

Primaria

CODING ALLA CORTE DI FEDERICO II:

“Le storie vissute si ricordano. Le storie vissute e raccontate arrivano lontano e prendono forma nei pensieri di chi le ascolta”. Il digitale offre un cambio di visione nei confronti di tutte le discipline allargando il campo di lavoro e fornendo nuovi spunti di riflessione, anche in quelle materie di studio apparentemente lontane dal mondo prettamente informatico. Per questo il presente modulo sarà un percorso formativo che, attraverso il coding ed il pensiero computazionale, possa coniugare lo studio della storia con la creatività digitale. La storia della nostra città è ricca di spunti narrativi che possono intrecciarsi in un percorso didattico in cui i metodi tradizionali si integrano con elementi di novità, declinando le infinite opportunità formative offerte dal coding. Quando si parla di pensiero computazione rivolto a tale fascia di età uno strumento come Scratch offre la possibilità di costruire tantissime attività differenti tra loro perché alla base di questo software c'è la opportunità di creare contenuti e quindi di avere margini creativi enormi. Una delle grandi possibilità offerte da Scratch è quella dello storytelling: costruire storie attorno un tema specifico per mettere a fuoco alcuni concetti, non appesantire il carico cognitivo e rendere, ovviamente, più interessante ciò che si sta studiando. Per tale motivo si è pensato di partire proprio dalla storia dell'imperatore Federico II di Svevia, dalle leggende relative al suo legame con Bianca Lancia d'Agliano e con i Castello Normanno Svevo di Gioia del Colle per attivare un laboratorio di scrittura creativa per la produzione di un originale storytelling, da mettere a disposizione, attraverso proiezioni programmate, dei numerosi turisti che ogni anno visitano il Castello federiciano.

Gli alunni destinatari saranno delle classi quarte e verranno divisi in gruppi (tra i 3 e i 5 bambini a gruppo), sarà chiesto loro di inventare una storia legata alle vicende storiche e leggendarie di Federico II, vissute nel Castello di Gioia del Colle, intrecciandola con dati storici reali relativi alla figura dell'Imperatore e del Castello. Ogni bambino potrà disegnare i personaggi della storia nonché disegnare e fotografare le diverse ambientazioni. Dopo aver effettuato uscite e esperienze “sul campo”, i bambini useranno Scratch per programmare movimenti virtuali nello spazio reale del castello. Scannerizzando poi i lavori degli alunni, sarà possibile inserire i personaggi come Sprite in Scratch e le ambientazioni come Sfondi. Registrando l'audio (o anche importandolo) sarà possibile registrare le voci degli alunni che potranno interpretare i vari dialoghi. Una volta caricati i personaggi su Scratch (diventati pertanto Sprite) si potrà procedere nel programmarli creando una storia interattiva digitale basata su un racconto scritto proprio dagli alunni, facendo rivivere personaggi vissuti secoli fa. Tale racconto sarà poi messo a disposizione e visionato nelle stanze del Castello, attraverso proiezioni programmate a favore di gruppi di turisti in visita.

FASE 1: Presentazione del Creative Computing e introduzione agli elementi di base di Scratch

FASE 2: Produzione di storie attraverso scrittura creativa, realizzazione di Sfondi e Sprite (disegnati e/o fotografati in loco), realizzazione della storia al computer

FASE 3: Presentazione delle Storie e degli script da parte degli alunni ai visitatori del Castello

Obiettivi didattico/formativi:

- Suscitare interesse nei confronti della programmazione creativa
- Stimolare l'immaginario del bambino e sviluppare la sua capacità di apprendere attraverso i racconti;
- Apprendere gli elementi di base del linguaggio narrativo;

- Avvicinare gli alunni al coding inteso come nucleo capace di generare contemporaneamente saperi, abilità e competenze sia disciplinari che trasversali.
- Giocare con tecniche espressive/narrative digitali (Digital Storytelling);
- Giocare con il coding;
- Potenziare le capacità espressive e creative, individuali e di gruppo
- Conoscere le basi della programmazione strutturata (sequenza, scelta, ciclo)
- Realizzare animazioni e narrazioni digitali in modo autonomo, utilizzando il programma didattico Scratch
- Saper riflettere riguardo ai processi coinvolti nella creazione e nella lettura di animazioni digitali
- Saper lavorare in modo collaborativo e cooperativo con altri utenti
- Sviluppare la creatività individuale, sociale e collettiva
- Apprendere costruendo un oggetto divertente (learning by doing, learning by thinking)
- Conoscere e apprezzare la storia locale e le bellezze artistiche della città in cui si vive
- Promuovere lo sviluppo e la consapevolezza dei processi inerenti il problem posing e il problem solving all'interno di contesti significativi che favoriscano l'esplorazione dei saperi, la condivisione, la collaborazione, la creatività.
- Offrire occasioni concrete per allenare spirito di iniziativa, perseveranza e strategie per affrontare l'errore
- Inserire la dimensione scolastica all'interno della società contemporanea e fornire competenze spendibili nella vita presente e futura.

Risultati attesi:

Realizzazione di un filmato video interattivo, attraverso il programma Scratch, che, attraverso la narrazione di una storia inventata e costruita dagli alunni con Sfondi e Sprite reali o da loro disegnati, possa offrire ai turisti informazioni storiche sulla figura di Federico II di Svevia e del Castello Normanno Svevo di Gioia del Colle.

Spazi:

- Aula d'informatica
- Castello Svevo di Gioia del Colle

Risorse

- Fantasia
- Proiettore con casse
- Computer per ogni bambino
- Ogni computer dovrebbe avere delle mini casse o degli auricolari a disposizione

-Software installato: Scratch 2.0

-Collegamento internet

-Verifica e valutazione

La verifica sarà effettuata a breve, medio e lungo termine e sarà basata sull'osservazione diretta del gruppo degli alunni partecipanti e sulla somministrazione di schede di monitoraggio durante la realizzazione del progetto che permetteranno eventuali interventi regolatori. La valutazione si focalizzerà su alcune specifiche competenze digitali (saper progettare semplici algoritmi, saper compiere azioni di debugging) tenendo in considerazione anche l'interesse e la partecipazione alle varie attività proposte.

