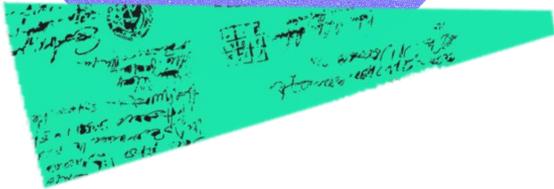


Maghi e streghe

Scuola Primaria Grillo

Docente referente: Flavia Brassesco



Presentazione attività



Destinatari

Classe destinatari classi prime primaria

Discipline coinvolte

Italiano, geografia, arte e tecnologia

Prerequisiti

Prima dell'attività è necessario che gli studenti sappiano/sappiano fare:

Leggere semplici testi, scrivere in modo autonomo frasi in stampato maiuscolo. Individuare principali concetti topologici. Realizzare rappresentazioni grafiche con materiali vari.

Obiettivi di apprendimento

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

- Scrivere autonomamente brevi frasi riconoscendo l'errore evidenziato dal correttore del PC.
- Esplorare ambiente scratch
- Affinare le tecniche di creazione grafica.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Le principali funzioni di scratch (creazione sfondo, inserimento personaggi animati e qualche effetto sonoro)

Valutazione



Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati

Osservazione durante le fasi esecutive, rilevazione di eventuali criticità. Accorgimenti in modo che tutti/e raggiungano gli obiettivi prefissati.

A lavoro terminato è previsto un lavoro destinato alla autovalutazione in cui i bambini/e si scambieranno il compito per leggere e, eventualmente correggersi, a vicenda utilizzando una check list fornita dall'insegnante. (uno sfondo, un personaggio, un suono, un movimento)

Scaletta



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		3 ore
Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
Esempio: Lez 1 15 min 30 min 15 min	Lettura di una storia da parte dell'insegnante e spiegazione della consegna e formazione gruppi di due bambini Realizzazione di una vignetta con un personaggio e breve didascalia Trascrizione della didascalia al PC utilizzando word	libro fogli e materiale da disegno PC con sw word
Lez 2 60 min	Esplorazione libera di scratch e realizzazione del progetto da carta a PC (1 sfondo, 1 personaggio, 1 animazione, 1 suono)	PC con scratch
Lez 3 60 min	Autovalutazione e valutazione del lavoro dei compagni attraverso la check list. Condivisione finale dei lavori.	check list e PC con scratch

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:

2 ore

Risorse:

Testo da leggere, PC con scratch, materiale da disegno

Azioni:

Individuazione degli obiettivi da perseguire: contenuti e metodologia

Scelta del testo e dei materiali

Realizzazione della check list



Licenza

- CC BY-NC-SA

Documentazione e Condivisione

The screenshot shows the Scratch editor interface. The browser address bar displays <https://scratch.mit.edu/projects/870211592/editor/>. The editor includes a top navigation bar with options like 'Impostazioni', 'File', 'Modifica', 'Condividi', and 'Vai alla Pagina del Progetto'. The main workspace is divided into a script area on the left with a 'Movimento' category selected, and a stage area on the right. The script area contains several code blocks: 'vai a x: -141 y: -20', 'punta in direzione: 90', 'punta verso: puntatore del mouse', 'cambia x di: 10', 'quando si clicca su', 'vai a x: -141 y: -20', 'punta in direzione: 90', 'punta verso: puntatore del mouse', 'cambia x di: 10', 'vai a x: -141 y: -20', 'punta in direzione: 90', 'punta verso: puntatore del mouse', 'cambia x di: 10'. The stage area shows a wizard sprite and a witch sprite on a castle background. The wizard sprite is positioned at x: -141, y: -20, with a direction of 90. The witch sprite is positioned at x: -141, y: -20, with a direction of 90. The bottom status bar shows the system tray with the search bar, taskbar, and system clock (17:39, 27/12/2023).

