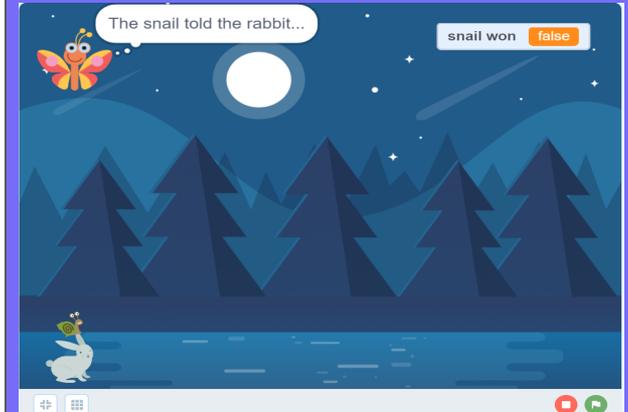


The rabbit and the snail

Biagio Armaro

IC «A.Momigliano» Ceva

Donato Roggero



Presentazione attività



Destinatari

Classe prima secondaria di primo grado

Discipline coinvolte

- Italiano
- Lingua straniera
- informatica

Obiettivi di apprendimento

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

- Inventare una storia e la sua narrazione
- Creare una breve storia interattiva con mblock/scratch
- Imparano a pensare in modo creativo, a ragionare in modo sistematico e a lavorare in modo collaborativo.

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- L'utilizzo di mblock per creare brevi animazioni
- Integrare la programmazione nello studio di altre materie

Valutazione



Racconta come valutare il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento prefissati

La valutazione avviene:

- analizzando la realizzazione dell'animazione con le corrette sequenze di apparizione;
- valutando la scelta degli sfondi, personaggi, dialoghi corretti dal punto di vista linguistico e coerenti con la storia raccontata;
- creando animazioni particolari e passaggio a sfondi diversi che adattino la storia allo strumento digitale.

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:

2 ore

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
30 minuti	Scelta degli sfondi, personaggi, eventuale loro modifica	Mblock/scratch
1 ora	Creazione dell'algoritmo necessario per il funzionamento della scenetta, creazione dei dialoghi	
30 minuti	Correzione di eventuali bug del programma, verifica della correttezza linguistica dei dialoghi	

Preparazione



Durata complessiva:

1 ora

Risorse:

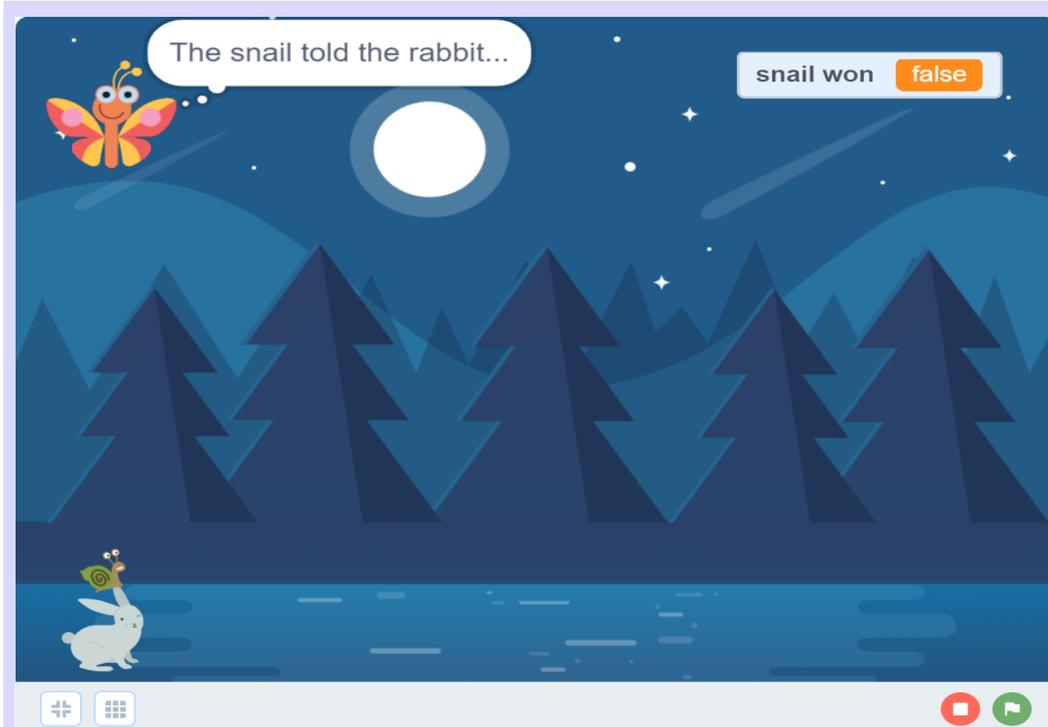
Ambiente di programmazione mblock/scratch

Azioni:

Introdurre in maniera basilare mblock creando una scenetta con uno sfondo, uno sprite e una qualche interazione.

Spiegazione della programmazione a blocchi e l'interazione causa-effetto.

Documentazione e Condivisione



Un'immagine dell'animazione realizzata dalla classe

Licenza



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

- CC BY-NC-SA