

SINTESI e PIANIFICAZIONE - Progetto

Denominazione Strumenti e strategie per realizzare un Libro Game

Docente referente → (Animatore Digitale)
Progetto

Destinatari → Docenti dell'IC Parini di Gorla Minore

Discipline coinvolte → Principalmente artistico-letterarie (ma non vincolante)

Finalità → Il fulcro delle attività prevede l'interazione e lo scambio di esperienze tra docenti di materie affini, utilizzando come strumento di condivisione la progettazione di un prodotto che, avvalendosi di supporti digitali aiuterà a sviluppare dei libri game su tematiche scelte dai docenti. Il libro game è strutturato come una narrazione a bivi. Verranno proposti alcuni schemi per trasformare una narrazione in un libro game. Dopo questa fase introduttiva verranno introdotti gli strumenti digitali, tra cui Twine e Google moduli, utili a realizzare strutture di biforcazione della storia. Ogni gruppo andrà a ipotizzare una narrazione che verrà poi sviluppata con uno degli strumenti presentati (con l'aiuto del tutor).

Obiettivi:

- Conoscere le strutture base di un libro game
- Utilizzare Google Moduli per strutturare percorsi con biforcazioni
- Utilizzare software online dedicati (Twine)
- Costruire una banca dati di prodotti ad uso dei docenti

Continuità: La prima fase del progetto è stato attuato nel precedente a.s. ☐ SI ☒ NO
Un progetto analogo è stato proposto lo scorso a.s. ☐ SI ☒ NO

Condizioni organizzative

Strumenti utilizzati: LIM, PC, software online

Risorse strutturali: aule di informatica

Tempi: dal 1 gennaio 2023 al 31 maggio 2023

Metodologie progettuali → Lezioni frontali introduttive; attività di tinkering e di ricerca-azione; lavori di gruppo trasversali (tra discipline e tra livelli)

Modalità di monitoraggio/verifica - Strumenti utilizzati

☐ intervista

☒ **questionario gradimento**

☐ presenze

☐ test di valutazione dei contenuti

☐ osservazione

altro (precisare)

Commissione o Area educativa di riferimento:**FS o Referente area educativa (per rendicontazione finanziaria):**

Docente organizzatore (dal punto di vista didattico, da non confondere con il referente per rendicontazione finanziaria, se diversi): ANIMATORE DIGITALE

Denominazione La matematica con SCRATCH	
Docente referente → (Animatore Digitale) Progetto	
Destinatari → Docenti dell'IC Parini di Gorla Minore	
Discipline coinvolte → Principalmente tecnico-scientifiche (ma non vincolante)	
<p>Finalità → Questo corso intende presentare ai docenti della primaria e della secondaria di primo grado le potenzialità dello strumento Scratch sia come supporto digitale alla matematica, sia come strumento per apprendere i processi logici standard. L'attività avrà una prima fase di presentazione dell'ambiente Scratch (nato all'interno dell'MIT ed ora gestito dalla Scratch Foundation). Alcuni esempi di scratch usati per la matematica. Poi verrà proposto ai docenti di navigare tra i vari programmi già disponibili nella community e provare a modificarne uno, adattandolo alla propria didattica. Infine verrà presentato l'utilizzo del modulo hardware Arduino e la sua simulazione con TinkerCad. Una riflessione verrà dedicata alle varie applicazioni che Arduino permette. Infine, ampio spazio sarà dato poi al confronto diretto tra i docenti coinvolti,</p> <p>Obiettivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▫ Conoscere le basi della programmazione a oggetti ▫ Utilizzare scratch per strutturare programmi di calcolo ▫ Utilizzare Arduino per analizzare ▫ Costruire una banca dati di prodotti ad uso dei docenti 	
<p>Continuità: La prima fase del progetto è stato attuato nel precedente a.s. <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO Un progetto analogo è stato proposto lo scorso a.s. <input type="checkbox"/> SI <input checked="" type="checkbox"/> NO</p>	
<p>Condizioni organizzative Strumenti utilizzati: LIM, PC, software online, scheda ARDUINO Risorse strutturali: aule di informatica Tempi: dal 1 gennaio 2023 al 31 maggio 2023</p>	
Metodologie progettuali → Lezioni frontale introduttive; attività di tinkering e di ricerca-azione; lavori di gruppo trasversali (tra discipline e tra livelli)	
<p>Modalità di monitoraggio/verifica - Strumenti utilizzati</p> <p><input type="checkbox"/> intervista</p> <p><input checked="" type="checkbox"/> questionario gradimento</p> <p><input type="checkbox"/> presenze</p> <p><input type="checkbox"/> test di valutazione dei contenuti</p> <p><input type="checkbox"/> osservazione</p> <p>altro (precisare)</p>	
<p>Commissione o Area educativa di riferimento:</p> <p>FS o Referente area educativa (per rendicontazione finanziaria):</p> <p>Docente organizzatore (dal punto di vista didattico, da non confondere con il referente per rendicontazione finanziaria, se diversi): ANIMATORE DIGITALE</p>	