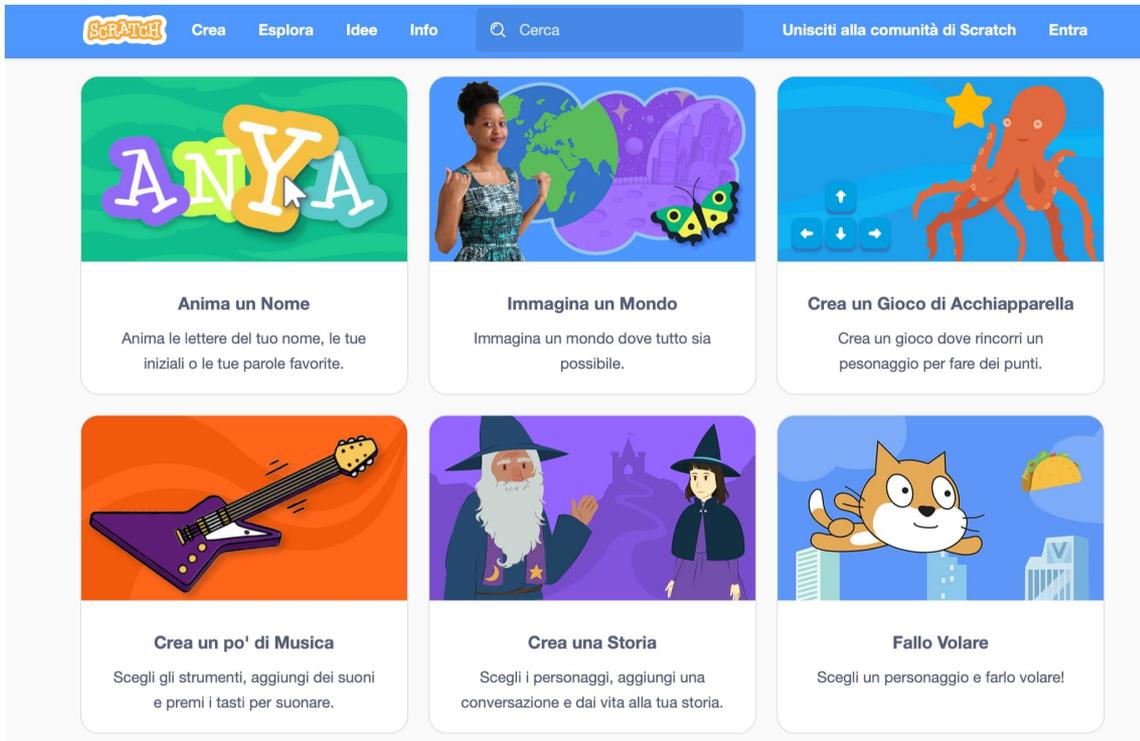
# Ricerca sempre di più

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

- il fumetto (osservare le tavole per scoprire le sequenze)
- la galleria di Scratch
- la galleria di Riconessioni

# Racconto e condivido

Questo lavoro preparatorio ha portato ad approcciarci a Scratch, che svilupperemo e utilizzeremo più compiutamente il prossimo anno. Le foto sono state poi riutilizzate per creare uno storyboard e le riutilizzeremo per creare dei video, l'anno prossimo.



The image shows the Scratch website's 'Crea' (Create) section. The navigation bar at the top includes 'Scratch', 'Crea', 'Esplora', 'Idee', 'Info', 'Cerca', 'Unisciti alla comunità di Scratch', and 'Entra'. Below the navigation bar, there are six project idea cards arranged in a 2x3 grid. Each card features a colorful illustration, a title, and a brief description.

- Anima un Nome**: Anima le lettere del tuo nome, le tue iniziali o le tue parole favorite.
- Immagina un Mondo**: Immagina un mondo dove tutto sia possibile.
- Crea un Gioco di Acchiapparella**: Crea un gioco dove rincorri un personaggio per fare dei punti.
- Crea un po' di Musica**: Scegli gli strumenti, aggiungi dei suoni e premi i tasti per suonare.
- Crea una Storia**: Scegli i personaggi, aggiungi una conversazione e dai vita alla tua storia.
- Fallo Volare**: Scegli un personaggio e farlo volare!

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:

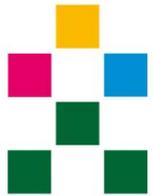
- [Come i bambini: Immagina, crea, gioca e condividere](#) di Mitchel Resnick - Erickson
- [Design Thinking for Educators Toolkit](#) © 2012 IDEO
- [Valutare ai tempi della didattica ibrida](#) - Webinar Riconessioni

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

Per qualsiasi feedback e suggerimento puoi scrivere a:

[\*\*riconessioni@fondazionescuola.it\*\*](mailto:riconessioni@fondazionescuola.it)

Riconnessioni 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.riconnessioni.it](http://www.riconnessioni.it)

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