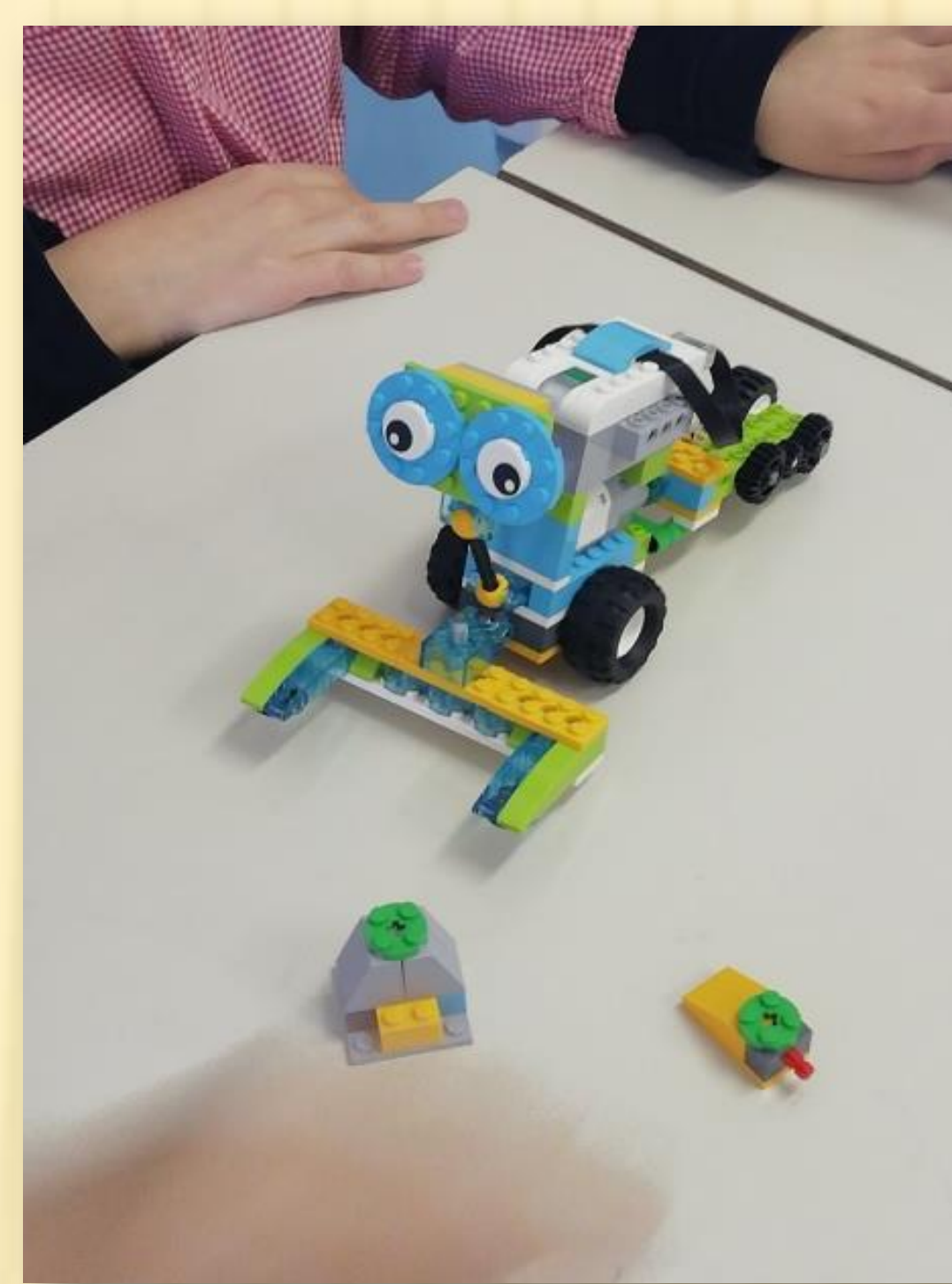
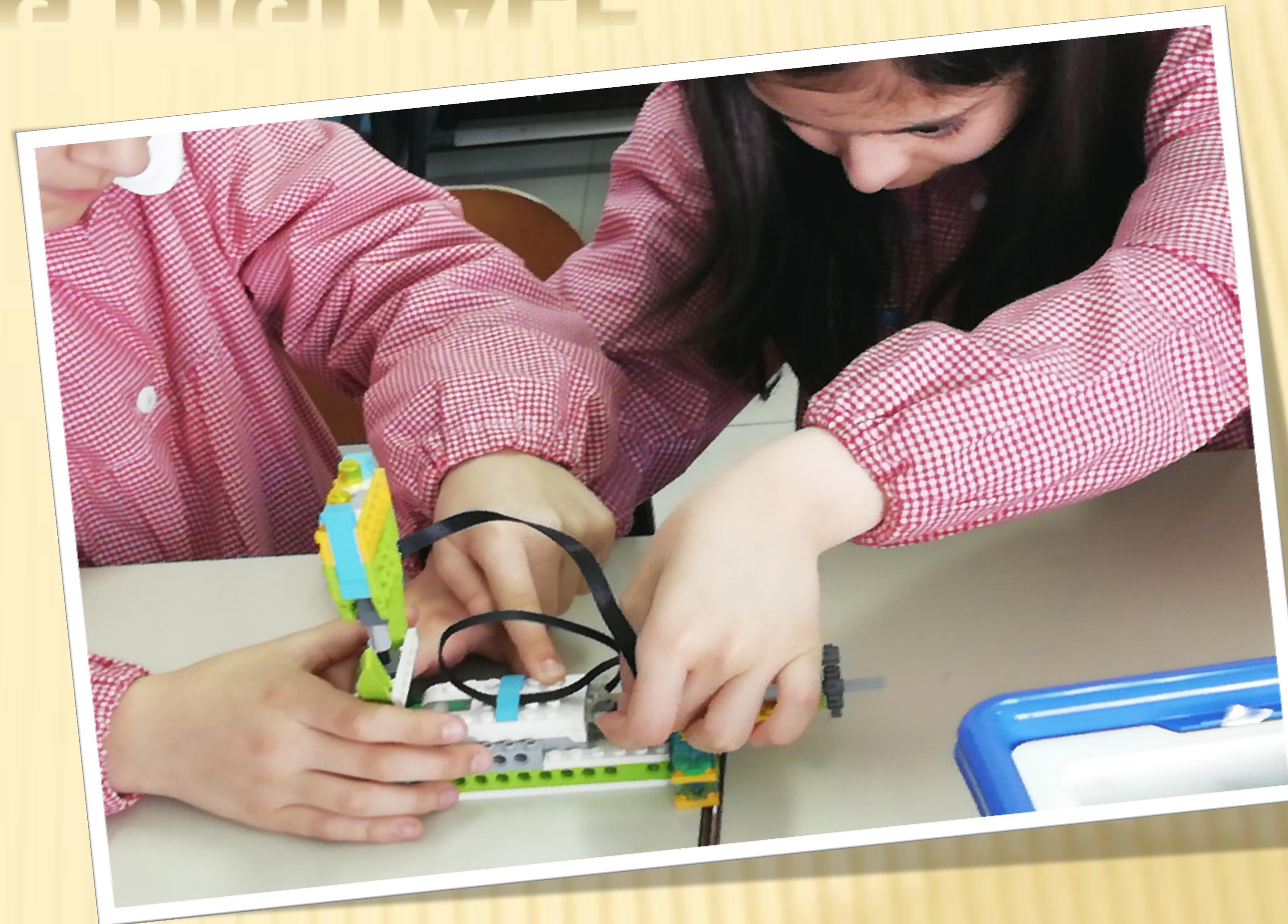


STORYTELLING DIGITALE

Gli alunni delle classi quarte della scuola Primaria “A. Moro” di Castelbellino Stazione dell’Istituto Comprensivo “B. Gigli”, in questo anno scolastico 2018/2019, hanno sperimentato in un laboratorio interdisciplinare la robotica e la narrazione multimediale.

Il laboratorio di robotica è il potenziamento e consolidamento di un percorso già iniziato gli scorsi anni scolastici per lo sviluppo del pensiero computazionale, ha avuto la durata di 22 ore circa, 4 ore a settimana nella seconda parte del secondo quadrimestre. Come strumento di supporto è stato utilizzato la scatola LEGO Educational WeDo 2.0, che opera mediante un meccanismo di *drag-and-drop* (*trascinare e rilasciare*) delle icone per favorire una programmazione intuitiva.

La Robotica è stato abbinato allo Storytelling per sollecitare l'immaginazione, la ricerca, lo studio e l'implementazione di soluzioni creative e innovative oltre che per imparare a lavorare insieme. Gli alunni, organizzati in gruppi e con ruoli specifici, sono stati coinvolti come protagonisti attivi dell'apprendimento e nella realizzazione di tutte le fasi di lavoro. L'obiettivo finale è stato quello di drammatizzare storie fantastiche che avevano come protagonisti Robot costruiti e programmati interamente dagli alunni. Per formare i gruppi le insegnanti hanno tenuto conto degli stili d'apprendimento e delle competenze personali di ogni alunno, in modo da costituire gruppi eterogenei, in cui ognuno potesse esprimere al meglio i propri punti di forza e compensare e rinforzare gli aspetti più deboli.



Lego Educational WEDo 2.0

Le fasi del lavoro sono state così strutturate:

➤ Fase di costruzione del robot con il Kit “WeDo 2.0”

Ogni singolo gruppo sceglie autonomamente il robot da costruire e viene assegnato un ruolo a ciascun membro:

Programmatore, interpreta le istruzioni di montaggio del robot e le comunica agli altri;

Ricercatore, cerca i pezzi dentro la scatola e li passa al costruttore;

Costruttore, assembla i pezzi seguendo le indicazioni del programmatore.

Per far sì che ogni alunno ricopra tutti i ruoli, si dividono in parti uguali le azioni da compiere per il montaggio del robot.

➤ Fase di programmazione del robot tramite il Pc

Partendo dai suggerimenti forniti dal software si cerca di programmare il robot per poi creare nuove sequenze di comandi e scoprire tutte le potenzialità. Durante questa fase ogni gruppo si scambia consigli su come superare le difficoltà.

➤ Testo e scenografia

Costruzione di storie fantastiche che hanno come protagonisti i robot che hanno costruito gli alunni e a turno mettono in scena la propria storia fantastica presentandola al resto della classe, utilizzando una semplice scenografia e dei mattoncini o altro materiale che ciascun gruppo ha portato da casa.



Risultati attesi...

Il laboratorio è stato estremamente positivo; i bambini ogni volta che veniva messa in scena una storia, con l'aiuto di domande stimolo, riflettevano su come migliorare e come programmare al meglio i singoli robot. Di volta in volta ogni gruppo ha migliorato la parte espositiva del racconto fantastico e la programmazione dei robot aggiungendo suoni e nuove azioni, utilizzando temi come la ecosostenibilità e la condivisione.