

ODISSEA TUTTI GLI ARGOMENTI

S23
T1-4
D1-12
L5 P1

Obiettivo della lezione:

- Chiusura del progetto
- Autovalutazione
- Creatività
- Competenze digitali



Attività

Preparazione, prove per il live mostra e racconta
Oppure
Montaggio di un video
Oppure
Creazione di animazioni
Oppure
Creazione di un collage, fotomontaggio
Oppure
Modifica di una presentazione (PPT, Prezi, ecc.)

Metodo/Interazioni

Lavoro individuale e di gruppo con la guida di un membro del gruppo.

I gruppi di lavoro devono essere aiutati dall'insegnante nel coordinamento e nella distribuzione dei compiti.

Risultati

Mostra e racconta
Oppure
Film sulla storia
Oppure
Filmato sulla costruzione
Oppure
Album fotografico
Oppure
Collage, montaggio fotografico
Oppure
Presentazione ecc.

1. Preparazione alla presentazione

Tempo richiesto: 40-60 minuti

Materiale necessario:

Foto sui robot
Foto sulla costruzione dei robot
File audio, musica
Computer/tablet
Oppure
Cartone, fogli colorati, matite colorate, vernice

Attività

Mostra e racconta dal vivo o online
Oppure
Presentazione di video, animazioni, fotomontaggi, collage, ecc.

Pubblico:
compagni di classe,
compagni di scuola, genitori

Metodo/Interazioni

Presentazione

Risultato

I genitori, gli altri insegnanti, i compagni di scuola vengono a conoscenza del progetto e della storia.

I bambini partecipanti possono mostrare le loro nuove abilità

Si rafforzano le capacità comunicative e di presentazione degli studenti partecipanti

2. Presentazione

Tempo richiesto: 30-10 minuti

Materiali necessari:

- Sala per spettacoli
- Computer
- Proiettore
- Superficie di condivisione video online

Attività

Compilazione dell'autovalutazione
La valutazione

Metodo/Interazioni

Lavoro individuale

Discussione, feedback dell'insegnante

Valutazione

Valutare il processo (il flusso, l'autonomia, la cooperazione tra i membri del gruppo). Rafforzare le competenze sviluppate - feedback positivo - e specificare le competenze da sviluppare maggiormente

3. Valutazione

Tempo richiesto: 25 minuti

Risultato

L'insegnante ottiene un quadro dettagliato dei risultati
Gli studenti si confrontano con i loro punti di forza e le abilità da sviluppare

ODISSEA TUTTI GLI ARGOMENTI

S23
T1-4
D1-12
L5 P2

Obiettivo della lezione:

- Chiusura del progetto
- Autovalutazione
- Creatività
- Competenze digitali



Tipi di output:

Mostrare e raccontare

- Per i compagni di scuola
- Per i genitori
- In diretta o online

Uscita video

- Realizzazione di video su robot in movimento
- Realizzazione di video su scene realizzate da robot come marionette
- Realizzazione di video sulla storia con i robot come protagonisti
- Realizzazione di "filmati dietro le quinte" sulla costruzione di robot
- Animazione in stop-motion sulla storia con i robot come personaggi principali (PPT, Prezi)

Album fotografico/montaggio (es.: Word, PPT Publisher)

- Foto sui robot
- Foto sulla costruzione dei robot
- Album di foto (stampato/digitale)
- Visualizzazione della storia su carta collage con foto e disegni stampati
- File audio, musica
- Suoni dei robot
- Narrazione di sottofondo (narratore della storia))
- Voce sincronizzata dei personaggi



Per aiutare il lavoro di gruppo:

- È importante rendere possibile la condivisione dei copioni tra di loro e con l'esterno (compagni di scuola, parenti, altre scuole del progetto).
- È importante incoraggiare gli alunni a considerare gli errori commessi come una parte naturale del processo di apprendimento, anziché come sentimenti negativi.
- Incoraggiare le prestazioni individuali

Valutazione:

- Lasciare tempo sufficiente per il processo di autovalutazione.
- All'inizio lasciate che i bambini compilino il modulo di autovalutazione.
- Se necessario, è necessario discutere personalmente con gli studenti (il lavoro va fatto insieme).
- Creare un cerchio di feedback: ogni bambino deve scegliere qualcuno del gruppo e raccontare la sua caratteristica più importante emersa durante il progetto.
- Sulla base del feedback dato, dovrete dare la vostra opinione positiva ma critica sul lavoro di gruppo.
- Alla riunione successiva, quando assegnerete i compiti agli studenti, dovrete prendere in considerazione la loro autovalutazione e le loro esigenze individuali.



Invia i risultati del progetto

a roborigeproject@gmail.com e fai parte della nostra comunità educativa! Condividi le tue esperienze con altri insegnanti di tutta Europa!