

Programmazione di una coreografia



Programmazione di una coreografia è un gioco in cui i bambini dovranno programmare con le carte il movimento di un'altra squadra attraverso diversi tipi di azioni. I bambini imparano di più sul mondo della tecnologia e della programmazione dei giochi, senza utilizzare alcun dispositivo reale. Eseguendo una coreografia sono incoraggiati a svolgere un'attività fisica ea praticare le capacità di coordinazione. L'espressione di sé è incoraggiata per stimolare l'immaginazione e la creatività dei bambini.

Risorse stampabili allegate: Schede di blocchi coreografici (basate su Scratch)

Onboarding - Benvenuti nell'universo Unplugged



Durata totale: 30 min.



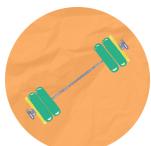
Obiettivi di Sviluppo Sostenibile collegati



Obiettivi di apprendimento



Mobilitazione di strumenti digitali, logiche informatiche



Acquisire metodi e strumenti attraverso l'esercizio fisico e lo sport.



Identificarsi nello spazio e nel tempo



Sviluppare le mie capacità motorie e imparare a esprimermi con il mio corpo.

Modalità di gioco

7-12 anni

Lavoro di gruppo

In classe

A casa

Leggi

Questa produzione fa parte del materiale prodotto dal progetto Unplugged, che ha ricevuto un finanziamento dal programma ERASMUS + dell'Unione Europea con l'accordo di sovvenzione n. 2020-1-FR01-KA227-SCH-095528. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Quest'opera è concessa in licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License (<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>), che ne consente l'uso, la distribuzione e la riproduzione illimitata su qualsiasi supporto, a condizione che si dia adeguato credito all'autore o agli autori originali e alla fonte, che si fornisca un link alla licenza Creative Commons, che si indichi se sono state apportate modifiche e che si condividano allo stesso modo.



Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Programmazione di una coreografia



Argomenti pedagogici

Approccio alla programmazione: In futuro, essere in grado di programmare è importante tanto quanto essere in grado di parlare una lingua, perché la nostra società diventa più automatizzata e digitalizzata. La programmazione insegna ai bambini ad apprendere abilità che possono utilizzare da adulti.

Le abilità che i bambini imparano dalla programmazione sono:

- Pensiero creativo e logico
- Consapevolezza spaziale
- Capacità di risoluzione dei problemi
- Strutturare
- Collaborazione

Metodologie attive: Il gioco utilizza una metodologia attiva in cui i bambini sono posti al centro del loro processo di apprendimento.

Diventano studenti attivi assumendo un ruolo attivo, essendo in grado di indagare, collaborare, discutere, creare ed esibirsi.

In questo gioco, gli studenti collaborano e indagano sui blocchi di Scratch per raccogliere una serie di blocchi per creare le proprie coreografie. Successivamente, decodificano i blocchi di altri gruppi per verificare se sono in grado di eseguirlo.

Apprendimento basato sul gioco: per imparare la programmazione creativa i bambini affronteranno la sfida di combattere per vincere la competizione di ballo. Verrà chiesto loro di fare la coreografia corrispondente alle carte fornite. Applicando l'apprendimento basato sul gioco e introducendo dinamiche di gioco, i bambini imparano a programmare quando vengono sfidati a eseguire una coreografia.

Teoria del costruttivismo: Il gioco di programmazione di una coreografia introduce gli studenti alle basi di Scratch attraverso modelli di blocchi di programmazione illustrati su carte. I bambini imparano a conoscere la programmazione a blocchi e costruiscono una mentalità logica.

Gli insegnanti dovrebbero verificare le conoscenze pregresse degli studenti e introdurre ogni codice spiegando le schede e mostrando le azioni, al fine di connettersi con le loro conoscenze pregresse. A poco a poco vengono introdotti nuovi concetti con cui gli studenti lavoreranno. I bambini esaminano i materiali e creano una serie di blocchi. L'insegnante sarà il facilitatore per aiutarli a costruire le proprie conoscenze.

Interdisciplinarità: tecnologia e sport: Imparare muovendosi. Ciò comporta l'apprendimento della programmazione ballando per raggiungere una maggiore memorizzazione, una conservazione delle conoscenze e un migliore benessere. Molto spesso l'apprendimento è legato a emozioni controverse: dal contenuto e dalla curiosità per le materie all'ansia e allo stress da esami, bocciature, ecc. La danza e il movimento del corpo contribuiscono ad esprimere le emozioni e idealmente a catturare e trasformare le emozioni negative: la sua giocosità cambia la percezione degli studenti del processo di apprendimento in cui non c'è giudizio, risposta sbagliata o fallimento. Consentire l'espressione delle emozioni ha quindi un'influenza sostanziale sui processi cognitivi nei bambini, tra cui percezione, attenzione, apprendimento, memoria, ragionamento e risoluzione dei problemi.



Programmazione di una coreografia



Regole del gioco

Narrativa del gioco - Coreografia scratch:

Impariamo a programmare senza usare un computer! In questo gioco, eseguiremo una coreografia basata sul gioco di codifica Scratch. Scratch è un programma per computer che consente ai bambini di creare storie, giochi e animazioni digitali. L'obiettivo è imparare a programmare e promuovere metodologie attive, poiché i bambini creano il proprio set di blocchi per programmare una coreografia. Il materiale rappresenta i blocchi utilizzati in Scratch. Questi blocchi saranno forniti ai bambini (scheda del materiale del gioco sotto) all'interno di un set di questi materiali stampati per gruppo.

I bambini in classe saranno divisi in squadre di 4-5 studenti. Il primo dovrà fornire una sequenza di carte e blocchi che l'altra squadra dovrà riprodurre nella danza. La squadra che segue la coreografia più accurata corrispondente alle carte e ai blocchi vince la competizione.

Regole del gioco:

- La classe è divisa in gruppi. Quattro giocatori per gruppo sono l'ideale.
- Le carte vengono consegnate a ciascun gruppo.
- Ogni gruppo crea una sequenza di blocchi con le carte che ha a disposizione.
- I gruppi eseguono le sequenze per l'altro gruppo.
- Vince il gruppo più preciso.

Ruolo dell'insegnante e organizzazione del gioco:

- Introduce le basi dei blocchi di programmazione Scratch.
- Spiega le regole.
- Fornisce le carte a ciascun gruppo.
- Aiuta nel caso ne abbiano bisogno.
- Garantisce il fair play, fornisce consulenza e risolve i conflitti, ove necessario.





Turni di gioco

Turno 1

I bambini giocano a *Programma la tua coreografia* in gruppi di quattro giocatori. L'insegnante fornisce a ogni gruppo un set di carte.

Ogni gruppo usa le proprie carte per raccogliere e impostare i blocchi per programmare una coreografia. Una volta che i gruppi hanno preparato la loro sequenza con le carte, la scambiano con gli altri gruppi per riprodurre la loro coreografia ballando. I gruppi hanno alcuni minuti per discutere il loro approccio e le prove e poi eseguono la loro coreografia di danza davanti alla classe.

I giocatori devono decodificare e comprendere la sequenza di blocchi e quindi applicarla in un contesto di vita reale muovendo i loro corpi. Dopo l'esibizione di ogni gruppo, gli studenti e l'insegnante valutano l'accuratezza della danza secondo la sequenza data. Il gioco finisce quando tutti i gruppi eseguono la loro coreografia. Il gruppo che eseguirà il ballo più accurato vincerà la partita.

Turno 2

Il secondo round si concentra sulla progettazione di nuove carte con blocchi per migliorare l'immaginazione e la creatività dei bambini. Programmeranno e suoneranno tutti i passi o le coreografie che vogliono. Avranno alcuni minuti per prepararlo. Infine, mostreranno agli altri studenti i nuovi blocchi creati ed eseguiranno la coreografia.

Come passaggio finale, i bambini possono discutere insieme come la loro attività fisica potrebbe contribuire anche alla produzione di energia per attivare un computer, ad esempio. Dispositivi e applicazioni digitali possono essere utilizzati per registrare il livello di energia prodotta o gli insegnanti possono decidere di rimanere scollegati e dimostrare la produzione di energia attraverso il movimento accendendo una torcia azionata manualmente o una dinamo di una bicicletta.

Altre attività possono essere una discussione sull'intelligenza cinestesica, uno stile di vita sano e l'importanza del movimento.





Argomento 1 - Approccio alla programmazione

Per esercitarsi ulteriormente con la programmazione unplugged si può fare riferimento a:

- Altre missioni Unplugged, tra cui: Binary Counting, Brain Twister, Peace Magic Grid, Memory, ecc.
- Scratch Jr (per bambini dai 5 ai 7 anni): <https://www.scratchjr.org/>
- Scratch (per ragazzi dagli 8 ai 18 anni): <https://scratch.mit.edu/>
- Tutorial per bambini: <https://www.youtube.com/watch?v=svC8TGqPHhE>, <https://www.youtube.com/watch?v=tJNzdLChCe8>
- Code.org: <https://code.org/>
- Kodable: <https://www.kodable.com/>



Argomento 2 - Interdisciplinarietà

- Imparare muovendosi e ballando: www.gonoodle.com.
- Scopri l'energia pulita: <https://energync.org/forkids/>
- Altre idee sui giochi di movimento: <https://earlyimpactlearning.com/mindful-movement-for-kids-14-games-tips/>
- Scopri l'intelligenza cinestesica: <https://study.com/learn/lesson/kinesthetic-intelligence-skills.html>



Stampabili



quando si clicca su 

per sempre





attendi secondi

attendi secondi

attendi secondi



ripeti

volte



ripeti

volte





ruota ⌂ di gradi

ruota ⌂ di gradi

ruota ⌂ di gradi

ruota ⌂ di gradi



fai

passi

fai

passi

raggiungi

posizione a caso ▾

raggiungi

posizione a caso ▾



ferma tutti i suoni

cambia volume di



avvia riproduzione suono

Miaou ▾

riproduci suono

Miaou ▾

e attendi la fine



quando si clicca su

per sempre

attendi secondi

ripeti volte

ruota di gradi

ruota di gradi

fai passi

raggiungi posizione a caso ▾

ferma tutti i suoni

cambia volume di

avvia riproduzione suono

riproduci suono e attendi la fine