

INCLUSIONE

I.C. Pascoli Alvaro-Siderno

Gabriella Caccamo

A.S. 2021-2022

ognuno di noi è unico;

ognuno di noi ha una dote particolare;

le nostre fragilità e le nostre doti ci rendono unici

ci rendono ciò... di seme

Presentazione attività



Destinatari

Alunni classe IV -scuola primaria

Discipline coinvolte

- Coding (Programmazione con Scratch-Robotica con Ozobot)
- Italiano
- Educazione all'immagine

Obiettivi di apprendimento

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

- sviluppare il pensiero computazionale;
- programmare con scratch e creare uno storytelling;
- avvicinarsi al mondo della robotica;
- favorire l'inclusione.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- scratch per creare giochi e animazione;
- scratch per creare uno storytelling;
- il percorso per creare una storia con Ozobot.

Valutazione

Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati



La verifica si svolge in itinere.

Ogni attività è stata valutata attraverso l'osservazione diretta delle abilità e dei comportamenti.

Per la valutazione si è tenuto conto dei livelli di partenza, dell'impegno dimostrato e dei traguardi raggiunti da ogni allievo.

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

44 h

DURATA:	AZIONI:	RISORSE NECESSARIE:
1 ora per ogni capitolo 28 ORE	Libro: Olga di carta	I bambini rappresentano ogni capitolo con un disegno, lo colorano e scrivono una breve frase che sintetizza il racconto.
6 ore	Introduzione alla programmazione a blocchi con Scratch che permette di creare giochi, animazioni e storytelling. I bambini imparano a realizzare uno storytelling con Scratch. E' un'attività multidisciplinare in cui la tecnologia e il coding fanno da collante tra arte, disegno e narrativa. I bambini raccontano la storia di Olga di carta.	I bambini programmano uno storytelling con Scratch. Utilizzano i loro disegni come sfondi. Ogni disegno è accompagnato da un breve racconto della storia di Olga di carta. Cercano un brano musicale su google e lo inseriscono nella storia. Link: https://scratch.mit.edu/projects/694405629/editor/

DURATA:	AZIONI:	RISORSE NECESSARIE:
6 ore	Introduzione di un robot piccolissimo (Ozobot) programmabile, capace di seguire linee su superfici digitali o fisiche. Nelle ore di italiano i bambini hanno pensato di travestire Ozobot Olga di carta e creare uno storytelling	Utilizzo di un cartellone per disegnare il percorso di Olga di carta.
4 ore	Ozobot racconta la storia di Olga di carta	La classe viene divisa in quattro gruppi. Si realizza un cartellone in cui ogni gruppo collabora per creare il percorso in cui Ozobot racconta la storia di Olga di carta.

Preparazione



DURATA COMPLESSIVA: 3 mesi

RISORSE: libro Olga di carta, pennarelli, fogli, 8 computer, ozobot

L'insegnante crea una classe inclusiva dove si valorizzano le diversità come punti di forza e si intensifica la cooperazione tra allievi e docenti.

Per realizzare ciò propone ai bambini di leggere il libro Olga di carta.

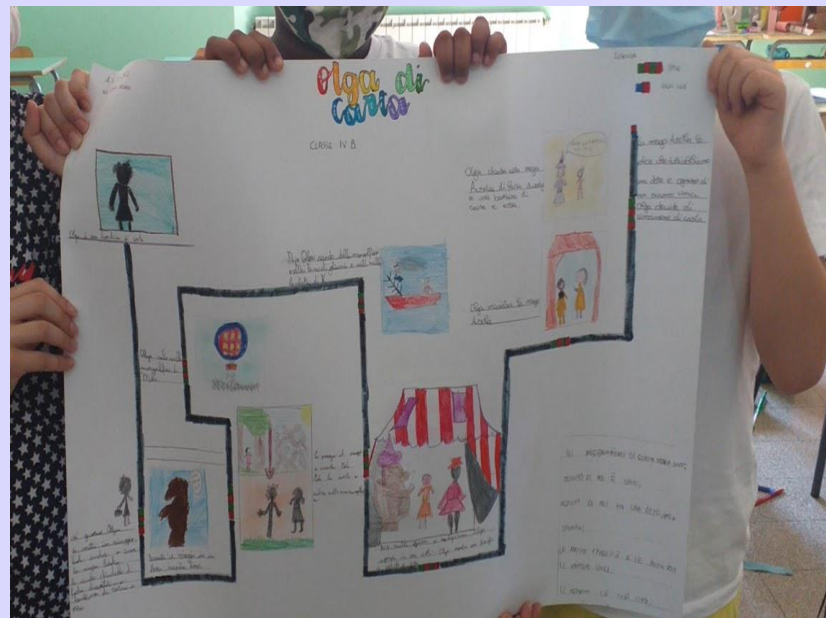
La lettura di ogni capitolo è seguita da un disegno e da una frase che riassume ciò che si è letto. Gli insegnamenti di questa storia sono: che ognuno di noi è unico e ognuno di noi ha una dote basta trovarla.

Dopo questa attività si realizza uno storytelling con Scratch per incentivare la creatività e uno storytelling con Ozobot per favorire cooperative learning in cui ciascun alunno del suo gruppo, con le sue caratteristiche peculiari e speciali può contribuire nell'apprendimento di tutti e ciascuno deve avere la possibilità di contribuire al lavoro.

Documentazione e Condivisione



Documentazione e Condivisione



Consigli

- Libro: Olga di carta
- Scratch
- Robottino "Ozobot"

Licenza

- CC BY-NC-SA

