

La scuola a Roma e oggi

Classe 5^a IC Settimo IV – Primaria Rodari – Settimo Torinese

Stefania Boccaccio

PRESENTAZIONE ATTIVITÀ

DESTINATARI

Classe 5^a

DISCIPLINE COINVOLTE

storia, tecnologia, italiano, arte

LABORATORIO RICONNESSIONI A CUI SI ISPIRA

Pensiero computazionale e apprendimento creativo

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO

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

- creare una piccola storia con Scratch
- Usare conoscenze storiche per immaginare la vita in tempi antichi
- raccontare ad altri ciò che hanno appreso

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- cosa sia Scratch e semplici funzionalità
- come vivevano a scuola i bambini romani
- Approfondimento storico sulla società romana

Racconta, passo dopo passo, come progettare e preparare l'attività didattica, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

Progettazione condivisa con la collega di italiano

- AZIONI:**
- **identificare un aspetto della società romana particolarmente vicino alla vita degli allievi: la scuola a Roma**
 - **approfondire attraverso video, testi e documenti questo aspetto**
 - **testo personale su una giornata a scuola nell'antica Roma**
 - **breve storia ambientata in una scuola romana**
 - **sperimento su Scratch brevi dialoghi che possano raccontare in modo divertente la scuola di oggi e di ieri**

DURATA

COMPLESSIVA:

10 ore

RISORSE:

Video Youtube; Hub scuola; visite virtuali a Roma antica; testi di approfondimento su Roma antica; pc portatili e aula informatica; Scratch; carte di Scratch; materiale di cancelleria; LIM

Racconta, passo dopo passo, come condurre l'attività didattica in classe, per essere di reciproco stimolo e permettere ad altri di ripetere l'esperienza.

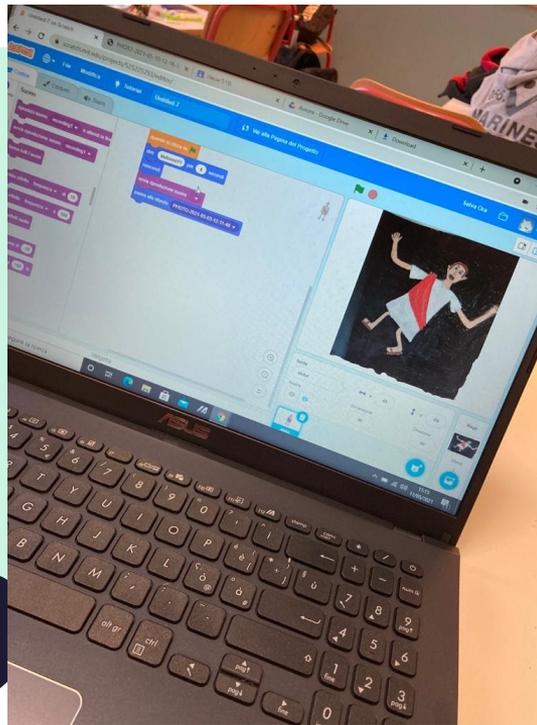
AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Leggiamo in gruppo la documentazione sulla scuola a Roma	2 ore	documenti, libri di testo, pc, materiale di cancelleria
Sperimentiamo le carte di Scratch sullo storytelling	2 ore	PC
Progettiamo una breve storia con dialoghi, realizzabile con Scratch. Realizziamo: personaggi e sfondi	2 ore	Materiale di cancelleria, PC
Sperimentiamo con Scratch la costruzione della storia	2 ore	PC
Presentazione del lavoro dei gruppi alla classe	2 ore	LIM

RESTITUZIONE

Racconta come impostare la restituzione e la valorizzazione dell'esperienza.



Abbiamo realizzato personaggi e sfondi e li
Abbiamo poi usati per realizzare su Scratch
la nostra storia



VALUTAZIONE

Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati?

Osservazione del lavoro in gruppo

Produzione dei singoli gruppi

Realizzazione dello storytelling attraverso Scratch



CONSIGLI

Cards di Scratch
Sito di Riconessioni
Documenti video, cartacei e testi sulla scuola a Roma
Immagini sugli oggetti usati a Roma dai bambini durante il loro percorso scolastico



LICENZA

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

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

