



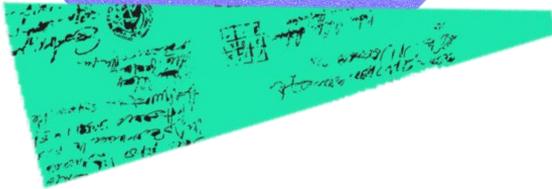
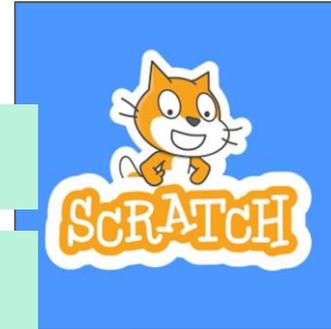
Documento di progettazione realizzazione e condivisione dell'attività didattica

RICONNESSIONI

Scratch e l'ambiente

IC Gassino Torinese

Simona Degani



Presentazione attività



Destinatari

Classe terza, secondaria di primo grado.

Si tratta di una classe mista, composta da allievi provenienti dalle quattro sezioni. L'attività è stata proposta come "laboratorio pomeridiano". Gli allievi potevano assegnare una preferenza alle diverse proposte presentate dai docenti.

Discipline coinvolte

- Scienze
- Educazione civica
- Matematica

Obiettivi di apprendimento

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

- Utilizzare alcune funzioni di Scratch
- Cogliere le informazioni mediante la visione di un video
- Collaborare ad un progetto comune
- Riflettere sul proprio modo di lavorare

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Il funzionamento del linguaggio a blocchi
- Alcune funzioni di Scratch
- L'esistenza della comunità di Scratch
- Alcune informazioni sulle cause e gli effetti del riscaldamento globale

Verifica



- L'obiettivo: **utilizzare alcune funzioni di Scratch** verrà verificato osservando le attività caricate nella galleria creata appositamente per quella lezione.
- L'obiettivo: **cogliere le informazioni mediante la visione di un video** verrà verificato fornendo agli allievi una scheda guida da compilare durante la visione del documentario
- L'obiettivo: **collaborare ad un progetto comune** verrà verificato attraverso l'osservazione in classe e chiedendo agli allievi di organizzare in modo dettagliato su carta, il progetto che intendono realizzare utilizzando Scratch
- L'obiettivo: **riflettere sul proprio modo di lavorare** verrà verificato utilizzando la compilazione di un Diario di bordo e un questionario somministrato al termine delle attività

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

8 ore (4 incontri)

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
PRIMO INCONTRO		
5min	Ogni allievo si presenta dicendo da quale sezione arriva e se ha scelto il laboratorio	
5 min	Ogni allievo scrive su un post-it quali sono le sue aspettative sul laboratorio	Post-it
15 min	Presentazione delle attività da parte del docente. In questa fase gli studenti sono stati coinvolti ad esporre quali fossero le loro conoscenze rispetto alla programmazione a blocchi, a Scratch e anche ai temi ambientali in particolare sulle cause e gli effetti del surriscaldamento globale. Un' immagine in particolare è stata utilizzata come stimolo per discutere sulla "relazione" essere umano/pianeta terra.	LIM; presentazione Power Point

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
1h 15 min	<p>Visione del documentario Before the Flood (Punto di non Ritorno) di Leonardo DiCaprio (2016).</p> <p>Gli allievi devono compilare una scheda fornita dal docente</p>	<p>LIM e collegamento a internet</p> <p>https://youtu.be/A_IFSlj8g4A</p> <p>Scheda guida suddivisa in sezioni così intitolate:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● cause del surriscaldamento ● effetti sull'ambiente ● luoghi in cui sono avvenute le riprese ● conseguenze per la popolazione ● riflessioni ● domande
5 min	<p>Compilazione del Diario di Bordo:</p>	<p>Copertina del Diario di Bordo e primo foglio da compilare contenete le seguenti parti da compilare</p> <ul style="list-style-type: none"> ● oggi abbiamo..... ● oggi mi sono sentito/a..... ● oggi ho lavorato.....



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
SECONDO INCONTRO		
15 min	Il docente presenta il cronoprogramma della lezione Introduce Scratch, ne racconta la storia e collegandosi al sito fornisce alcune indicazioni essenziali su come è strutturato il programma e come si lavora	LIM; presentazione Power Point
10min	Distribuzione dei tablet Gli allievi utilizzano il link fornito dal docente per unirsi alla classe	Account Scratch per Educatori, aver generato una classe Link per consentire a ciascun alunno di entrare a far parte della classe
70 min	Ogni allievo deve creare un progetto su scratch per presentarsi Il docente si muove tra i banchi, risponde alle domande, stimola chi è in difficoltà	Tablet e collegamento a internet



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
15 min	Condivisione dei progetti caricati nella galleria da ciascun alunno	
5 min	Compilazione del diario di bordo	

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
TERZO INCONTRO		
5 min	<p>Il docente presenta il cronoprogramma della lezione</p> <p>Presenza le cards che verranno utilizzate</p>	<p>LIM; presentazione Power Point</p> <p>Fotocopie a colori delle cars scaricate dal sito di Scratch</p> <p>3 tipologie</p> <p>Crea un mondo</p> <p>Acchiapparella</p> <p>Anima una lettera</p>
10 min	<p>Visione di un video che spiega come lavorare bene in coppia</p> <p>Gli alunni si organizzano a coppie ma coloro che preferiscono lavorare singolarmente possono farlo</p>	<p>LIM e collegamento a internet</p> <p>https://youtu.be/vgkahOzFH2Q</p> <p>cartoncini: good driver e navigator</p>
70 min	<p>Ogni coppia sceglie le cards che vuole utilizzare e crea il suo progetto</p> <p>Il docente si muove tra i banchi, risponde alle domande, stimola chi è in difficoltà</p>	<p>Tablet</p>





Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
15 min	Condivisione dei progetti caricati nella galleria da ciascun alunno	
5 min	Compilazione del diario di bordo	

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
QUARTO INCONTRO		
5 min	<p>il docente spiega l'attività conclusiva del laboratorio insistendo sulla necessità di progettare "su carta" ciò che vogliono creare con Scratch. Devono riportare quale messaggio intendono veicolare e quali azioni vogliono far compiere ai loro sprite</p>	<p>LIM; presentazione Power Point Scheda bianca</p>
30 min	<p>Gli allievi si organizzano a coppie</p> <p>Su un foglio descrivono in maniera dettagliata quello che intendono creare con Scratch</p>	Scheda bianca
70 min	Ogni coppia sceglie crea il progetto con scratch	Tablet



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
20 min	Condivisione dei progetti caricati nella galleria da ciascun alunno	
5 min	Compilazione del diario di bordo	
5 min	Compilazione del questionario	Questionario (allegato)

Preparazione



Durata complessiva:

8 ore

Risorse:

Presentazione in Power Point, Scratch Card, Lim, collegamento a internet, Tablet

Azioni:

Ho scelto Before the Flood, un documentario del 2016 diretto da Fisher Stevens sul cambiamento climatico.

Ho preparato la presentazione Power Point per illustrare gli obiettivi del laboratorio, cos'è il coding, il linguaggio a blocchi, Scratch, come si lavora in gruppo

Ho preparato la copertina del Diario di bordo e la scheda da compilare e le ho stampate

Ho cercato su internet delle immagini da utilizzare per il lavoro in coppia: il Good Driver e il Navigator e le ho stampate

Ho creato la scheda guida per seguire il documentario

Ho richiesto un account Scratch per Educatori e ho aperto una classe

Ho scaricato e stampato a colori le card dal sito <https://scratch.mit.edu/>

Ho creato e stampato il questionario finale

Documentazione e Condivisione



Di seguito inserisco i link di alcuni lavori prodotti dai ragazzi, i primi due si riferiscono alla presentazione di sé, gli altri alla progetto di sensibilizzazione ambientale

<https://scratch.mit.edu/projects/853170878>

<https://scratch.mit.edu/projects/853173967>

<https://scratch.mit.edu/projects/812422005>

<https://scratch.mit.edu/projects/859951004>

Riflessione

Ho lasciato poco spazio alla condivisione, credo sia importante che ogni gruppo presenti il suo lavoro agli altri prendendosi tutto il tempo necessario, raccontando la «storia» di come sono arrivati al prodotto finale

Consigli

Utilizzare il sito

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

Licenza

- CC BY-NC-SA

