

MOTIVAZIONE AL PROGETTO

“Maschere di Carnevale con PIXEL-ART & CODING”

L'attività progettuale dal titolo **MASCHERE DI CARNEVALE con PIXEL-ART & CODING**, nasce in occasione della festività del Carnevale come momento celebrativo di una tradizione che richiama al costume, ai colori, all'allegria e alla creatività. Con questo spirito prende vita l'iniziativa di poter donare ai bambini e alle bambine momenti di spensieratezza, buon umore, attivando la modalità dell' "imparare giocando" con l'arte di creare immagini, colorando i pixel, ovvero l'unità minima convenzionale della superficie di un'immagine digitale.

Ciascun bambino, così, elaborerà le maschere personalizzate in modalità digitale per sperimentare, confrontare i vari stili creativi e donare un sorriso con le proprie creazioni buffe e le rispettive colorazioni.

L'attività diventa, inoltre, un augurio “vivo” e “diffuso” nella bacheca del nostro Istituto Comprensivo n°5 – VR.

SCHEDA DI PROGETTO

Comprendente:

ATTIVITÀ PROGETTUALE
CONSEGNA AGLI STUDENTI
AUTOVALUTAZIONE INDIVIDUALE

SCHEDA DI PROGETTO	
Denominazione	MASCHERE DI CARNEVALE CON PIXEL- ART & CODING
Prodotti	Creazione di maschere di Carnevale attraverso un codice di programmazione (coding). Creazione di portachiavi plastificati (ridotti in scala) a partire dalle maschere carnevalesche elaborate. Mostra digitale.
Competenze focus	COMPETENZA MATEMATICA E COMPETENZA IN SCIENZE, TECNOLOGIE E INGEGNERIA (Competenze chiave per l'apprendimento permanente 2018). Creare, progettare, produrre, problem solving (competenze trasversali).
Abilità Conoscenze	
Pianificare sequenze di azioni per raggiungere un obiettivo prefissato	IL CODING
Pianificare e realizzare un semplice oggetto	ALGORITMI
Conoscere e utilizzare le funzionalità di base dei principali software	SOFTWARE PRINCIPALI
Applicare in maniera intuitiva principi, metodi e strumenti di programmazione al fine di sviluppare il pensiero computazionale	PROGRAMMI DI UTILITÀ
Utenti destinatari	Alunni di classe 5 ^A della scuola primaria "6 Maggio 1848" VR.
Prerequisiti	Saper costruire un reticolo con le coordinate. Saper utilizzare a grandi linee dispositivi elettronici come smartphone, pc, tablet.

SCHEDA DI PROGETTO

Fase di applicazione	<p>Fase 1. Si introduce l'attività didattica di Tecnologia/informatica, il cui obiettivo di apprendimento sarà la conoscenza e l'utilizzo di nuovi applicativi, a partire da una progettazione su carta semplice, essenziale per pianificare le successive fasi operative, in modalità virtuale. I bambini disegnano maschere di Carnevale liberamente ideate, ciascuno sul proprio quaderno personale, su carta quadrettata da 5 mm e costruendo un piano reticolato provvisto di coordinate. L'unità di misura proposta per la rappresentazione è 1 cm quadrato o mezzo cm, in base alle preferenze di ciascun bambino. Segue la fase di coloritura. La scelta arbitraria dell'unità di misura e la possibilità di partire dal disegno, anziché dalla programmazione del codice, agevola i bambini con Bisogni Educativi Speciali.</p> <p>Fase 2. Si sperimenta la piattaforma digitale ZaplyCode. Per iniziare, si mostrano esempi di maschere condivise e realizzate da utenti iscritti all'interno della community sulla stessa piattaforma. Da questi esempi in poi alcuni bambini, sia individualmente che in coppia, programmano i primi codici e colorato i pixel per riprodurre le maschere ideate nella fase 1. L'attività si avvia con l'utilizzo del monitor interattivo presente all'interno "dell'ambiente innovativo-digitale" scolastico. Viene effettuata la registrazione al sito con un solo account a tutela della privacy degli alunni. L'App scelta facilita i bambini poiché consente di salvare gli elaborati direttamente sulla piattaforma. Si avvia una conversazione, un confronto, un'analisi del momento applicativo per cogliere i risultati in project work a scuola.</p> <p>Fase 3. I bambini continuano ad elaborare l'attività a casa, all'interno della classe virtuale Classroom (G-Suite for education d'Istituto). Nell'apposita sezione (Lavori del corso) di Classroom, vengono riportate le istruzioni già apprese a scuola. Viene condiviso il link diretto con le credenziali di accesso al sito Zaply Code, per permettere agli studenti di concludere l'attività, in base ai propri ritmi personali.</p> <p>Fase 4. "Si consegnano le maschere", salvate direttamente sul sito ZaplyCode, provviste di titolo e nominativo di riferimento.</p> <p>Fase 5. Si realizza la mostra digitale delle maschere di Carnevale utilizzando l'applicazione PADLET e si condivide il link di accesso diretto su Classroom per agevolare il caricamento delle maschere digitali, a loro volta scaricate come immagini, dalla sezione "I miei progetti" di Zaply Code.</p> <p>Fase 6. Le maschere di Carnavale digitali vengono ridimensionate in formato immagine, su un semplice foglio di lavoro Word e stampate a colori. Si procede con la plastificazione del foglio su cartoncino, si prosegue con il ritaglio di ogni singola maschera, modellando le punte, e la foratura per inserire il gancio del portachiavi ultimato. L'attività documentata, viene condivisa sul sito del nostro IC 5 Santa Lucia.</p>
Tempi	Una settimana dal 5/02/2021 al 12/02/2021 (periodo antecedente, ma in prossimità alle vacanze di Carnevale).
Esperienze attivate	Utilizzo di nuovi applicativi e strumenti come Zaplycode, Padlet, monitor interattivo touchscreen.

SCHEDA DI PROGETTO

Metodologia	Laboratoriale, Didattica Integrata, project work, problem solving, peer to peer.
Risorse umane interne	Docente, alunni.
Strumenti	Foglio quadrettato da 5 mm, cartoncini, colori, matita, gomma, righello, forbici, monitor interattivo, device, connessione Internet, plastificatrice, puches per plastificare, foratrice per carta, ganci portachiavi.
Valutazione	Ideazione creativa (originalità, proporzioni, coloritura); Elaborazione digitale della maschera di Carnevale con il coding; Condivisione del lavoro finalizzato (operazioni di salvataggio, upload e download) e in peer to peer. Modalità di realizzazione del portachiavi.

CONSEGNA AGLI STUDENTI

Titolo Progetto: “Maschere di Carnevale con Pixel-art & Coding”

Cosa si chiede di fare: ideare e realizzare maschere di Carnevale su carta e in digitale (dal reale al virtuale), raccogliere gli elaborati in una mostra digitale condivisa; realizzare portachiavi in scala ridotta (dal virtuale al reale).

In che modo: individualmente e in peer to peer.

Quali prodotti: creazione di maschere di Carnevale attraverso un codice di programmazione (coding). Creazione di portachiavi plastificati (ridotti in scala) a partire dalle maschere carnevalesche elaborate. Mostra digitale.

Che senso ha: imparare a pianificare le fasi operative di un lavoro, problematizzare e risolvere, ideare e creare, confrontare il proprio operato con quello dei pari, in termini migliorativi; imparare nuove tecniche per la realizzazione di elaborati concreti e/o virtuali. Sperimentare nuovi applicativi e utilizzarli in modo critico.

Tempi: 1 settimana. I tempi vengono personalizzati rispetto alla scelta di una Didattica Integrata che agevola gli alunni con maggiore necessità di adeguamento ai propri ritmi di apprendimento e modalità applicative.

Risorse: Insegnanti, alunni.

Criteri di valutazione: originalità, proporzioni, coloritura; collaborazione e contributo ideativo; programmazione con il coding; operazioni di salvataggio, upload e download;

AUTOVALUTAZIONE INDIVIDUALE DELLO STUDENTE

Descrivo il percorso generale dell'attività.....

.....

.....

.....

.....

Indico come ho svolto il compito in coppia e cosa ho fatto io.....

.....

.....

Indico quali difficoltà ho dovuto affrontare e come le ho risolte.....

.....

.....

.....

.....

Che cosa ho imparato da questa attività.....

.....

.....

.....

.....

Cosa devo ancora imparare.....

.....

.....

.....

Come valuto il lavoro svolto.....

.....

.....

.....

Mi è piaciuta l'attività.....

.....

E quale aspetto in particolare.....

.....

.....