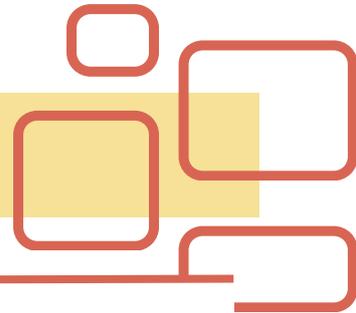




STEAMERS

LESSON PLAN



Creiamo la storia delle stagioni

Come progettare la nostra prima avventura grafica con l'App ScratchJr?

Summary

Data	xxx	Durata totale	3-4 ore
Materia	ScratchJr è un linguaggio di programmazione per bambini a partire dai cinque anni. I bambini creeranno la loro storia animata interattiva. La storia descriverà le stagioni.		
Età o anno scolastico	Da 5 anni in poi		
Argomento principale	Gli studenti realizzeranno la loro prima storia grafica delle stagioni dell'anno. Utilizzeranno l'applicazione gratuita "Scratch Jr".		
Argomenti secondari o concetti chiave	<ul style="list-style-type: none">Definizione di storia animata graficaSviluppare un algoritmo utilizzando i blocchi di ScratchJr	<ul style="list-style-type: none">Imparare ad usare Scratch Jr.	

Obiettivi di apprendimento

- Personalizza i personaggi
- Registra i suoni e aggiungili ai progetti
- Implementa sfondi diversi
- Combina diversi blocchi di movimento in sequenze programmate
- Pensare in modo creativo.
- Lavorare in modo collaborativo.

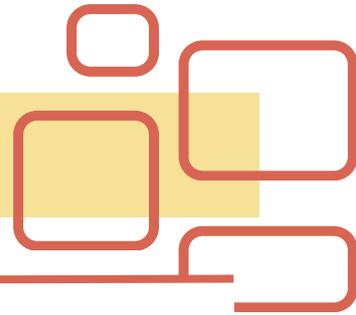
Materiali necessari

- Una compressa per gruppo. Con l'applicazione Scratch Jr. scaricata e installata.
- ScratchJr Interface Guide



STEAMERs

PIANO DI LEZIONE



Com'è il tempo?

Riassunto

Dati	xxx	Durata totale	60 minuti
Questione	Scienze/Scienze sociali		
Età o anno scolastico	Da 5 anni in poi		
Argomento principale	Le stagioni e il tempo		
Argomenti secondari o Concetti chiave	<ul style="list-style-type: none">• Le quattro stagioni e l'ambiente• Cambiamenti meteorologici	<ul style="list-style-type: none">• Attività tipiche per ogni stagione	

Obiettivi di apprendimento

- Identifica le quattro stagioni
- Descrivi i cambiamenti del tempo e dell'ambiente durante ogni stagione
- Conoscere le attività tipiche per ogni stagione

Materiali necessari

- Poster o immagini raffiguranti le quattro stagioni
- Cartoncino colorato
- Schede di lavoro o attività stampate con immagini di attività tipiche per ogni stagione
- Matite o matite colorate

Struttura della lezione

	Durata	Piano	Note
Introduzione	5 min	Saluta i bambini e introduci il tema delle stagioni	Questo passaggio è fondamentale in quanto dà il tono alla lezione e stabilisce un ambiente positivo e accogliente. Salutare i bambini aiuta a creare un rapporto e prepara il terreno per l'apprendimento.
	10 min	Mostra i poster o le immagini raffiguranti le quattro stagioni	Questo supporto visivo fornisce una chiara rappresentazione delle quattro stagioni, rendendo più facile per gli studenti comprendere e visualizzare il concetto. Aggiunge un elemento coinvolgente alla lezione e incoraggia la partecipazione attiva.
	10 min	Partecipa a una discussione con domande come: "Sai quali sono le quattro stagioni?" e "Quali cambiamenti noti intorno a te durante le diverse stagioni?".	Questa discussione stimola le capacità di pensiero critico degli studenti e li incoraggia a riflettere sulle proprie esperienze e osservazioni. Ponendo domande aperte, consente risposte diverse e favorisce un senso di curiosità ed esplorazione. Questo passaggio promuove anche la comunicazione e migliora la comprensione dell'argomento da parte degli studenti.

Struttura della lezione

	Durata	Piano	Note
Pre-attività	5 min	Dai a ogni bambino un cartoncino colorato e chiedigli di disegnare o colorare qualcosa che rappresenti la sua stagione preferita.	Questa attività offre agli studenti l'opportunità di esprimere le loro preferenze personali e la loro creatività mentre esplorano il concetto di stagioni.
	10 min	Chiedi loro di condividere il loro lavoro con il resto della classe, descrivendo ciò che hanno disegnato e perché è la loro stagione preferita.	Condividendo il loro lavoro con la classe, gli studenti possono esercitare le loro capacità di comunicazione verbale e imparare dal punto di vista dei loro coetanei sulle diverse stagioni.

Struttura della lezione

	Durata	Piano	Note
Attività principale	5 minuti	Mostra immagini di attività tipiche per ogni stagione e spiegate brevemente.	Mostrare immagini di attività tipiche per ogni stagione e spiegarle aiuta a rafforzare visivamente i concetti discussi. Permette agli studenti di fare collegamenti tra le stagioni e le attività ad esse associate.
	10 minuti	Fornisci a ogni bambino un foglio di lavoro contenente immagini di attività stagionali e chiedi loro di abbinare ogni attività alla stagione corretta.	Fornire a ogni bambino un foglio di lavoro contenente immagini di attività stagionali e chiedere loro di abbinare le attività alla stagione corretta promuove il pensiero critico e rafforza la loro comprensione dell'argomento.
	10 minutes	Walk around the classroom to provide individual help and support to the children.	allows for personalized guidance and ensures that each student is actively participating and comprehending the material. This approach also helps build rapport and encourages a supportive classroom environment.

Schema della lezione

	Durata	Guida	Osservazioni
Attività di valutazione	5 minuti	Fornire ai bambini un foglio di lavoro con una tabella contenente le quattro stagioni, lasciando spazio per disegnare o scrivere cosa gli piace fare in ogni stagione	Fornire un foglio di lavoro con una tabella raffigurante le quattro stagioni e uno spazio per attività di disegno o scrittura è un ottimo modo per coinvolgere i bambini a pensare e riflettere attivamente sulle diverse stagioni.
	10 minuti	Chiedi loro di completare la tabella. Raccogliere le schede per valutare l'apprendimento dei bambini.	Chiedere ai bambini di completare la tabella li incoraggia a pensare a ciò che amano fare in ogni stagione, il che promuove le capacità di pensiero critico e l'espressione di sé.
Conclusione e raccomandazioni		Sottolinea l'importanza di riconoscere le stagioni, osservare i cambiamenti nell'ambiente e apprezzare le attività uniche di ogni stagione. Incoraggia i bambini a vivere in sicurezza le attività stagionali e a condividerle con la classe per approfondire la comprensione collettiva delle stagioni.	

Schema della lezione

	Durata	Guida	Osservazioni
riscaldamento	15 minuti	Iniziamo l'attività chiedendo agli studenti "Quanti modi ci sono per raccontare una storia?" L'idea è che gli studenti possano rilevare che esistono molti modi per raccontare una storia, alcuni più tradizionali e altri più moderni.	Ad esempio, l'insegnante fornisce diversi esempi. Un teatro, un film d'animazione, un videogioco, un audiolibro, un mimo ecc."
	15-20 minuti	Ricordare agli studenti che abbiamo bisogno di un "Programma" per creare la storia. Utilizzeremo un linguaggio speciale basato su blocchi funzione.	L'insegnante può incoraggiare la classe chiedendo: possiamo comunicare con il tablet utilizzando la stessa lingua con cui parliamo? Perché no? Come possiamo comunicare con le macchine? Come si chiama questo "modo di comunicare" con le macchine?
	10 minuti	Rivedere le stagioni dell'anno. La loro evoluzione e le caratteristiche di ciascuno.	
attività principale	10 minuti	Spiega agli studenti che racconteremo la storia delle stagioni dell'anno in modo interattivo. Utilizzando l'applicazione "Scratch Jr".	Fai notare agli studenti che vedremo un esempio di storia. Ogni gruppo può creare la propria storia utilizzando la propria immaginazione e gli strumenti forniti dall'applicazione.

Schema della lezione

	Durata	Guida	Osservazioni
attività principale	10 minuti	<p><u>Attività guidate:</u></p> <p>1. Dividere la classe in gruppi di due o tre studenti e dare loro un tablet per squadra.</p> <p>2. Iniziare con ScratchJr.</p> <p>L'insegnante mostra loro come iniziare un nuovo progetto in ScratchJr.</p>	L'applicazione Scratch Jr non può essere installata sui computer
	15-20 minuti	<p><u>Attività guidate:</u></p> <p>3. Introduzione ai blocchi di movimento. Tutti nella classe dovrebbero osservare l'insegnante mentre sposta un blocco di movimento (destra, sinistra, su, giù) nell'area di scripting e preme il blocco per far muovere il gatto Scratch. I bambini dovrebbero duplicare il compito mostrato.</p>	<p>Lascia che gli studenti facciano il loro esempio utilizzando i quattro blocchi di movimento. Rivedi il progetto una volta terminato.</p> 
	10-15 minuti	<p><u>Attività guidate:</u></p> <p>4. Introduzione al blocco Inizio/Fine. Aggiungi i blocchi Inizio e Fine alla sequenza. La storia inizierà quando verrà premuta la bandiera verde</p>	<p>Lascia che gli studenti aggiungano i nuovi blocchi al</p> 
	10-15 minuti	<p><u>Attività guidate:</u></p> <p>5. Dimostra ai bambini come scegliere un nuovo personaggio dalla libreria dei personaggi.</p>	Si consiglia ad ogni studente di inserire e programmare il proprio personaggio.

Schema della lezione

	Durata	Guida	Osservazioni
attività principale	10-20 minuti	<u>Attività guidate:</u> 6. Mostra come personalizzare un personaggio aggiungendo una foto del nostro viso.	Incoraggia ogni membro del gruppo a personalizzare il proprio personaggio con la propria foto
	10-15 minuti	<u>Attività guidate:</u> 7. Spiegare come scegliere/cambiare gli sfondi, per dare più dinamismo alla storia.	L'idea è quella di utilizzare gli sfondi per simulare le stagioni dell'anno. L'insegnante può introdurre il tema chiedendo: Quale degli sfondi può rappresentare l'Inverno? e la Primavera?
	20-30 minuti	<u>Attività guidate:</u> 8. Incoraggia ciascun gruppo a programmare la propria storia utilizzando gli strumenti appresi. Presenta il progetto al resto della classe, spiegando quali blocchi hanno utilizzato per creare il collage e cosa viene mostrato sullo schermo.	Si consiglia di sfruttare questo esercizio per rafforzare i concetti agli studenti che necessitano di maggiore supporto.
	10-15 minuti	<u>Attività guidate:</u> 9. Spiegare agli studenti come registrare la propria voce e aggiungerla alla storia. Implementare questa funzione nel loro programma 	Gli studenti avranno bisogno della nuova funzione per creare la "Storia delle stagioni".

Schema della lezione

	Durata	Guida	Osservazioni
attività principale	5-10 minuti	<p><u>Attività guidate:</u> 10a. Spiegare agli studenti che realizzeremo da zero un nuovo progetto applicando tutte le funzioni apprese: "La storia delle stagioni".(1) È un progetto libero (ogni gruppo può raccontare la storia come desidera). Nella storia devono essere inclusi i seguenti argomenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il progetto deve iniziare con la bandiera verde. - Deve esserci almeno un personaggio (potrebbero essercene più) che si muove e parla (registratore vocale). - Devono essere presenti almeno quattro sfondi che rappresentino le quattro stagioni dell'anno (2). 	<p>(1) Se il docente lo ritiene opportuno, può sfruttare l'occasione per rivedere le funzioni.</p> <p>(2) L'insegnante può proporre i seguenti background opzionali:</p> <p>Inverno </p> <p>Primavera </p> <p>Autunno </p> <p>Sumero </p>
	20-30 minuti	<p><u>Attività guidate:</u> 10b. L'insegnante può dare suggerimenti ai gruppi bloccati.</p>	<p>Ad esempio: un personaggio con il volto di uno studente può introdurre le stagioni (voce fuori campo) cambiando i 4 sfondi.</p>
	20-30 minuti	<p><u>Attività guidate:</u> 10c. Ogni gruppo deve presentare il progetto al resto della classe, spiegando quali funzioni ha utilizzato per creare il collage e cosa viene mostrato sullo schermo.</p>	<p>L'insegnante dovrebbe incoraggiare la partecipazione di tutti i membri del gruppo. Valutare se tutti gli studenti hanno partecipato e raggiunto gli obiettivi proposti.</p>

Esercizi di valutazione

Questo esercizio di valutazione può essere svolto in gruppo, tenendo conto del fatto che tutti i membri devono partecipare.

1. Lo studente è stato in grado di lavorare in modo cooperativo in gruppo per raccontare una storia
 - Ha rispettato l'opinione e il suggerimento dell'altro
 - Si è assunto la responsabilità dei propri compiti
 - Ha partecipato attivamente durante la lezione
- 2.. Tutti gli studenti dovrebbero trovare idee creative per creare la storia.
3. La storia soddisfa i requisiti stabiliti. Per fare ciò, gli studenti hanno dovuto utilizzare le seguenti funzioni:
 - Combina diversi blocchi di movimento in sequenze programmate
 - Personalizza i personaggi
 - Registra i suoni e aggiungili ai progetti
 - Implementa sfondi diversi

Conclusioni e raccomandazioni

- Prima di eseguire questa lezione, si consiglia di completare il piano della lezione precedente (Il nostro primo programma per computer)
- L'idea di questa lezione è quella di introdurre gli studenti al concetto di programmazione attraverso un'applicazione divertente. In modo che possano programmare le proprie storie e giochi interattivi
- La lezione può essere prolungata ripetendo gli esercizi precedenti e introducendo blocchi più complessi.