

# Je(u) me décode

IC BORGARETTO-BEINASCO

CLAUDIA PICCIONE

## LA SEMAINE DU CODE VALORISE

Considérez la Semaine du code comme un espace partagé entre les enseignants, les étudiants et les personnes passionnées par les technologies numériques et le codage. Où les gens viennent chercher des idées, font preuve de créativité, apprennent de nouvelles compétences, et partagent leurs expériences. L'endroit où les enseignants et les élèves se familiarisent avec la technologie. Le lieu qui inspire l'éducation



# Presentazione attività



## Destinatari

Classe seconda della scuola secondaria di primo grado

## Discipline coinvolte

- Francese
- Informatica

## Obiettivi di apprendimento

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

- lavorare a un progetto da condividere fuori dalla classe
- mettere in luce le proprie passioni
- utilizzare la mediazione tra pari per accedere a un testo in lingua straniera

Al termine dell'attività gli studenti:

- Approfondiranno il linguaggio Scratch
- Conosceranno l'evento europeo della Code Week

## Contesto dell'attività



Nell'ambito della code week si richiede agli alunni prima di presentarsi e poi di creare un progetto con un breve gioco-presentazione in lingua francese da condividere sulla piattaforma.

Il titolo sarebbe IO me decodifico ( in realtà JE significa IO, mentre JEU significa gioco) allude al significato assunto dall'attività di mettere in risalto caratteristiche della propria personalità non ancora emerse in classe.

# Verifica



La verifica avverrà attraverso la raccolta l'analisi di tre strumenti

- Un diario di bordo compilato dal gruppo per valutare autoconsapevolezza raggiunta e l'efficacia della collaborazione tra pari
- Griglia di osservazione compilata dall'insegnante
- Rubrica di valutazione del progetto realizzato

# Scaletta

Prima Lezione



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

**DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:**

5 ore circa

<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
20 minuti	L'insegnante chiede alla classe di disegnare su carta un personaggio che li rappresenti e di registrare su Vocaroo la propria presentazione della durata di 30 secondi massima in modo da produrre un QR da poter stampare e applicare	<ul style="list-style-type: none"><li>• Fogli colorati pennarelli</li><li>• Fotocamera</li><li>• Pc</li></ul>
30 minuti	Condivisione del lavoro prodotto	i lavori vengono, inoltre, condivisi su classroom
5 minuti	Viene assegnata la consegna per casa : lettura di un documento di presentazione della code week divisione degli allievi in gruppi di massimo 3 elementi	Lettura individuale del documento a casa

# Scaletta

Seconda lezione



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

<b>Durata: 55minuti</b>	<b>Azioni</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
10 minuti	Ogni gruppo deve esporre cosa ha compreso dal documento e proporre un progetto per aderire all'iniziativa proposta	Quaderno o in alternativa tablet
10 minuti	Accesso a Scratch : revisione delle procedure apprese l'anno precedente nel modulo di informatica dedicato al coding ( vengono mostrati alcuni esempi)	PC
35 minuti	In gruppo gli alunni dovranno riprodurre una presentazione in lingua italiana	PC

# Scaletta

Terza lezione e  
quarta lezione



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

<b>Durata:</b>	<b>Azioni:</b>	<b>Risorse necessarie:</b>
10 minuti	Compilazione del diario di bordo controllo dei gruppi	<ul style="list-style-type: none"><li>• pc</li></ul>
45 minuti	Consegna n2 : produrre una presentazione in francese. Possono utilizzare il materiale prodotto nella prima lezione	<ul style="list-style-type: none"><li>• pc</li></ul>
55	Esposizione dei lavori	Lim

# Preparazione



Racconta, passo dopo passo, come preparare l'attività didattica, cosa è necessario fare prima di iniziare ad erogare l'attività in classe.

## Durata complessiva:

3 ore

## Risorse:

- un pc per gruppo con collegamento a internet
- materiale da cancelleria

## Azioni:

- preparare un documento da condividere su classroom con le istruzioni per l'uso di scratch (es. Cambia lo sprite, cambia lo sfondo, inserisci il tuo personaggio, precedentemente creato da te ...)
- Controllare lo stato dei pc
- stampare una copia dei documenti nel caso ci fosse un problema di visualizzazione oppure mettere il documento direttamente sul pc assegnato all'alunno
- Prevedere un'ora per caricare e controllare i disegni e gli audio prodotti



## Consigli

Indica qui idee, libri, siti web e app che consiglieresti per rendere l'attività incredibile.

<https://sketch.metademolab.com/canvas>

<https://vocaroo.com/>

<https://s3-eu-west-1.amazonaws.com/codeweek-s3/docs/leaflet/2023/codeweek-leaflet-2023-FR.pdf>

<https://scratch.mit.edu/>

## Licenza



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

- CC BY-NC-SA