


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***.



TAPPETO DEL CODING



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 affinché 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



**BEE
BOT**



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.





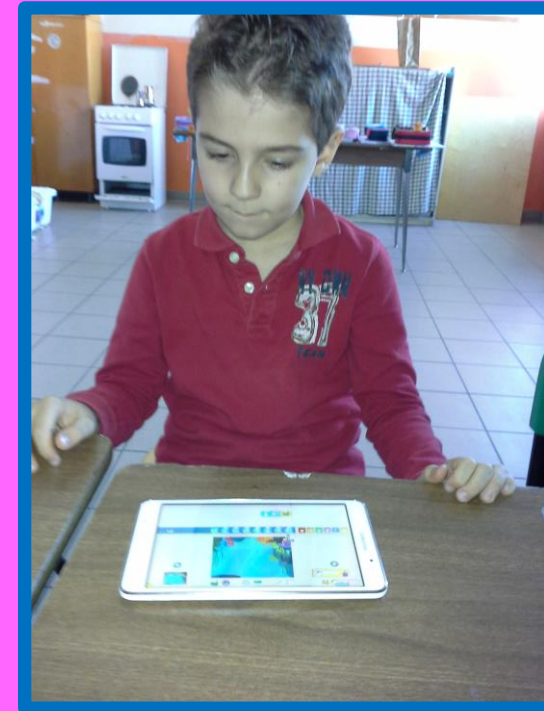
Questo simpatico robot è uno strumento didattico ideato per alunni dalla scuola materna alla primaria. È in grado di memorizzare una serie di comandi base e muoversi su un percorso in base ai comandi registrati. Bee-Bot possiede tutti i comandi sul dorso: avanti, indietro, svolta a sinistra e a destra.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



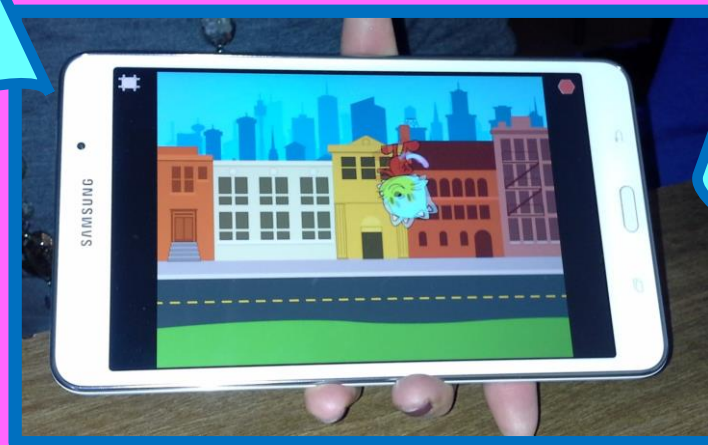
SCRATCH JR



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

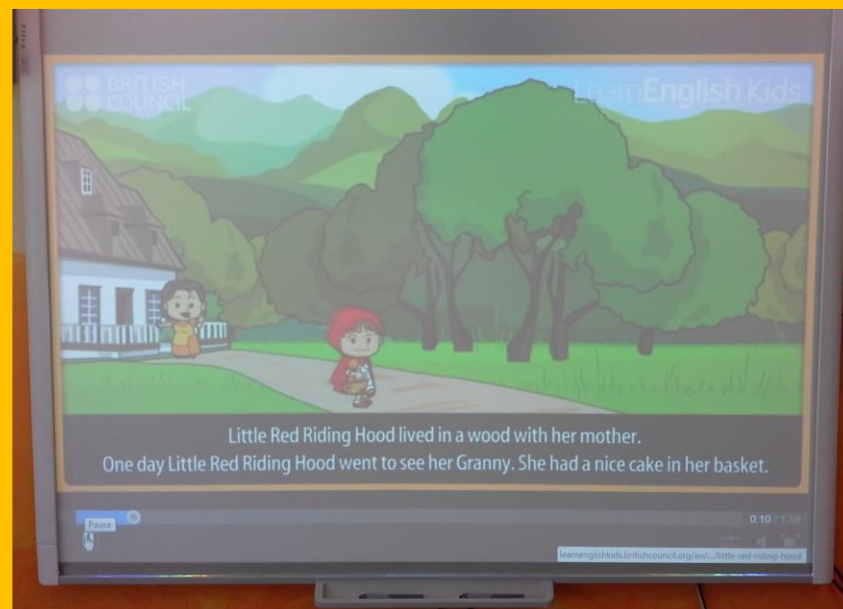


Usando i
blocchi
programmabili
possono dar vita
ai loro
personaggi!

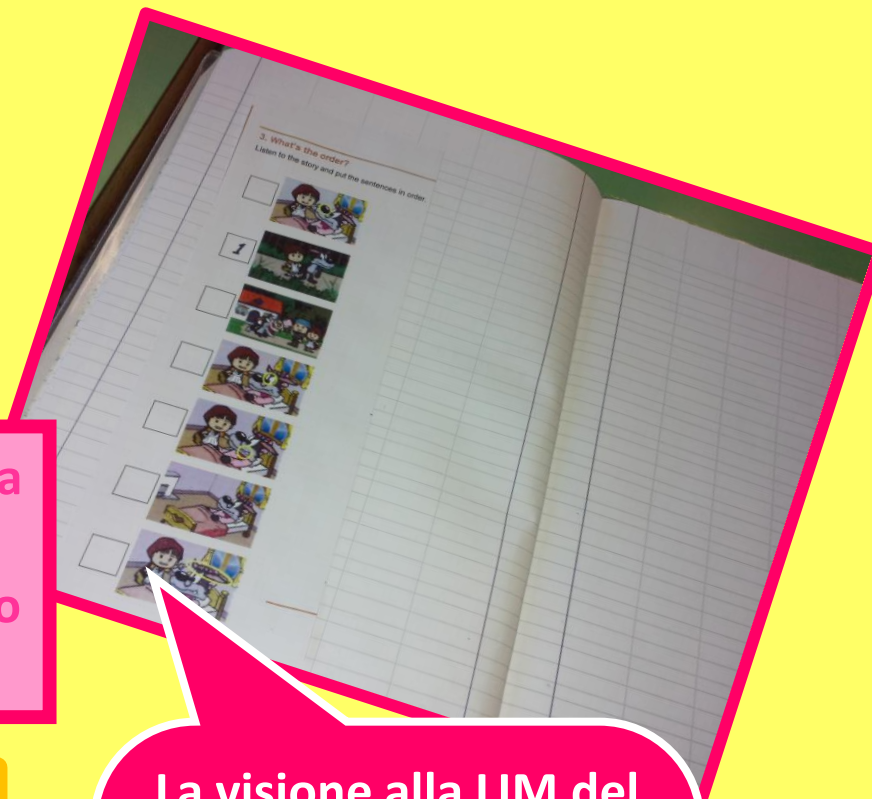
STORITELLING

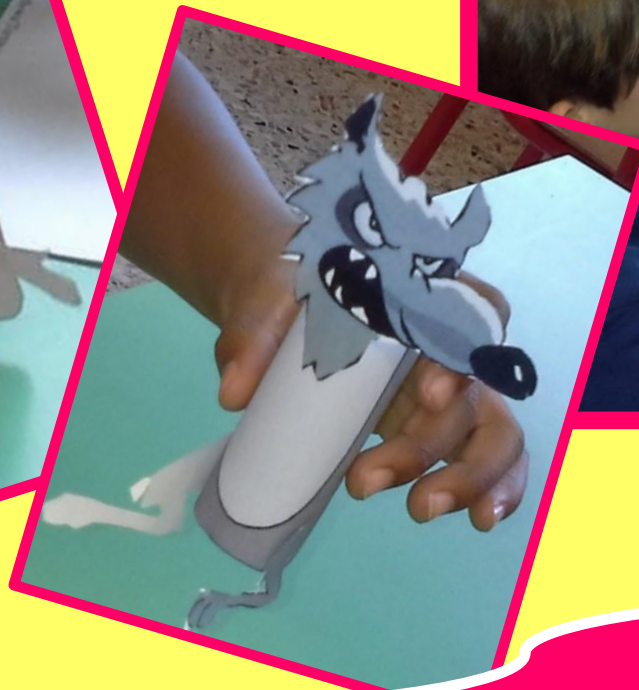
Lo storytelling, nell'apprendimento della lingua inglese, permette ai bambini di esercitare l'abilità di ascolto che di solito si attua nella lingua madre.

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.



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.



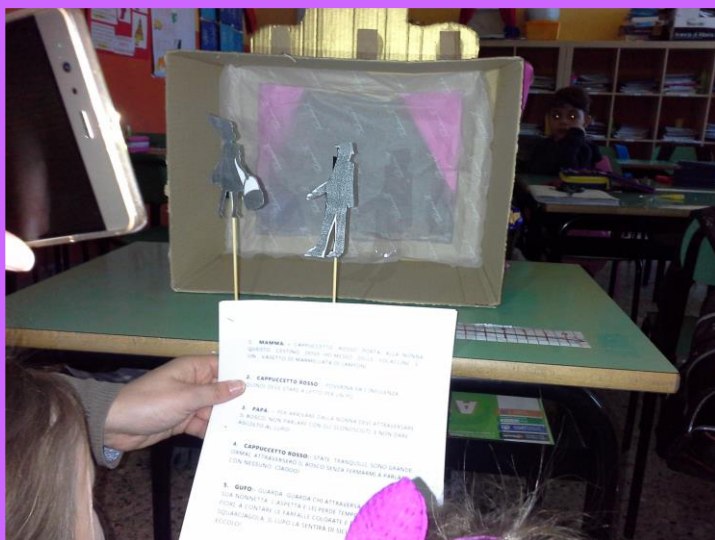


Il focus su alcuni vocaboli essenziali, la loro rappresentazione cinestesica, la trascrizione grafica e gli esercizi di comprensione legati alla terminologia e alle sequenze completano il percorso che si conclude con la realizzazione dei due personaggi principali, wolf e Little Red Riding Hood, sotto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

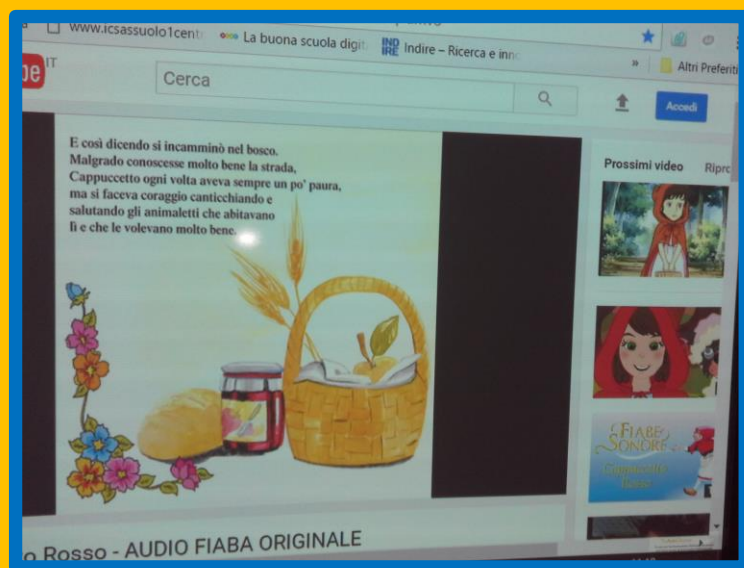




LETTURE E DRAMMATIZZAZIONE

Cappuccetto Rosso

La storia, ascoltata e visualizzata alla LIM, è stata poi raccontata dagli alunni seguendo un copione e drammatizzando personaggi e situazioni



Il lupo

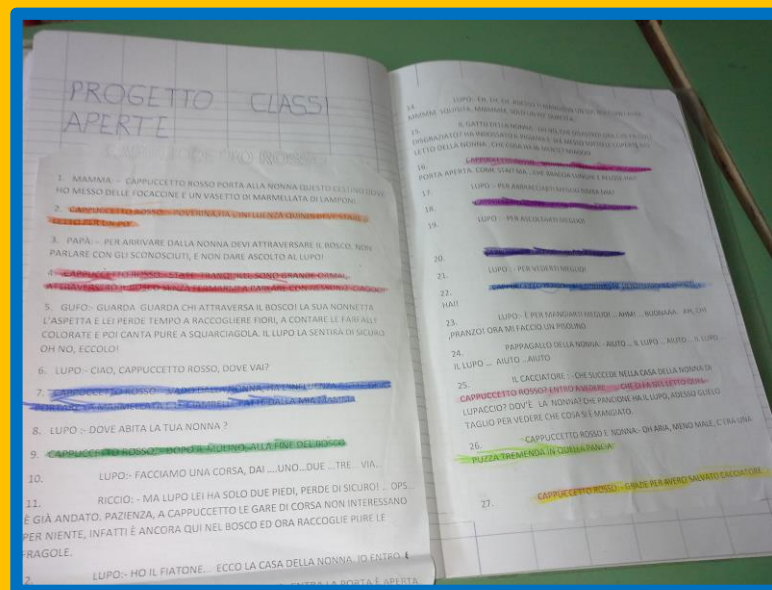


Cambiare
«registro»
Utilizzando
voce e mimica

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.

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.



Il percorso è stato valutato positivamente e gli alunni hanno partecipato con grande interesse ed entusiasmo.

