

Documento di progettazione realizzazione e condivisione dell'attività didattica

RICONNESSIONI

English time con SCRATCH



Scuola primaria

Margherita di Savoia

Monica Brosio - Rosa Cuccaro



Presentazione attività



Destinatari

Classe quinta scuola primaria

Discipline coinvolte

- Lingua inglese
- Tecnologia

Obiettivi di apprendimento

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

- Creare un breve progetto Scratch
- Consolidare alcuni contenuti grammaticali della lingua inglese, attraverso l'apprendimento creativo e il gioco
- Collaborare per la riuscita di un progetto comune

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Alcune funzioni del linguaggio Scratch

Verifica



- Osservazione dei progetti realizzati su Scratch
- Lettura e correzione dei dialoghi realizzati in lingua inglese
- Osservazione degli alunni
- Condivisione del percorso (diario di bordo) :

<https://docs.google.com/document/d/1pUCmHRbzao3fEyXdnmcMfffGsVUeD2U6D5NxoMHdEYw/edit>

Scaletta



DURATA TOTALE DELL'ATTIVITÀ:

8 ore

Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
10 min	Presentazione dell'attività	
15 min	Visione di un progetto demo: presentazione della piattaforma Scratch e visione di alcuni progetti creati dalle insegnanti durante il corso "Pensiero Computazionale e Apprendimento Creativo" tenuto da Riconessioni	Digital board Risorse Scratch

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
IMMAGINA		
30 min	Tema del progetto (Passion): l'insegnante mostra agli alunni delle carte gioco in cui vengono rappresentati gli argomenti affrontati in L2 durante l'anno scolastico. Ogni alunno appende un post-it sulla carta che rappresenta il tema che lo appassiona maggiormente. Questo criterio, insieme ad altre valutazioni, verrà utilizzato per creare i gruppi di lavoro.	Carte Post-it
1 ora	Play: ai ragazzi vengono date alcune indicazioni operative per l'inizio dell'attività (blocchetto bandierina, sprite, colori dei blocchetti da sperimentare) e poi viene lasciato a loro del tempo per giocare e familiarizzare con la piattaforma.	Digital board Vademecum per l'attività Pc

Scaletta



Durata:	Azioni:	Risorse necessarie:
CREA		
5 ore	Crea il tuo progetto: gli studenti, divisi in gruppi da tre, dovranno creare su carta un dialogo in lingua inglese e successivamente trasferirlo su Scratch, cercando e sperimentando diversi modi per "far parlare" gli Sprite.	PC Supporto dell'insegnante Carta e penna Libro di inglese e dizionario
CONDIVIDI		
1 ora	Condivisione dei progetti caricati sulla galleria Scratch: gli alunni caricano il progetto nella galleria in modo da essere visibili da tutti i compagni.	PC Galleria Scratch Digital Board
RIFLETTI		
20 min	Diario di bordo L'insegnante condivide un Documento Google condiviso che gli studenti possono utilizzare come strumento di riflessione al termine di ogni momento di lavoro.	Documento condiviso su Classroom Dispositivo per ogni alunno (tablet)

Preparazione



Durata complessiva:

8 ore circa

Risorse:

Presentazione e introduzione all'attività, Carte con i temi, Diario di bordo, Dispositivi digitali, Libro e dizionario di inglese, carta e penne

Azioni:

- Preparare le carte con l'illustrazione dei temi da utilizzare
- Creare la classe su Scratch
- Controllare i PC dell'aula di informatica
- Chiedere agli alunni di portare il libro e il dizionario di inglese
- Creare il documento Google per il diario di bordo

Documentazione e Condivisione



Link dei progetti realizzati dai diversi gruppi:

<https://scratch.mit.edu/projects/861822522/editor>: LUCA AND DAISY

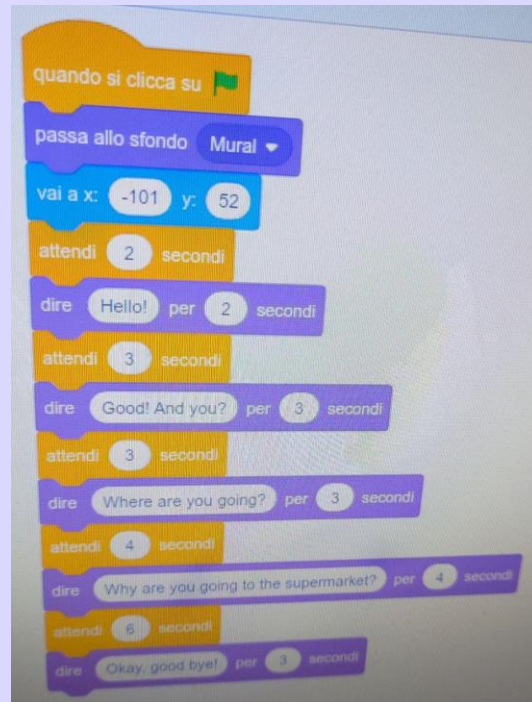
<https://scratch.mit.edu/projects/861853365/>: LE MIGLIORI AMICHE

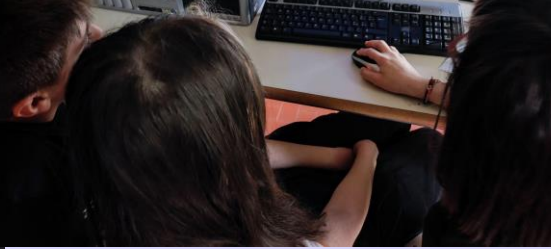
<https://scratch.mit.edu/projects/861824154/>: SUPERMERCATO

<https://scratch.mit.edu/projects/861822946/>: THE SPORT

<https://scratch.mit.edu/projects/861839956/>: ANDREA E SOFIA

<https://scratch.mit.edu/projects/861820569/>: LA PAPERA





Consigli

Learn with us 5 (libro)

Licenza

- CC BY-NC-SA

