Global Junior Challenge
Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (https://gjc.it)

Paese, Città/Regione

Paese: Italy
Città: EBOLI

Organizzazione

Nome dell'ente o associazione: ISTITUTO COMPRENSIVO ROMANO
Contesto dell'ente o dell'associazione che presenta il progetto: School
Specify: education

Sito Web

http://rosadiperna.blogspot.it/2017/09/progetto-coding-romano-eboli.html

Legge sulla privacy

Consenso al trattamento dei dati personali
Acconsenti al trattamento dei dati personali?: Autorizzo la FMD al trattamento dei miei dati perso

Tipo di progetto

Educazione fino a 10 anni

Descrizione del progetto

Description Frase (max. 500 characters):

Un' esperienza di Matematica , Coding e Digital Storytelling nella scuola primaria.

Le classi dell'I.C. "Romano" di Eboli (SA), guidate dall'insegnante Rosa Di Perna, hanno documentato con un filmato , il percorso didattico di digital story telling relativo al disegno di poligoni regolari con il software gratuito Scratch. L'attività è partita dalla pratica: un bambino-programmatore doveva fornire le istruzioni a un bambino-computer in modo da fargli eseguire

un percorso a forma di quadrato. Alla fine di ogni istruzione un altro compagno segnava sul pavimento, con della fettuccia colorata, il percorso effettuato. Per prove ed errori si è arrivati a comprendere che i comandi devono essere precisi, sintetici e nella giusta sequenza.
A questo punto si è passati alla LIM per realizzare il programma su Scratch scegliendo il personaggio, fornendo i comandi, aggiungendo i suoni e un simpatico fumetto di saluto.
Tutto nella pratica diventa più facile: il concetto di rotazione di 90° se visto applicare da un personaggio programmato personalmente diventa una azione concreta, il fatto che per realizzare un quadrato, in sostanza, si ripetono per quattro volte due sole azioni (camminare e ruotare) aiutano a pensare logicamente e sinteticamente.
L'ultima fase del lavoro ha visto la realizzazione su carta dello storyboard che racconta l'intero percorso didattico prevedendo le foto da usare, le musiche, le voci narranti. La narrazione-video infine consolida quanto appreso e lascia a chi guarda uno spunto didattico perfettamente replicabile.

http://rosadiperna.blogspot.it/2017/09/progetto-coding-romano-eboli.html [1]

https://scratch.mit.edu/projects/151785299/ [2]

https://scratch.mit.edu/projects/154511697/ [3]

https://scratch.mit.edu/projects/148271067/ [4]

Project Summary (max. 2000 characters):

COSTRUIRE POLIGONI IN SCRATCH : Scratch ti permette di utilizzare il coding per studiare la matematica.
In questo Storytelling vi raccontiamo come abbiamo utilizzato il programma per disegnare dei poligoni regolari.

Il seguente lavoro ha visto gli alunni di una classe terza della scuola primaria, produttori di una narrazione digitale con la finalità di veicolare un contenuto matematico attraverso l'uso delle nuove tecnologie ed in particolare Scratch.

Da quando è funzionante il vostro progetto?

2016-02-01 00:00:00

Obiettivi ed elementi di innovazione

In particolare in questo progetto possiamo individuale le seguenti finalità:

- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso attività di coding
- Avviare attività volte alla condivisione di buone pratiche didattiche
- Implementare la comunicazione scritta e orale fra studenti e la condivisione di esperienze attraverso la costituzione diuna rete di relazione e rapporti

e i seguenti obiettivi

- Aumentare la capacità di attenzione
- Attribuire un significato ad un blocco
- Utilizzare un linguaggio costituito da blocchi
- Individuare le istruzioni da dare per raggiungere uno scopo
- Associare la posizione delle istruzioni nello spazio (da sopra a sotto) alla posizione temporale (prima-dopo)
- Saper costruire algoritmi con istruzioni in sequenza dando un ordine spazio-temporale ben preciso
- Saper costruirealgoritmi con ripetizioni di istruzioni
- Saper costruire algoritmi con istruzioni condizionali
- Prevedere gli effetti delle istruzioni
- Individuare un errore
- Trovare la soluzione ad un errore

Risultati

Describe the results achieved by your project How do you measure (parameters) these. (max. 2000 characters):

Mettere a
costruite
efficaci, i
emergent
chiamati
orientata
educativi
cooperati

How many users interact with your project monthly and what are the preferred forms of interaction? (max. 500 characters):

L'introduz
sono ben
attivi, me
computaz
procedim
alunni ha
realizzare
modo il c
ne perme

È così ch
di problem
caratteriz

Sostenibilità

What is the full duration of your project (from beginning to end)?: Da 1 a 3 anni

What is the approximate total budget for your project (in Euro)?: Meno di 10.000 Euro
What is the source of funding for your project?: Altro
Note eventuali: SCUOLA PRIMARIA
Il progetto è economicamente autosufficiente?: Sì
Since when?: 2016-02-01 00:00:00

Trasferibilità

Has your project been replicated/adapted elsewhere?: No
Where? By whom?: Il progetto può essere replicato da tutte le classi che hanno una connessione Inter
qualsiasi età perchè è possibile costruire percorsi mirati alle diverse fasce di età.
What lessons can others learn from your project? (max. 1500 characters):

Questo progetto che pro
nell'insegnamento: da u
dall'altro è uno strument
computazionale. In parti

- Sviluppare il pensi
- Avviare attività vol
- Implementare la c
esperienze attrave

e i seguenti obiettivi

- Aumentare la capa
- Attribuire un signif
- Utilizzare un lingua
- Individuare le istru
- Associare la posiz
temporale (prima-
- Saper costruire alg
ben preciso
- Saper costruirealg
- Saper costruire alg
- Prevedere gli effet
- Individuare un erro
- Trovare la soluzion

Risolvere problemi med
mediante la loro scompo

Are you available to help others to start or work on similar projects?: Sì

Informazioni aggiuntive

coding [5] scratch [6] STORYTELLING. [7]

Fondazione Mondo Digitale

Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.
Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.
Privacy Policy

URL di origine: https://gjc.it/progetti/matematica-gioco-con-coding-scratch-e-storytelling

Collegamenti
[1] http://rosadiperna.blogspot.it/2017/09/progetto-coding-romano-eboli.html
[2] https://scratch.mit.edu/projects/151785299/
[3] https://scratch.mit.edu/projects/154511697/
[4] https://scratch.mit.edu/projects/148271067/
[5] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/coding
[6] https://gjc.it/category/keywords-separate-with-commas/scratch
[7] https://gjc.it/keywords-separate-commas/storytelling