

**Anno Scolastico 2016/2017**  
**Scuola Primaria S.Agostino**  
**Classi prime**  
**Progetto classi aperte**

**TAPPETO  
DEL  
CODING**

**BEE  
BOT**

**SCRATCH JR**

**STORITELLING**

**LETTURE E DRAMMATIZZAZIONE**

**TEATRO  
DELLE  
OMBRE**

I laboratori attuati in questo percorso a classi aperte hanno raggiunto i seguenti obiettivi:



Maggiore socializzazione fra gli alunni delle classi

Conoscenza di tutte le insegnanti e affiatamento al lavoro

Rispetto delle regole specifiche dei laboratori proposti

Sapersi muovere sul “Tappeto del Coding” utilizzando un codice dato  
e saper scrivere percorsi utilizzando codici

Conoscere la piattaforma di “Scratch jr” e giocare utilizzando i TABLET

Conoscere e utilizzare la “Bee-Bot” sui tappetini e sulla griglia  
proposta dal suo software

Ascolto della storia “Cappuccetto rosso” Drammatizzazione

Storitelling in lingua inglese “ Little Red Riding Hood”

“Teatro delle ombre” percorso artistico, realizzazione della storia di  
Cappuccetto Rosso con le sagome dei personaggi principali

**Coding** è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola **programmazione**.



Con il **coding** a scuola i bambini sviluppano il **pensiero computazionale** cioè l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi.

**Programmare** significa fornire una serie di istruzioni chiare e precise affinchè chiunque possa raggiungere un dato obiettivo



Anche gli alunni delle scuole Primarie possono avvicinarsi al coding in classe utilizzando attività didattiche, attrezzature e software semplificati che utilizzino tabelle, immagini e frecce al posto delle parole scritte



**CIAO!**  
Io sono BEE BOT un piccolo  
robot da pavimento a forma di  
ape che può essere utilizzato  
per permettere ai bambini di  
imparare a programmare con  
la robotica.



Questo simpatico robot è uno strumento didattico ideato per alunni dalla scuola materna alla primaria. È in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati. Bee-Bot possiede tutti i comandi sul dorso: avanti, indietro, svolta a sinistra e a destra. Attraverso il bluetooth è semplicissimo inviare il comando all'ape robot e vederlo eseguito!

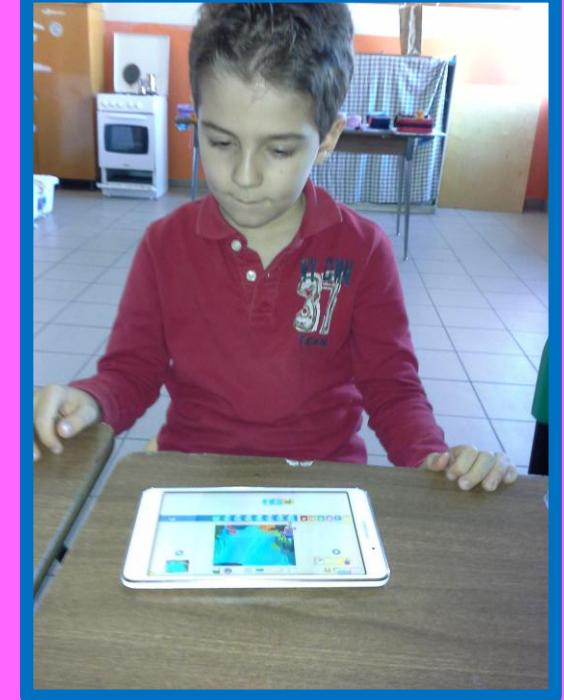




## SCRATCH JR



Scratch Jr è un linguaggio di introduzione alla programmazione che permette ai più piccoli (dai 5 ai 7 anni) di creare storie interattive e giochi



Unendo insieme dei blocchi programmabili i bambini possono far muovere, saltare, ballare e cantare dei personaggi



Possono modificare i personaggi usando l'editor di immagini



Possono aggiungere loro delle voci, dei suoni



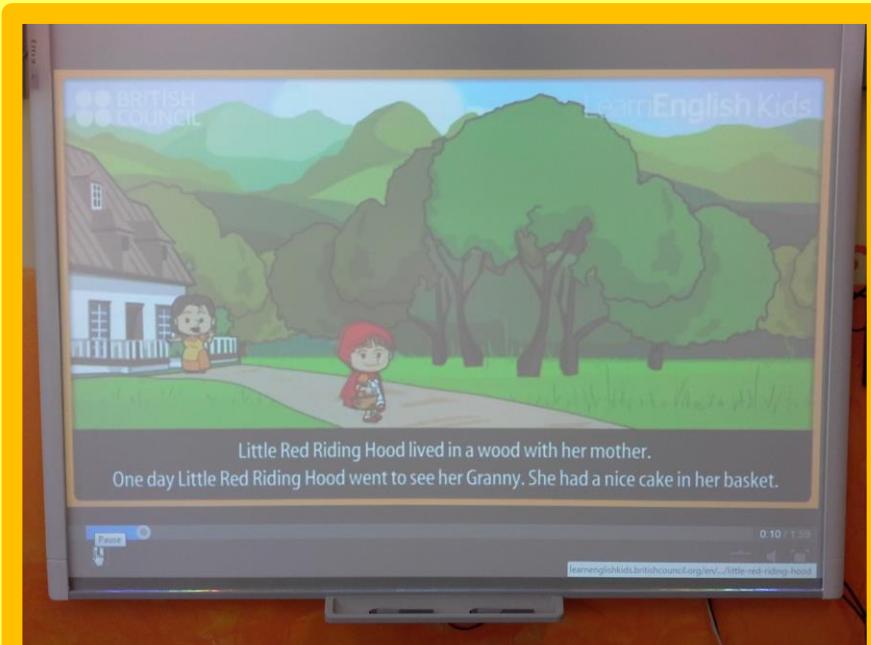
Usando i blocchi programmabili possono dar vita ai loro personaggi!



L'utilizzo di una fiaba già nota, Cappuccetto Rosso/Little Red Riding Hood, facilita l'individuazione degli elementi significativi del racconto, quali tempo, luogo, personaggi, e della struttura narrativa.

## STORITELLING

Lo storytelling, nell'apprendimento della lingua inglese, permette ai bambini di esercitare l'abilità di ascolto che di solito si attua nella lingua madre.



La visione alla LIM del cartone/video semplifica ulteriormente la comprensione, aiutando i bambini a superare lo scoglio di un lessico che risulta ancora molto limitato.

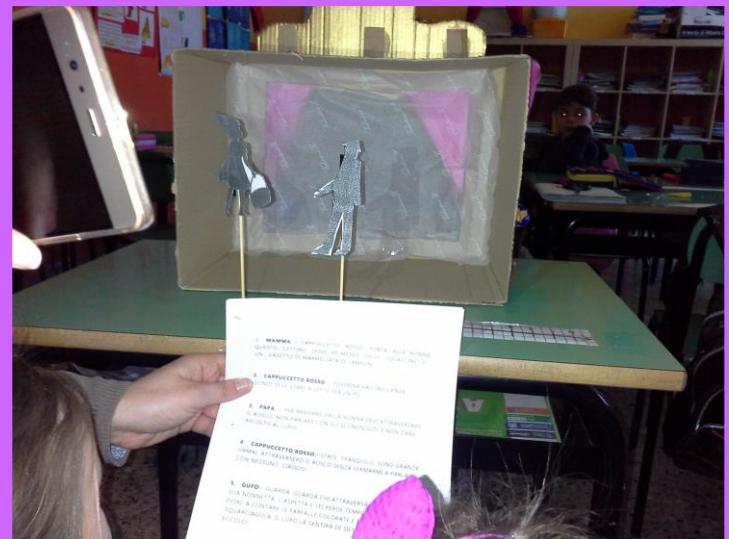


Il focus su alcuni vocaboli essenziali, la loro rappresentazione cinestesica, la trascrizione grafica e gli esercizi di comprensione legati alla terminologia e alle sequenze completano il percorso che si conclude con la realizzazione dei due personaggi principali, wolf e Little Red Riding Hood, sotto forma di soggetti di carta tridimensionali.

*L'attività del teatro delle ombre è estremamente stimolante in quanto l'apprendimento non avviene in modo passivo*



*L'apprendimento è in linea con il principio «Learning by doing» Imparare facendo*



## TEATRO DELLE OMBRE





## Didattica inclusiva

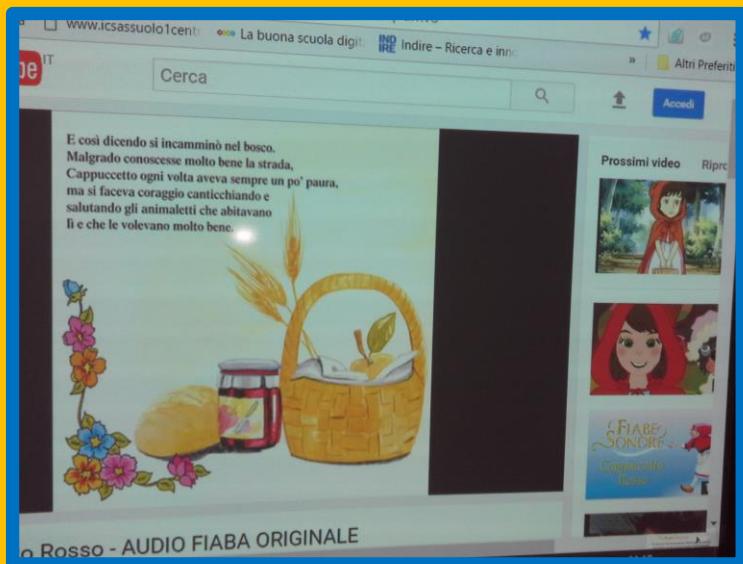
Ogni bambino ha  
creato la sagoma di  
un personaggio della  
storia di Cappuccetto  
Rosso che ha preso  
vita con l'ausilio di  
una fonte luminosa  
del piccolo teatro.





## LETTURE E DRAMMATIZZAZIONE

**Cappuccetto Rosso**  
La storia, ascoltata e visualizzata alla LIM, è stata poi raccontata dagli alunni seguendo un copione e drammatisando personaggi e situazioni



Il lupo

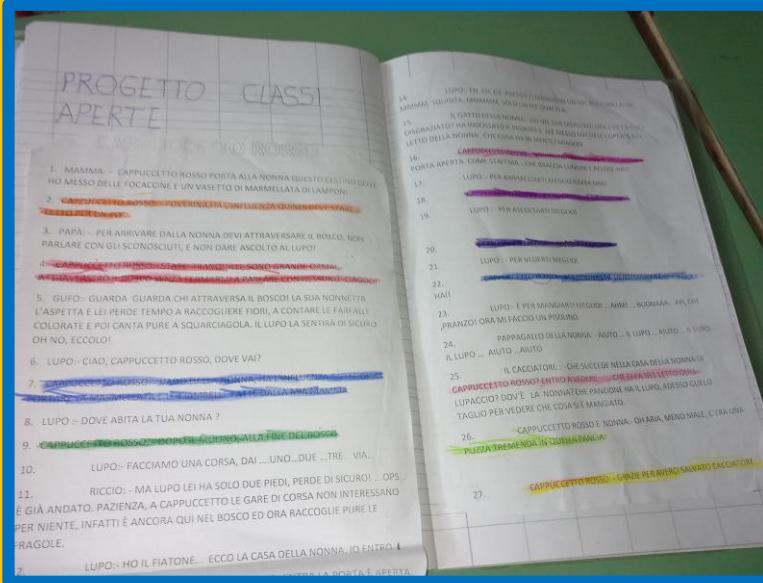


Cambiare  
«registro»  
Utilizzando  
voce e mimica

Cappuccetto  
Rosso



L' intento dell'attività di drammatizzazione di una semplice storia conosciuta è stato quello di coinvolgere emotivamente ed affettivamente i bambini.



Dopo la visione e l'ascolto alla LIM della fiaba sonora abbiamo lavorato sul testo assegnando i dialoghi dei vari personaggi del racconto ai bambini che li hanno interpretati mettendosi in gioco.

I

Le insegnanti delle classi hanno attuato il progetto durante le ore di contemporaneità, gli alunni sono stati suddivisi in sei gruppi e a turno hanno svolto tutte le attività proposte e lavorato con tutte le insegnanti del team.

