




Docente di riferimento – Nome e Cognome	Giulia Martellini
Email e sito web	giu2088lia@gmail.com
Titolo dell'attività	
<u>Robotstorie, costruiamo per riflettere</u>	
Obiettivi generali	
<p><i>Attività di coding multidisciplinare (per l'analisi e a riflessione di comportamenti socialmente adeguati).</i></p> <p><i>Discipline coinvolte: Italiano – Educazione civica – Logica – Arte e immagine</i></p> <p>Obiettivi generali:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>sviluppare la creatività</i> ● <i>stimolare il pensiero critico</i> ● <i>sviluppare competenze sociali legate alla collaborazione, all'empatia e al rispetto</i> ● <i>mettere in atto comportamenti di autonomia, autocontrollo e fiducia in sé</i> ● <i>imparare ad esprimere il proprio punto di vista</i> ● <i>potenziare le capacità espressive e creative</i> ● <i>conoscere il testo narrativo</i> 	
Tempi Necessari per l'attività: 3 ore	
Metodologia didattica / organizzazione attività / luogo / spazi	
<p>Metodologia di lavoro:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● <i>attività di gruppo</i> ● <i>cooperative learning</i> ● <i>digital storytelling</i> <p>Luoghi e spazi: <i>aula e atrio</i></p>	
Strumenti: <i>DOC Clementoni</i>	Video link dell'attività se disponibile:



Obiettivi specifici e trasversali	
<ul style="list-style-type: none"> ● <i>sviluppare tutte le competenze linguistiche di base, dal parlato all'ascolto, dalla fruizione alla produzione della lingua scritta</i> ● <i>stimolare l'immaginario degli studenti e sviluppare la loro capacità di apprendere attraverso i racconti</i> ● <i>Saper effettuare misurazioni dello spazio e del tempo</i> ● <i>creare un dibattito</i> ● <i>usare la robotica per acquisire modalità di comportamento prosociale</i> 	
Classi coinvolte	Studenti delle classi quinte della scuola primaria.
Descrizione dell'attività. Con fotografie se disponibili	
<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Introduzione attraverso learning games sull'argomento tratti dal testo "Compasito. Manual on human rights education for children" e breve discussione in plenaria</i> 2. <i>Organizzazione della classe in modalità di piccoli gruppi.</i> 3. <i>Ad ogni gruppo verrà consegnato un robot DOC Clementoni.</i> <div style="text-align: center;">  </div> <ol style="list-style-type: none"> 4. <i>Ad ogni gruppo verrà assegnato un personaggio che ciascun robot dovrà "interpretare" (ad esempio: il bullo, la vittima, gli amici, i compagni "indifferenti", l'insegnante, i genitori...) e gli studenti dovranno personalizzarlo.</i> 5. <i>Con tutti i personaggi gli studenti creeranno una storia e programmeranno i robot per farli muovere durante la narrazione.</i> 	
Conclusioni e verifiche	<p>Questa attività fa parte di un progetto di robotica educativa che si realizzerà nei prossimi mesi presso la Scuola Primaria di Montelupone (MC).</p> <p>Il digital storytelling spinge gli studenti a diventare creatori di contenuti, piuttosto che semplici consumatori, offre un accesso più semplice a concetti astratti e complessi, veicola messaggi significativi e di forte impatto, favorendo lo scambio collaborativo delle conoscenze, il confronto dialogico, lo spirito critico e la ricerca di nuove interpretazioni e punti di vista su un problema e/o tema.</p> <p>La robotica educativa e lo storytelling creano un ponte attraverso le discipline e forniscono opportunità agli studenti</p>



	<p>di liberarsi dalle regole rigide della stampa per aggiungere una “dimensione” più profonda al proprio lavoro.</p> <p>Agli studenti verrà chiesto inoltre di valutare l'attività in generale, il lavoro di gruppo e l'uso dei robot, muovendosi all'interno dell'aula, i cui 4 angoli corrispondono ad un diverso livello di gradimento.</p>
--	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------