

Documento di progettazione realizzazione e condivisione dell'attività didattica

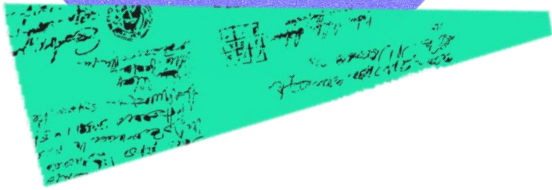
RICONNESSIONI



My name's... con Scratch

IC Matteotti Rignon

Rosaria Pastura



Presentazione attività



Destinatari

Classe seconda primaria

Discipline coinvolte

- tecnologia
- inglese

Obiettivi di apprendimento

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

Adottando l'approccio dell'Apprendimento Creativo gli studenti riusciranno creare una breve presentazione di sé stessi in lingua inglese utilizzando blocchi di codice di Scratch per animare personaggi, creare interazioni e aggiungere dialoghi. e

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:
Sapranno utilizzare i comandi principali per animare personaggi e farli interagire in ambiente scratch
Utilizzare le loro conoscenze pregresse ed imparate in un contesto strutturato

Verifica



La valutazione dell'attività sarà una valutazione descrittiva che descriverà il modo in cui ha lavorato il gruppo e che sarà appuntata su una tabella osservativa durante lo svolgimento dell'attività.

https://docs.google.com/document/d/1JleLnrX9nhHQ3ItODboxVDf-QCkM_h4b/edit?usp=sharing&ouid=108585504528293275054&rtpof=true&sd=true

Verrà valutata la presentazione degli studenti sulla base della loro capacità di esprimersi in inglese

Verranno valutati i progetti di presentazione degli studenti per la loro capacità di utilizzare Scratch in modo efficace e creativo

Verranno valutati anche l'impegno e la partecipazione durante le lezioni, la loro partecipazione attiva, la collaborazione con i compagni di classe, la capacità di seguire le istruzioni, il rispetto dei tempi e la capacità di autonomia nel problem solving.

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

8 ore

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
10 min	Presentazione del programma SCRATCH e di tutti gli elementi base.	Digital board in classe
15 minuti	L'insegnante realizza una breve animazione scegliendo insieme personaggi e azioni scegliendo sprite, sfondi e blocchetti colorati, I bambini guardano e osservano quello che fa l'insegnante	Digital board in classe
1 ora	Divisione della classe in gruppi da 5 bambini in cui ciascun gruppo potrà scegliere sprite, sfondi e blocchi alla digital board	Digital board in classe
1 ora	In classe l'insegnante mostra e "guarda dentro" oi prigetti di ciascun gruppo e li condivide con tutta la classe.	Digital board in classe

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
2 ore	In aula computer i bambini sperimentano in coppie di livello e creano un' animazione presentando se stessi in italiano,	Aula informatica
2 ore	La settimana successiva sempre in aula informatica i bambini in coppie di livelli riprendono il loro lavoro ma questa volta riportano il dialogo in inglese già scritto in classe e recitato con l'insegnante madrelingua.	Aula informatica

Preparazione



Durata complessiva:

4 ore

Risorse:

digital board in classe, aula informatica

Azioni:

Preparare il diario di bordo

Creare un account su SCRATCH con il nome della classe, in modo che ogni cosa che venga creata in aula pc, possa poi essere condivisa in classe e commentata

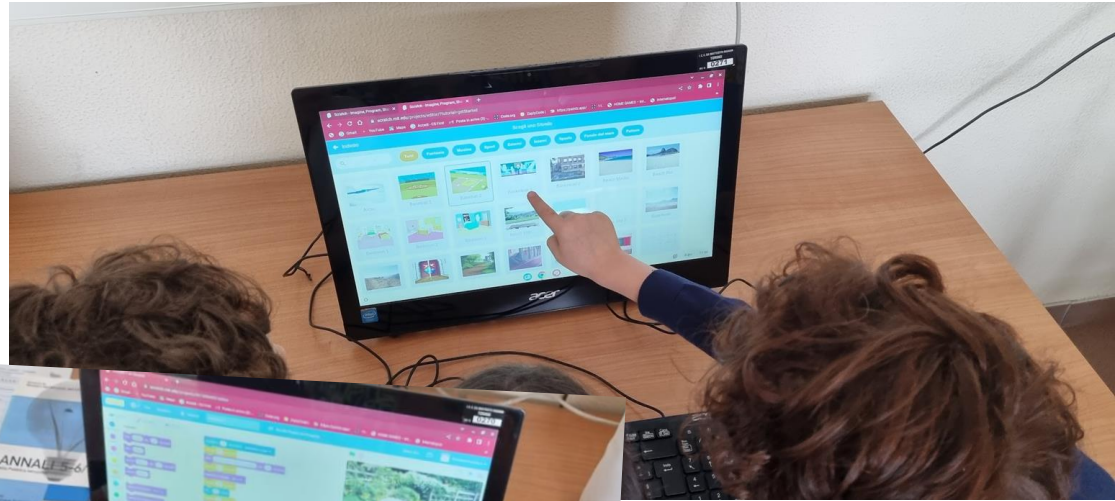
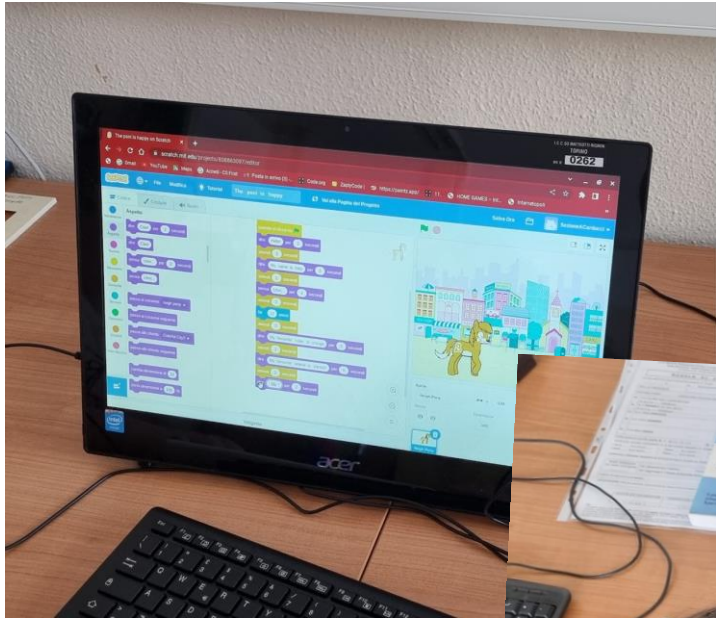
Preparare una scheda di autovalutazione con domande guida supportate da faccine (emoji)

https://docs.google.com/document/d/1SV6g75KfQ4DK_ISKJRSscEEKdN1igoYZ3a-g5-J1I9M/edit?usp=sharing

Documentazione e Condivisione



Documentazione e Condivisione



Documentazione e Condivisione



Questi alcuni dei progetti realizzati

kiran e l'inglese

Fox

The pony is happy

Consigli

Licenza



- CC BY-NC-SA