

# Scratch per raccontare

I.C. RIVOLI - MATTEOTTI - MATTEOTTI

Ilenia Ferratino

# PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

## DESTINATARI

Secondaria di primo grado (classi seconde)

## DISCIPLINE COINVOLTE

Tecnologia

## LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero Computazionale

## COMPETENZE E CONOSCENZE ACQUISITE

- Stimolare negli alunni la curiosità verso la realtà circostante;
- Favorire lo sviluppo dell'identità.
- Conoscere le regole della convivenza;
- Rispettare gli altri;
- Competenza digitale;
- Sviluppo della capacità di problem solving.
- Sviluppare la capacità di esplorazione e osservazione.

L'attività può essere svolta anche in modalità a distanza con l'utilizzo della piattaforma Jitsi per far lavorare diversi gruppi.

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:** Connessione Internet, PC o tablet, Scratch Card

## AZIONI:

- Suddivisione della classe in gruppi da 3 alunni;
- Introduzione all'utilizzo di Scratch Online;
- Tutorial delle attività utilizzando le Scratch Card.

## OBIETTIVI:

Pianificare gli incontri, stabilire il calendario e suddividere gli alunni in gruppi.  
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 2**

**DURATA:** 2 incontri

**RISORSE:** Connessione Internet, PC o tablet, Scratch Card

## AZIONI:

- Creazione di uno storytelling sul tema dell'alimentazione utilizzando almeno 2 personaggi che parlano tra di loro;
- Utilizzo cambio di costume e di sfondo.

**OBIETTIVI:** Conoscere i principali comandi di Scratch, in modo particolare i comandi per la realizzazione di storytelling

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:** 2 incontri

**RISORSE:** Connessione Internet, PC o tablet, Scratch Card

## AZIONI:

- Creazione di una galleria comune alla classe in cui mettere i progetti realizzati;
- Condivisione dei progetti della galleria e stesura di un diario di bordo in cui viene raccontata l'esperienza di ciascun gruppo.

**OBIETTIVI:** Imparare a condividere i propri lavori e la propria esperienza