

“CHI COSA COME”

Istituto Comprensivo Rivarolo

Marina Raugi

Potenziamento Arte



Presentazione Attività



Destinatari

**Classi Prime e Seconde
Scuola Secondaria Primo Grado**

Discipline Coinvolte

L'attività è trasversale e applicabile a qualsiasi disciplina.

**Il Progetto verrà proposto ai Docenti di:
Arte, Italiano, Matematica.**

Prerequisiti

**Riconoscere le Emozioni Primarie
Saper usare un PC**

Obiettivi di apprendimento

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

- **creare un progetto scratch**
- **immaginare e progettare coi compagni**
- **riconoscere e rappresentare le emozioni**
- **condividere, cooperare, riflettere, autoregolarsi**

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- **la programmazione con scratch**
- **il cooperative learning ed il peer to peer**
- **l'apprendimento creativo**
- **la metacognizione**
- **l'apprendimento per tentativi**

Verifica



Racconta come verificare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati

Il raggiungimento degli Obiettivi di Apprendimento prefissati sarà verificato attraverso la Creazione e la Condivisione dei Progetti degli alunni, ognuno secondo le proprie possibilità.

Progetto 1: Chi Sono, presentazione di se.

Progetto 2: Cosa Sento, rappresentazione di un'emozione.

Progetto 3: Come Fare, progettare seguendo delle istruzioni predefinite.

Le capacità di riconoscere e accogliere le emozioni, di riflettere e autoregolarsi, di comprendere le consegne e gli obiettivi, di collaborare e riflettere saranno verificate attraverso l'osservazione durante il processo del fare e anche attraverso attività di check-in e check-out emotivi e motivazionali (come mi sento, diario di bordo, brainstorming, parola significativa, regalo un aggettivo, cosa manca, cosa aggiungerei).

Ad ulteriore supporto sono incluse una scheda di autovalutazione ed una griglia di osservazione per la valutazione.

Strumenti di Verifica degli Obiettivi



GRIGLIA di OSSERVAZIONE per la VERIFICA degli OBIETTIVI

Studente	Lavora al Progetto Scratch	Comprende Consegne ed Obiettivi	Coopera e Collabora nel Gruppo dei Pari	È in grado di Riflettere e Autoregolarsi	Esprime Passioni ed Interessi	Riconosce e Accoglie le Emozioni

AUTOVALUTAZIONE di

GRADIMENTO				
	MOLTO	ABBASTANZA	POCO	NIENTE
DIFFICOLTÀ				
	MOLTO FACILE	FACILE	DIFFICILE	MOLTO DIFFICILE

Ti sei sentit* inclus* nel tuo Gruppo?

Pensi di avere ascoltato le idee degli altri?

Credi che il tuo contributo sia stato importante?

Credi che il contributo degli altri sia stato importante?

Che cosa ti è piaciuto di più?

Che cosa non ti è piaciuto?

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ: 360 min

Durata: INCONTRO 1 "Chi Sono" 120 min

Risorse necessarie:

CONOSCERE

10 min

**Check-In Emotivo: Come mi sento oggi?
Proiezione di una slide con differenti espressioni emotive. Invito a scegliere e condividere quella che maggiormente ci rappresenta.
Il docente inizia e passa il turno a tutti gli alunni.**

Slide Lim con differenti espressioni

10 min

**Presentazione del Progetto:
Attività - Obiettivi - Richieste**

Verifica Comprensione

Presentazione google del Progetto alla Lim

Domande e Risposte

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ: **360 min**

Durata:	INCONTRO 1 "Chi Sono" 120 min	Risorse necessarie:
	ATTIVARE	
15 min	Introduzione a Scratch Il docente crea una demo del progetto scratch "Mi Presento" coinvolgendo gli alunni.	Condivisione alla Lim del monitor
	SPERIMENTARE	
40 min	Avvio Attività: Chi Sono Gli alunni si dividono in gruppi da tre e si presentano creando un Progetto Scratch supportati dai docenti e dall'esempio precedentemente dato. Annuncio fine attività	1 PC ogni 3 alunni per progettazione collaborativa Gli studenti sono loggati con il proprio profilo Scratch o attraverso un account Scratch per Educatori educators

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ: **360 min**

Durata: **INCONTRO 1 "Chi Sono" 120 min**

Risorse necessarie:

RIFLETTERE

20 min

Condivisione dei Progetti
Gli studenti caricano i propri progetti nella Galleria Scratch del giorno. Insieme si esplorano i progetti e si condividono riflessioni e domande.

Galleria Scratch del Giorno condivisa alla Lim

5 min

Check-Out Emotivo: com'è andata?
Ogni alunno condivide una Parola Significativa in relazione all'attività del giorno.
Le parole verranno condivise attraverso un programma di wordcloud

Condivisione della WordCloud alla Lim

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

360 min

Durata:

INCONTRO 2 "Cosa Sento" 120 min

Risorse necessarie:

MOTIVARE		
10 min	Check-In Emotivo: Come mi sento oggi? Proiezione di una slide con differenti espressioni emotive. Invito a scegliere e condividere quella che maggiormente ci rappresenta. Il docente inizia e passa il turno a tutti gli alunni.	Slide Lim con differenti espressioni
15 min	Presentazione Attività: Cosa Sento Remix Introduzione a Remix Scratch attraverso presentazione google ed esempi Verifica Comprensione Richieste	Presentazione Google alla Lim Osservazione gallerie Scratch Condivisione schermo pc Domande e Risposte

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

360 min

Durata:

INCONTRO 2 "Cosa Sento" 120 min

Risorse necessarie:

CREARE		Condivisione Galleria del Giorno alla Lim
35 min	<p>Avvio Attività: Come Siamo Formazione di gruppi da 3 alunni. Prima Fase: gli alunni iniziano a Creare un Progetto Scratch per rappresentare un'emozione.</p> <p>Annuncio fine attività, condivisione progetti in Galleria.</p>	
REMIXARE		
35 min	<p>Avvio Attività: Scratch Remix Seconda Fase: gli alunni scelgono un progetto tra quelli condivisi dai compagni e lo proseguono attraverso l'opzione Remix.</p> <p>Annuncio fine attività</p>	

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

360 min

Durata:

INCONTRO 2 "Cosa Sento" 120 min

Risorse necessarie:

	CONDIVIDERE	
20 min	Condivisione dei Progetti Alunni e Docenti esplorano e commentano i Progetti creati e condivisi dando libero spazio a domande e riflessioni	Condivisione della Galleria del Giorno alla Lim
	RICONOSCERE	
5 min	Check-Out: com'è andata? gli alunni esprimono attraverso un Aggettivo la loro esperienza.	Condivisione dell'Aggettivo da parte del docente alla Lim, con programma idoneo.

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

360 min

Durata:

INCONTRO 3 "Come si fa" 120 min

Risorse necessarie:

	STIMOLARE	
10 min	Check-In Emotivo: Come mi sento oggi? Proiezione di una slide con differenti espressioni emotive. A turno si condivide quella in cui più ci identifichiamo.	Condivisione Slide Emozioni alla Lim
15 min	Presentazione Attività Introduzione Scratch Card Visione e predisposizione materiale utile Verifica Comprensione Richieste	Slide Presentazione Google alla Lim Condivisione schermo pc Schede Scratch card stampate Domande e Risposte

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

360 min

Durata:

INCONTRO 3 "Come si fa" 120 min

Risorse necessarie:

Durata:	INCONTRO 3 "Come si fa" 120 min	Risorse necessarie:
	RIPRODURRE	
60 min	Avvio Attività: Scratch Card Formazione gruppi e scelta Scratch Cards Gli alunni scelgono una tra le Scratch Cards proposte e cooperano per ricreare la tipologia di progetto presente nella Card. Annuncio fine attività	Pc utili per la collaborazione a gruppi di tre. Consegna Scratch Cards
	COMMENTARE	
20 min	Condivisione Progetti Cards Gli studenti caricano i progetti nella Galleria del Giorno e insieme si esplorano e commentano alcuni progetti. Libero spazio a domande e considerazioni.	Galleria Scratch del Giorno

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ: **360 min**

Durata: **INCONTRO 3 "Come si fa" 120 min**

Risorse necessarie:

	RACCONTARE	
10 min	Check-Out: com'è andata? Diario di Bordo Condivisione di un Documento google condiviso dove gli studenti possono scrivere le proprie considerazioni e riflessioni sul Progetto e le Attività. Cosa ti è piaciuto di più? Quali sono state le difficoltà maggiori? Cosa aggiungeresti o modifichereesti?	Documento Google condiviso e accessibile a tutti gli studenti (all'interno di Google Classroom)
	IMPARARE ad IMPARARE	
5 min	Come mi valuto? Consegna test autovalutazione	Consegna di piccoli test di autovalutazione, in formato cartaceo o digitale in google moduli

Preparazione



Durata complessiva:

4 ore circa

Risorse:

Presentazioni Google, Diario di Bordo, Risorse Scratch, Galleria Scratch, Scratch Cards, Lim, Video, Immagini, stampante, computer

Azioni: Preparazione Materiale Necessario

Presentazione google del Progetto

Slide per check-in

Slide per check-out

Slide creazione gruppi se necessario

Slide e Video presentazione Scratch

Stampa Scratch Cards

Creazione di una Classe per Condivisione Materiali

Creazione cartella per progetti Scratch da condividere

Preparazione Diario di Bordo

Preparazione Wordcloud

Creazione playlist musicale adatta attività creativa

Verifica disponibilità e funzionamento dei pc

Predisposizione dei pc all'utilizzo di scratch

Verifica account alunni o utilizzo account docente

Consigli

scratch.mit.edu

Menu Idee: tutorial e idee per il tuo nuovo progetto

Menu Esplora: Comunità Scratch, Progetti da tutto il mondo, che potrai esplorare, remixare, condividere e da cui potrai trarre ispirazione.

icl.media.mit.edu

Le sei pillole multimediali in cui Mitch Resnick, ideatore di Scratch, racconta l'approccio dell'Apprendimento Creativo.

A cosa servono le Emozioni

<https://youtu.be/vqI3Bjos9M4>

Le espressioni nell'arte

<https://www.didatticarte.it/Blog/?p=4327>

Licenza



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

- **CC BY-NC-SA**