

Coding e favole

Attività di introduzione al coding con ideazione di favole

Destinatari: Alunni delle classi 4°, 5° primaria e 1°
secondaria I grado

Discipline coinvolte:

- Italiano
- Tecnologia
- Matematica
- Musica

Attività progettata nell'a.s. 2024-2025



octo
studioc

Obiettivi



Obiettivi di apprendimento

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

- programmare in modo semplice e diretto con un semplice programma a blocchi
- costruire una favola e saperne individuare le diverse parti
- lavorare in gruppo per risolvere i problemi di debugging

Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:

- Il programma OCTOSTUDIO
- la programmazione a blocchi tipica dell'MIT
- la struttura base della programmazione

Metodologie e valutazione



Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- | | |
|---|--|
| <input checked="" type="checkbox"/> x Apprendimento cooperativo | <input checked="" type="checkbox"/> x Peer tutoring |
| <input type="checkbox"/> Debate | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> x Didattica laboratoriale | <input checked="" type="checkbox"/> x Project-based learning |
| <input type="checkbox"/> Gioco di ruolo | <input type="checkbox"/> Altro: |
| <input type="checkbox"/> Lezione frontale | |

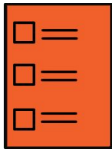
Cosa valutare

Per valutare l'attività osserva:

- **Collaborazione:** I membri del gruppo hanno lavorato bene insieme, rispettando le idee degli altri? Come funzionano le interazioni?
- **Comprensione:** i gruppi sono riusciti ad interpretare in modo coerente le informazioni attraverso gli elaborati prodotti?
- **Progettazione per obiettivi:** i gruppi sono riusciti a produrre delle idee di progettazione didattica sulla base delle competenze scelte?
- **Pensiero critico:** i gruppi sono riusciti a riflettere in modo critico sul tema dei dati e dell'informazione?

Puoi valutare l'attività mediante:

- Osservazione diretta
- Diario di bordo
- Prodotto finale



Preparazione

Durata

6 ore

Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali
- Monitor per proiettare

Tecnologie e strumenti

Tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività.

- Materiale di cancelleria (post-it, pennarelli, forbici, colla, scotch...)
- Tablet (1 per gruppo)
- PC (1 per gruppo)
- Fogli per appunti (A4 o A3)
- pennarelli colorati

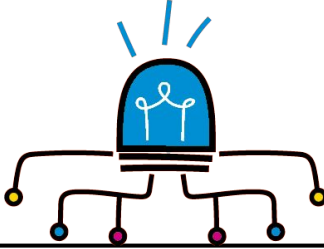
Cosa è necessario fare prima dell'attività

- ❑ Per l'insegnante: Conoscere il funzionamento di Octostudio e della programmazione a blocchi
- ❑ Suddividere la classe in gruppi operativi funzionali



Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
20'	Accoglienza e obiettivi sulla LIM dell'aula ricapitolare attraverso brainstorming gli elementi più importanti della fiaba	LIM
30'	Diventare ESOP0. Suddivisi a gruppi, ognuno inventa una favola. L'insegnante stabilisce il personaggio principale che deve essere lo stesso per ogni gruppo (i.e. un'ape). Ogni gruppo raccoglie su un foglio gli elementi principali della favola che vuole raccontare (prot., antag., morale, ecc.)	Fogli di carta, pennarelli
30'	Scrivi la storia. Ogni gruppo scrive sul PC (Google DOC) la favola	PC
30'	Alla scoperta di Octostudio I gruppi imparano ad approcciarsi ad Octostudio facendo semplicissimi programmi per far interagire uno sprite.	Tablet
30'	Alla scoperta di Octostudio 2 - I gruppi affinano l'addestramento facendo interagire più sprite	Tablet
30'	Alla scoperta di Octostudio 3 - I gruppi migliorano ancora attraverso l'uso di nuovi blocchi di programmazione sempre più sofisticati (i.e., reiterazione, uso di nuovi sensori, uso di suoni, ecc)	Tablet
60'	Costruzione favola - Con le competenze acquisite i gruppi rendono viva la favola ideata su Octostudio	Tablet
60'	Presentazione - Ogni gruppo presenta la propria favola agli altri proiettandola sulla schermo della LIM	Tablet e LIM



Condivisione di materiali prodotti

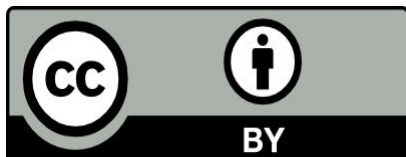
Qui puoi scaricare gli scenari utilizzati durante il laboratorio di Boosting Digital Capacity:

https://drive.google.com/drive/folders/1vhzWfqXK_-bD7XOPydCN7YxKrKFBleZj?usp=sharing

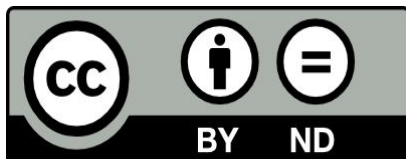
Bibliografia/Sitografia:

Licenze

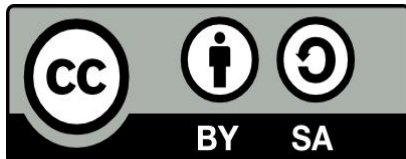
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



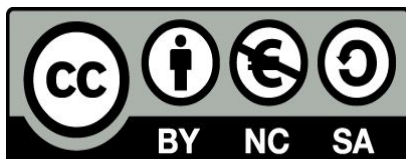
CC BY
Attribuzione



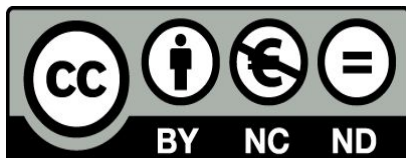
CC BY-ND
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA
Attribuzione - Non Commerciale -
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND
Attribuzione - Non Commerciale - Non
Opere Derivate