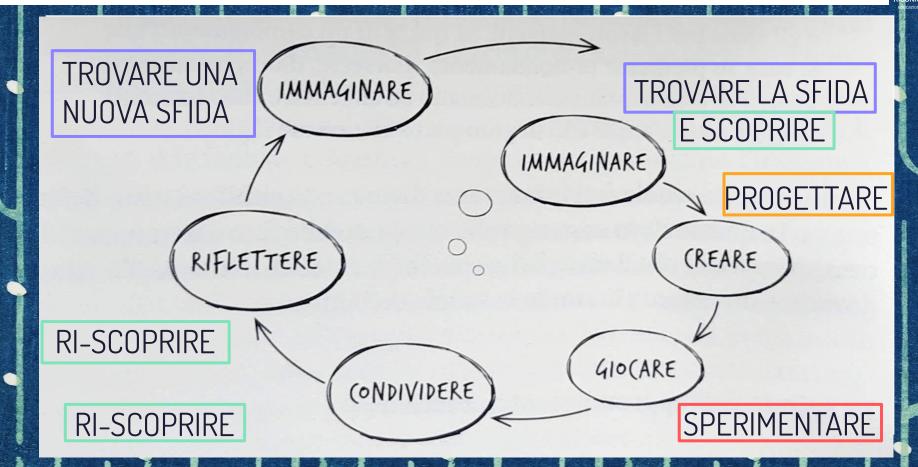


OZOBULLO Con OZOBOT fuori dal tunnel del bullismo

di Simona Vantaggiato

Scuola Calamandrei - Torino

LA SPIRALE DELL'APPRENDIMENTO CREATIVO E IL PROCESSO DI DESIGN





Cose che vorrei esistessero nella mia didattica

Al termine del percorso di Pensiero Computazionale e Apprendimento Creativo vorrei che ogni apprendimento fosse corredato da un prodotto creativo da parte degli studenti, da soli o in gruppo.



Abbozzo gli obiettivi finali

Vorrei che gli studenti USASSERO le conoscenze scoperte, apprese o indagate a scuola nelle loro esperienze personali di comprensione del mondo che li circonda, rappresentando analogicamente o simbolicamente le esperienze stesse.



I segnali del successo

Capirò se tutto va bene dal coinvolgimento degli studenti e dalla diversità dei prodotti finali.

Strumenti e risorse per trovare la sfida



La mia sfida in sintesi!

Verrà chiesto agli studenti di usare Ozobot come un alter ego e di rappresentare le sue reazioni in contesti diversi (es. gender inequality e cyberbulling) anche lavorando in gruppo per costruire set, piste e costumi.

Il primo argomento sarà il cyberbullismo.



Un dono per la classe

Che cosa ho imparato nel percorso di PC&AC?

- il valore profondo della progettazione
- a "sporcarmi le mani"
- il debugging
- a curare i dettagli
- a remixare i progetti

Come posso portare in classe questa esperienza?

- ricreando dei set di apprendimento ricchi di materiali e stimoli
- progettando di riprogettare
- prevedendo il tempo necessario
- aprendomi a esiti inattesi



Come sta cambiando la mia didattica?

I contributi, gli strumenti e i materiali in rete stanno diventando più importanti.

Ho meno aspettative sugli output.

Integro di più altri strumenti.





Identikit dell'attività

DESTINATARI: classe terza di secondaria di primo grado - Settembre

DISCIPLINE: cittadinanza, italiano, arte, tecnica

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - COMPETENZE:

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

- riflettere sui comportamenti
- riconoscere gli aiutanti
- allestire piste per Ozobot
- trasformare le piste in set tridimensionali
- tradurre le conoscenze in percorsi/prodotti
- lavorare in squadra e dividersi il lavoro

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO - CONOSCENZE:

Al termine dell'attività, gli studenti conosceranno:

- le parole-chiave del cyberbulling
- i codici-colore di Ozobot
- i modi di progettare piste per Ozobot
- le tecniche per costruire piste per Ozobot
- calibrare e "vestire" Ozobot
- come testare i loro progetti



Identikit dell'attività

DESTINATARI: classe terza di secondaria di primo grado - Settembre

MATERIALI DI PARTENZA:

https://youtu.be/0Xo8N9qlJtk

https://youtu.be/E0WbS0pllqY

https://youtu.be/zoWRPEYYnDk

DISCIPLINE: cittadinanza, italiano, arte, tecnica

MATERIALI DI ARRIVO:

piste per Ozobot con scelte

allestimenti per raccontare percorsi possibili



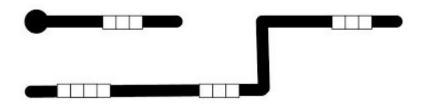
Struttura e scaletta della sperimentazione in classe

AZIONE	DURATA	RISORSE NECESSARIE
Vedono a casa un video sui caratteri del cyberbullismo	5 minuti	pc o tablet o cell
Riguardano il video a scuola + video-storia di Alessia	5 minuti	LIM
Discutono le reazioni della protagonista	20 minuti	
Scelgono delle parole-chiave per descriverle	10 minuti	lavagna, cartellone
Discutono e descrivono lo svolgimento ideale della situazione	20 minuti	argomentazioni
Schematizzano le alternative	30 minuti	carta, cartelloni, cartoncino
Realizzano le piste per rappresentare e raccontare le alternative	50/90 minuti	carta, colori, forbici, filo



Spunti per la sperimentazione in classe









Spunti per la sperimentazione in classe

Possiamo descrivere le FASI dell'esperienza di Alessia? Quali SENTIMENTI emergono dal suo racconto? Ha trovato degli AIUTANTI nel suo percorso? Su quali PREGIUDIZI e STEREOTIPI si basavano gli insulti che le rivolgevano? Alessia poteva reagire in modo DIVERSO?

Come potremmo rappresentare l'esperienza di Alessia?

Possiamo usare dei colori specifici?

Quali altre esperienze potreste accostare alla sua?

Avete suggerimenti per chi si ritrova improvvisamente in una situazione simile?

Quanto è importante che gli altri sappiano cosa sta succedendo?

Come fare a dirlo a qualcuno?

Esiste una "strada" giusta? Ozobot la troverà?



Come sta cambiando il mio modo di progettare?



Credo che da lineare stia diventando a stella o ramificato. sia dopo essermi aperta agli HyperDocs sia dopo aver innestato nel processo la robotica educativa.

Mi piace pensare che ognuno possa avvicinarsi ai contenuti a modo suo. 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 Riconnessioni

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

Per qualsiasi feedback e suggerimento puoi scrivere a: riconnessioni@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 Scuola

Scopri di più www.riconnessioni.it

