

TACCUINO FINALE

MA CHE BEL CASTELLO!

Di Sabrina e Danese

Scuola Media Statale Dante

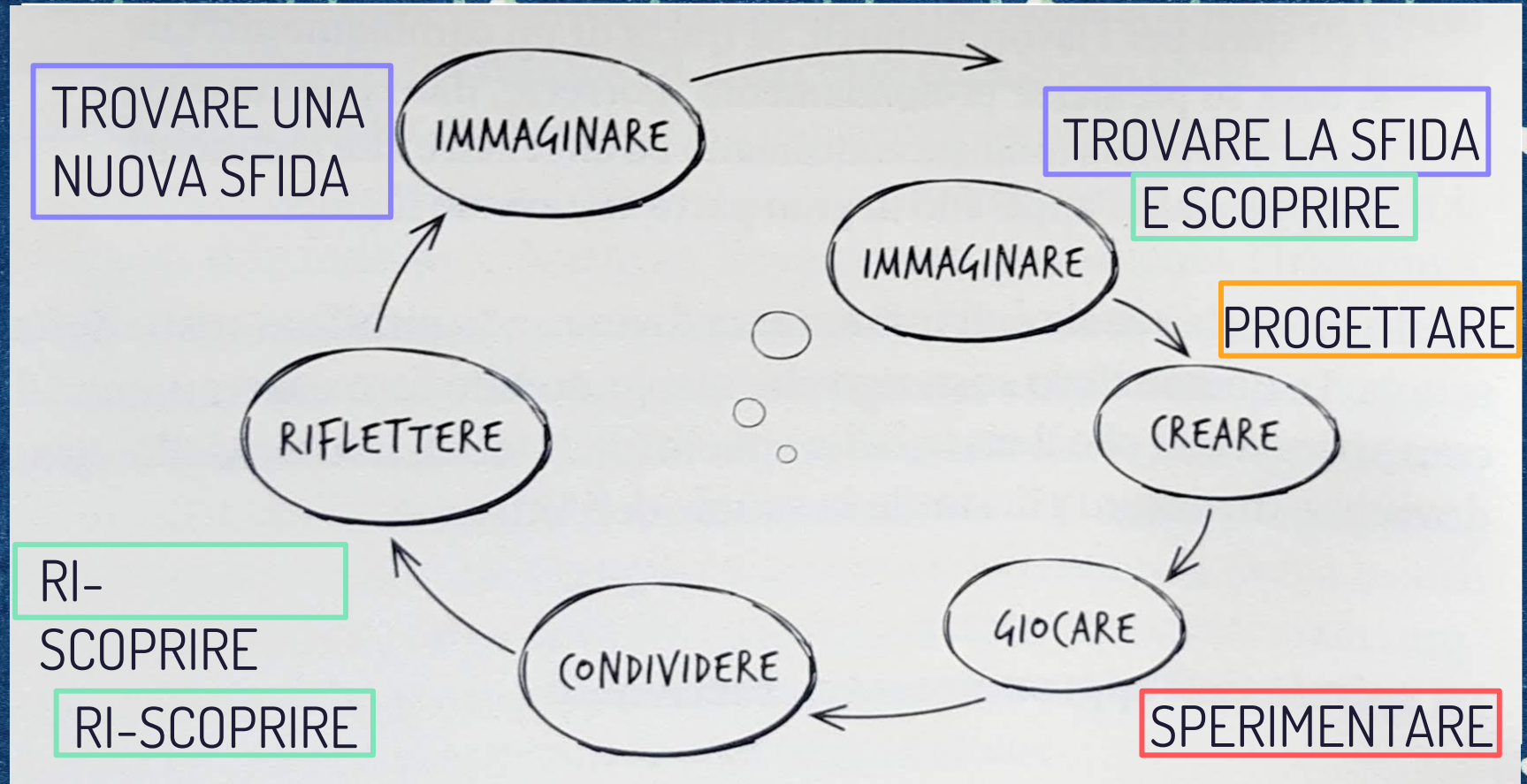
Alighieri

Questo documento presenta due funzioni:

1. il taccuino è come un manuale, **suggerisce strumenti e attività utili** per guidarti nella progettazione
2. il taccuino è come un foglio bianco dove **tenere traccia di tutte le fasi del processo di design**, di progettazione dell'attività didattica.

In questo documento puoi appuntare le **scoperte che vorresti includere nell'attività didattica perché utili e puoi documentare la progettazione e la sperimentazione** dell'attività per valorizzare l'esperienza ed essere di reciproco stimolo per i colleghi.

LA SPIRALE DELL'APPRENDIMENTO CREATIVO E IL PROCESSO DI DESIGN?



FASE 1 SCELGO LA MIA SFIDA!

Ogni giorno proponi modalità di **interazione** tra i tuoi **studenti** e i contenuti delle tue **materie**.

Puoi seguire un processo di progettazione per essere più intenzionale e mettere in relazione i contenuti con gli interessi e le **passioni** dei tuoi studenti.

La sfida che stai per definire riguarda la **progettazione di un'attività didattica**.

In qualsiasi momento del percorso formativo potrai annotare pensieri e idee che andranno a definire la tua sfida sempre di più. Puoi utilizzare le prossime slide e duplicarle se necessario.



**STRUMENTI E
APPROCCI
PER TROVARE
LA SFIDA**

Sogni/Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

- Inclusione
- Sperimentazione
- Creatività
- Passione
- Integrazione della tecnologia nella didattica
- Cooperative learning
- Classe capovolta
- Pareti larghe e soffitto alto

Lamentele/Cose che vorrei fossero migliori nella mia didattica

- Efficacia
- Organizzazione
- Implementazione ausili tecnologici
- Aumentare le possibilità di apprendimento degli alunni e la loro autonomia

Abbozzo gli obiettivi finali

Che cosa vorrei cambiare nella mia didattica?

- L'organizzazione/progettualità
- Maggior efficacia
- Implementazione ausili tecnologici

I segnali del successo

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

- L'aumento esponenziale di domande
- Il sorriso dei ragazzi
- Il coinvolgimento dei ragazzi
- Mi accorgerò del miglioramento delle capacità operative dei ragazzi dalla capacità di riuscire a progettare e a utilizzare il pensiero laterale.

Le mie sfide in sintesi!

1^a Sfida **MA CHE BEL CASTELLO** 



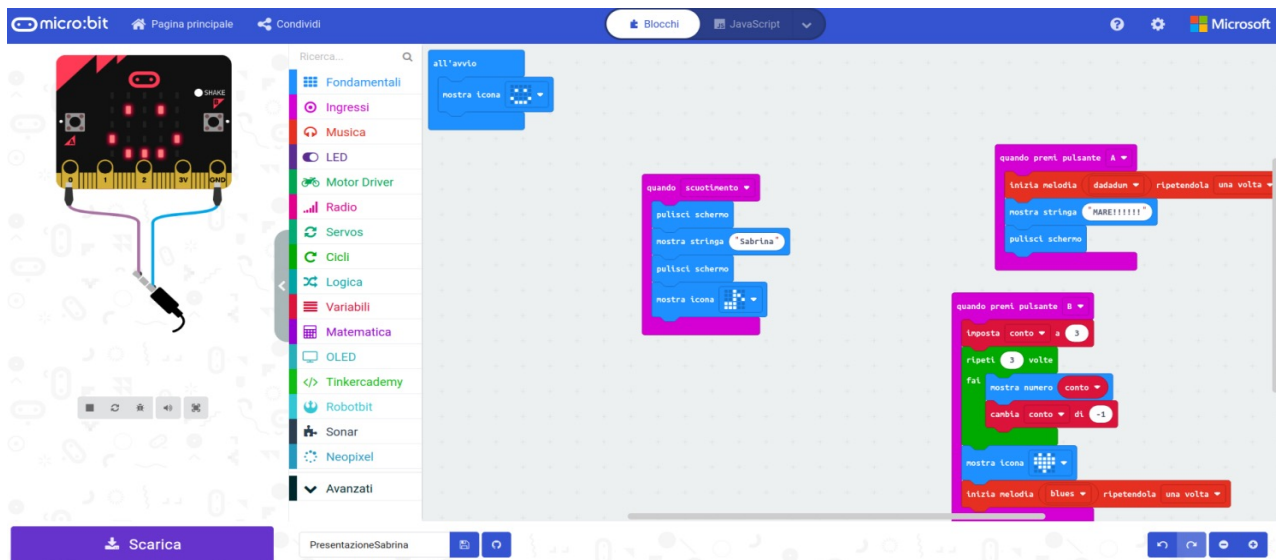
La mia prima sfida in sintesi!

Il mio progetto è quello di creare un quiz sulle diverse parti di un castello (XI secolo) al quale devono rispondere i ragazzi in classe, accompagnato da una sorpresa finale!!! (la voce registrata di un/a compagno/a che descrive brevemente la vita nel castello.

La mia seconda sfida in sintesi!

Fare una presentazione simpatica con conto alla rovescia!

Il mio progetto è quello di creare una presentazione con micro:bit, carina e semplice per imparare a usarlo, visto che non ho mai usato nessun robottino, che sia facile da implementare in classe.



La meta da raggiungere è l'attività didattica!

Sarà progettata, sperimentata e descritta come suggerito dalle pagine arancioni e rosse.


Prima di partire per un viaggio meglio studiare bene la destinazione per essere pronti a tutto.

Dai una sbirciatina a quelle pagine!




FASE 2

SCOPRO



Nelle prossime pagine del taccuino puoi mantenere traccia delle tue scoperte durante il percorso formativo.

Ogni settimana puoi valutare cosa e come stai imparando, per personalizzare il tuo processo di apprendimento. Qui raccogli riflessioni: che cosa è più utile per la tua didattica? Qui c'è spazio per appuntare tutto ciò che può essere declinato per la classe, per i tuoi studenti!



**STRUMENTI
E APPROCCI
PER INIZIARE
LA SCOPERTA**

Un dono per la classe

Che cosa ho imparato questa settimana?

Ho imparato che ci si può divertire sperimentando e provando in gruppo anche con la programmazione, che sia Scratch o micro:bit.

Utilizzare la creatività e le conoscenze scolastiche acquisite e le competenze informatiche per studiare in modo divertente.

Come posso portare in classe questa scoperta, questa esperienza?

Ho pensato a dei progetti diversi da fare tutti insieme, che sfortunatamente non sono ancora riuscita a testare in classe, che contengono una parte delle nuove conoscenze e una parte delle vecchie in un "remix" utile e divertente. Ho pensato anche di lasciare un po' di spazio dopo e durante i lavori collettivi, sempre in classe per presentare/far conoscere Scratch e micro:bit e rispondere alle domande degli allievi.

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?

<https://scratch.mit.edu/>

Classroom del corso

<https://www.riconessioni.it/>

Mitchel Resnick con il suo libro *Come i bambinie* e i video

I miei compagni di corso

youtube (ad esempio Jessica Redeghieri)

BBC Micro:bit

Indago con la classe, in classe!

Osservazione sul campo (provo ad immaginare le loro reazioni, in base a piccole domande che ho iniziato a porre durante l'anno)

- Amano partecipare, non rimanere passivi!
- Si divertono ad usare la Lim
- Nessuno conosce Scratch o micro:bit, ma sono felici di poter utilizzare in modo diverso il computer!!

FASE 3

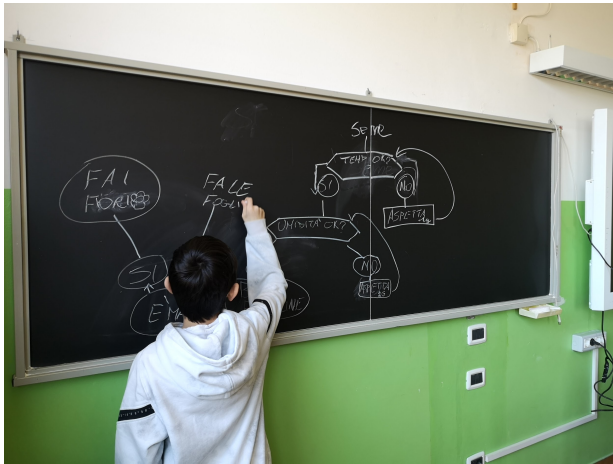
INTERPRETO & PROGETTO

Grazie alla fase di scoperta hai sviluppato **comprensione**, **empatia** e **ispirazione** per la tua sfida di design.

È arrivato il momento di rintracciare tra le tue scoperte **significati** e **intuizioni** utili **per progettare** la tua attività didattica.

Compila le prossime pagine, sono una guida alla progettazione.

Come sta cambiando la mia didattica? Ecco un piccolo esempio di quello che sono riuscita a fare quest'anno, ma da settembre si parte alla carica, con dei fantastici taccuini a farmi compagnia!!!



Come funziona Scratch?
Esperimenti analogici in DDI



**STRUMENTI
E APPROCCI
PER PROGETTARE**

Identikit della prima attività

DESTINATARI: 1E e 1D scuola media

DISCIPLINE: STORIA e GEOGRAFIA

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

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

- Rapportarsi in modo autonomo con molteplici fonti informative e strumenti digitali
- Pensare in modo divertente alla storia
- Orientarsi e muoversi nel castello
- Raccontare la vita nel castello
- Giocare con la storia

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- L'importanza del castello nella società medievale
- Le diverse parti del castello e le loro funzioni
- Lessico specifico

Progetto l'attività

- Calendarizzazione dell'attività e della preparazione degli studenti all'attività.
- Scelta dello studente che darà voce al Signore o alla Castellana.
- Ricerca dei materiali: libri e on line
- Che fare/come fare: progettare a 360°
- Cercare progetti simili per farsi ispirare
- Preparazione del Quiz
- Preparazione della parte narrativa
- Importazione immagini su Scratch

Progetto l'attività

- Realizzazione del quiz su Scratch
- Registrazione del breve racconto
- Inserimento personaggio narrante e voce su Scratch
- Somministrazione in classe del quiz proiettato alla lavagna
- Effetto sorpresa della voce registrata
- Presentazione di Scratch come strumento di ausilio allo studio

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

2 settimane

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Internet, Scratch, libro *L'ora di Storia*, la lavagna, smartphone dello studente.

Strumenti e risorse per **progettare**

Identikit dell'attività

DESTINATARI: 1E e 1D scuola media

DISCIPLINE: ed. civica. Competenze digitali.

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO -
COMPETENZE:**

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

- Rapportarsi in modo autonomo con molteplici fonti informative e strumenti digitali
- Pensare in modo divertente alla robotica
- Condividere con gli altri le proprie idee

**OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO -
CONOSCENZE:**

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- La semplicità con la quale si può programmare il dispositivo di micro:bit
- Capacità di problem solving
- Programmazione per blocchi

<num
ero>

Strumenti e risorse per **progettare**

Progetto l'attività

Specifico qui, in un elenco puntato, le azioni da svolgere per progettare e preparare l'attività introduttiva a micro:bit.

Calendarizzazione dell'attività e della preparazione degli studenti all'attività.

Che fare/come fare: progettare a 360°

Cercare progetti simili per farsi ispirare.

Preparare la griglia per spiegare cos'è Micro:bit.

Preparazione del mio programma-esempio.

Strumenti e risorse per **progettare**

Progetto l'attività

Specifico qui, in un elenco puntato, le azioni da svolgere per progettare e preparare l'attività.

Video di spiegazione di Micro:bit

Presentazione del sito BBC Micro:bit

Mostro un esempio e chiedo a turno, divisi in giorni diversi di provare a creare il loro piccolo progetto proiettato sulla Lim e poi salvato ogni volta sul dispositivo e lasciato testare ad ogni studente.

Dibattito su altre possibili applicazioni.



Strumenti e risorse per **progettare**

Tempi e risorse della progettazione

DURATA COMPLESSIVA:

3 settimane

RISORSE DELLA PROGETTAZIONE

Internet, BBC micro:bit, <https://microbit.org/>, la lavagna, dispositivo micro:bit .

FASE 4

SPERIMENTO

Racconta passo dopo passo, come condurre e/o facilitare la sperimentazione in classe e con la classe.

Specifica le **azioni** (dei docenti o degli studenti), i **tempi** e le **risorse** necessarie per realizzare l'attività didattica.



**STRUMENTI E
APPROCCI PER
SPERIMENTARE**

Attività con Scratch: struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Annuncio brevemente il quiz e fornisco le istruzioni	3 minuti	Computer e Lim
A turno i ragazzi cercheranno di rispondere alla domande	10 minuti	Computer e Lim
Hanno risposto a tutto correttamente: festeggiano!	5 secondi	Computer e Lim
Festeggiano poco perché in automatico si avvia la voce registrata di un/a loro compagno/a che a sorpresa descrive brevemente la vita nel Castello.	5 minuti	Computer e Lim

Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Presentazione di Scratch	10 minuti	Computer e Lim
Tempo libero per le domande	10 minuti	

Strumenti e risorse per **sperimentare**

AZIONE	DURA TA	RISORSE NECESSARIE
Piccola presentazione	2 minuti	
Video: https://www.youtube.com/watch?v=Wuza5WXiMkc&feature=emb_logo	2 minuti	Computer e Lim
Mostro il sito BBC Micro:bit	5minut i	Computer e Lim
Tempo per le domande	10 minuti	Computer e Lim

<num
ero>

Strumenti e risorse per **sperimentare**

AZIONE	DURA TA	RISORSE NECESSARIE
Presento il mio progetto e passo ai primi 3 il testimone	15 minuti	Computer e Lim
Lavori dei primi 4 studenti	40 minuti	

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 per il progetto del castello con Scratch

In questo caso specifico mi limiterei ad un'osservazione partecipante del livello di interesse, di curiosità. In una fase successiva potrei proporre di inviarmi un loro piccolo progetto su Scratch.

Inoltre, durante la verifica di storia vedere se le informazioni così “giocosamente” elaborate sono state assimilate.

Valutazione del raggiungimento degli obiettivi di apprendimento

Osservazione partecipante del livello di interesse, di curiosità. Compito a casa: preparare un loro programma su BBC:microbit

FASE 6 RACCONTO E CONDIVIDO

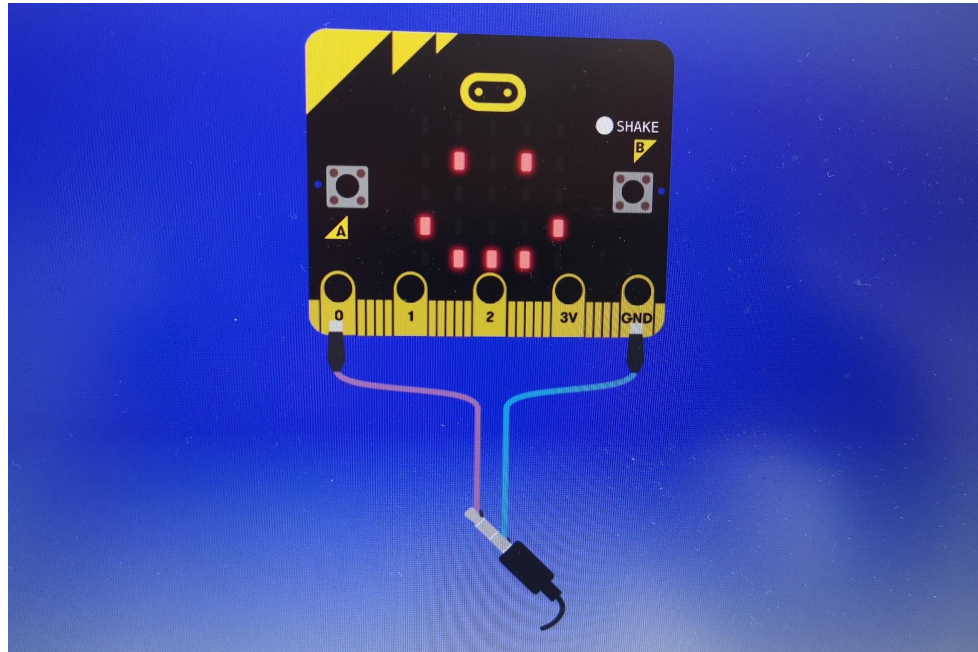
È arrivato il momento di raccontare e condividere l'esperienza fatta con la classe per essere di **reciproco stimolo** e **invitare altri docenti a sperimentare il tuo progetto!**

Racconto e condivido

Il primo progetto con Scratch è tutto in divenire e sarà bello proporlo ai ragazzi di prima media.
Per quanto riguarda il secondo progetto.....

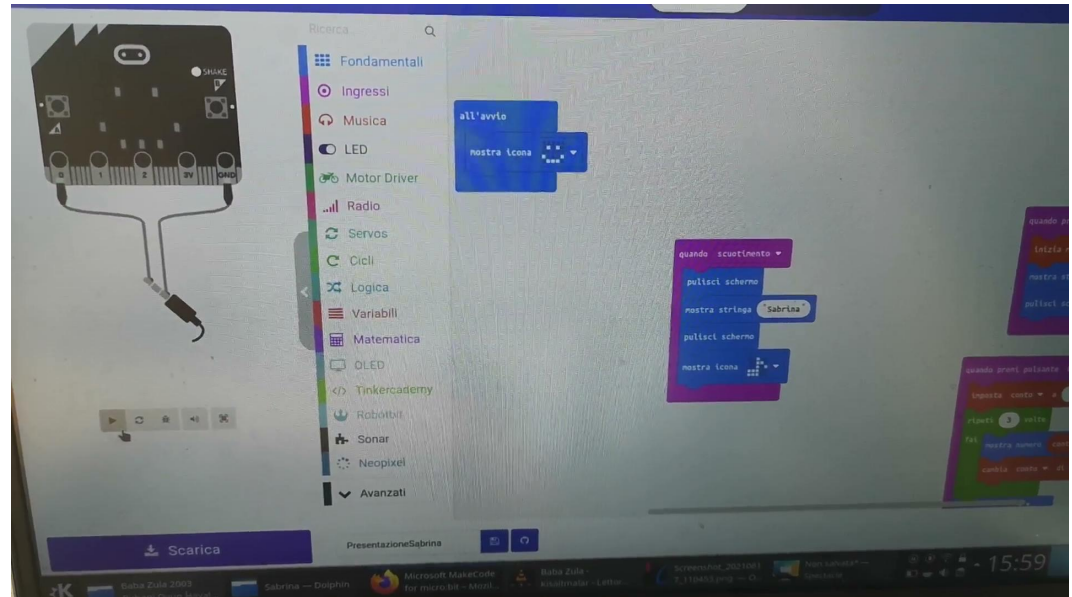
Racconto e condivido

La prima immagine del secondo progetto che non vedo l'ora di sperimentare coi ragazzi il prossimo anno!



Racconto e condivido

Seguendo le tappe della programmazione che ho descritto per lavorare con la classe proveremo ad eseguire un semplice programma che poi implementeremo a turno sul dispositivo, in modo che ognuno possa dare il suo contributo!!



Racconto e condiviso



Ringrazio i miei maestri e i miei compagni per avermi condotto all'inizio di una nuova strada, mai percorsa!

Dopo aver implementato col tempo l'utilizzo di Scratch e di micro:bit avrò modo di preparare dei Taccuini in cui potrò, grazie all'esperienza, mescolare questi due nuovi e affascinanti mondi!

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@fondazione scuola.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](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/)