

Mi presento

Sezione di Scuola in ospedale

I.C. Vigliano Biellese (BI) - Scuola in ospedale

Manuela Pozzi

Presentazione attività



Destinatari

Tutte le classi della Scuola Primaria, con le dovute differenze per classe (ma anche, adattandolo, Scuola Secondaria di I grado)

Discipline coinvolte

- Italiano
- Arte e Immagine
- Tecnologia

Obiettivi di apprendimento

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

- progettare la propria presentazione personale utilizzando il discorso diretto
- approcciarsi al coding e utilizzare la piattaforma Scratch Jr (o Scratch*: vedi fase 2, diapositive 9/11)
- animare un personaggio
- importare la propria rappresentazione grafica su Scratch e realizzare un progetto di animazione

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- la piattaforma Scratch Jr/Scratch
- la struttura per la propria presentazione
- le funzioni principali dei blocchetti visuali di Scratch Jr
- la piattaforma Scratch

Nota: il progetto può essere realizzato anche in L2 ed L3, adeguandolo opportunamente.

Verificherò:

- la capacità di organizzare il discorso diretto in maniera coerente rispetto alla propria presentazione
- la correttezza del testo da un punto di vista sintattico-morfologico e l'uso di un lessico appropriato
- la capacità di collaborare e di lavorare in piccolo gruppo
- la corretta applicazione delle funzioni dello strumento digitale proposto per la redazione digitale della propria presentazione

Attraverso

- una griglia di valutazione in cui saranno esplicitati i descrittori di ciascun criterio di valutazione

Scaletta: Fase 1



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

5 ore

Durata:

Azioni:

Risorse necessarie:

10 min	L'insegnante introduce l'attività e mostra alcuni esempi su Scratch Jr di presentazione	Con il tablet collegato alla LIM, 1 o 2 esempi di presentazioni su Scratch Jr scelte o realizzate in precedenza
5 min	L'insegnante presenta e consegna una scheda con domande guida per la propria presentazione e spiega come utilizzarla	Scheda con domande guida preparata in precedenza
5 min	L'insegnante invita gli alunni, individualmente, a definire la propria presentazione, attraverso una rappresentazione grafica e con un testo, con l'aiuto della scheda con le domande guida	
40 min	Gli alunni individualmente realizzano una rappresentazione grafica di loro stessi e un testo per presentarsi (fase preparatoria) [Nella spirale dell'apprendimento creativo: Immagina... crea...]	

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
15 min	L'insegnante presenta la piattaforma Scratch Jr e alcune delle sue funzioni, mostrando degli esempi e invita gli alunni a realizzare le presentazioni utilizzandola	Tablet collegato alla LIM
1 ora	In coppia o in piccoli gruppi, gli alunni sperimentano la piattaforma Scratch Jr utilizzando i personaggi in piattaforma e gli elementi raccolti nelle schede (con la possibilità di fotografare il proprio volto e inserire il viso dei personaggi, ad esempio) (PLAY) [Nella spirale dell'apprendimento creativo: ...gioca...]	Tablet, divisione della classe in piccoli gruppi (3/4 alunni), stabiliti in precedenza

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
5 min	L'insegnante invita gli alunni ad elaborare la propria presentazione individualmente	Tablet (e/o pc) per ogni alunno
55 min	Individualmente, ogni alunno elabora il proprio progetto su Scratch (Jr) (PASSION & PROJECT)	Tablet (e/o pc)

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
15 min	Gli alunni mostrano la propria presentazione in piccolo gruppo e si confrontano tra loro (PEERS) [Nella spirale dell'apprendimento creativo: ...condividi... rifletti...]	Tablet (e/o pc)
30 min	Gli alunni individualmente rielaborano e mettono a punto le animazioni, a seguito del confronto tra pari [Nella spirale dell'apprendimento creativo: ...immagina...]	Tablet (e/o pc)
1 ora	Gli alunni individualmente mostrano la propria attività alla classe, con la possibilità di un ulteriore confronto tra pari (PEERS)	Tablet collegati alla LIM

Scaletta: Fase 2



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

ore: 1 h e 15 min

Durata:

Azioni:

Risorse necessarie:

15 min

L'insegnante mostra alcuni esempi di progetti di animazioni su Scratch

Con il tablet collegato alla LIM, 3 o 4 esempi di progetti di animazione su Scratch scelti o realizzati in precedenza

60 min

In coppia o in piccoli gruppi, gli alunni sperimentano animazioni, movimenti, sfondi, suoni, colori sulla piattaforma Scratch (PLAY)
[Nella spirale dell'apprendimento creativo: ...gioca...]

Tablet e/o pc, divisione della classe in piccoli gruppi (3/4 alunni), stabiliti in precedenza

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
15 min	L'insegnante mostra come importare un'immagine sulla piattaforma Scratch e invita successivamente a caricare la propria rappresentazione grafica su Scratch	Tablet collegato alla LIM Tablet (e/o pc) per ogni alunno
5 min	L'insegnante invita gli alunni a realizzare il proprio progetto di animazione su Scratch, individualmente, partendo dalla propria rappresentazione grafica	
55 min	Individualmente, ogni alunno elabora il proprio progetto di animazione su Scratch (PASSION & PROJECT)	Tablet (e/o pc) per ogni alunno

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
15 min	Gli alunni mostrano la propria presentazione in piccolo gruppo e si confrontano tra loro (PEERS) [Nella spirale dell'apprendimento creativo: ...condividi... rifletti...]	Tablet (e/o pc)
30 min	Gli alunni individualmente rielaborano e mettono a punto le animazioni, a seguito del confronto tra pari [Nella spirale dell'apprendimento creativo: ...immagina...]	Tablet (e/o pc)
1 ora	Gli alunni individualmente mostrano la propria attività alla classe, con la possibilità di un ulteriore confronto tra pari (PEERS)	Tablet collegati alla LIM

Preparazione



Durata complessiva:

5 ore, distribuite in 4/5 giornate

Risorse:

LIM, Tablet per ogni alunno, Scratch Jr, (eventualmente Scratch per i più grandi), progetti di esempio individuati in precedenza

Azioni:

Ricerca o creazione delle presentazioni-esempio da mostrare agli alunni

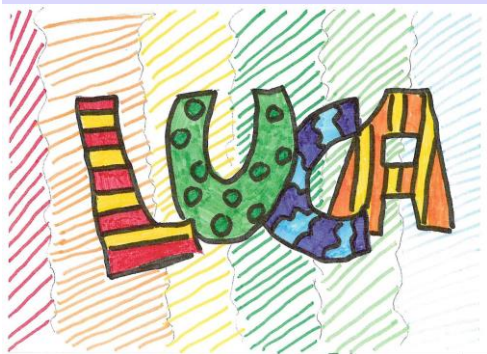
Preparazione della scheda con le domande guida per la presentazione del personaggio

Preparazione della griglia di valutazione con i descrittori per ciascun criterio di valutazione

Documentazione e Condivisione



Non ho ancora sperimentato l'attività in maniera completa con la parte digitale, potrò documentare l'esperienza l'anno scolastico prossimo. Condivido alcuni elaborati su carta che gli alunni hanno realizzato per presentarsi (fase preparatoria):



Consigli

[Scratch Jr](#)

[Scratch](#)

Licenza

- CC BY-NC

