

LABORATORIO: «STORITELLING CON LE STEAM»

NELLA SCUOLA DELL'INFANZIA
«VIA TRENTO»

TITOLO DELLA STORIA: «PALLA DI NEVE»



FASE INIZIALE:

- Presentazione del protagonista e dell'ambiente in cui vive.
- Domande stimolo per sollecitare i bambini ad inventare una storia con finale diverso dalla realtà (conoscono già il ciclo dell'acqua)





CODING UNPLUGGED

- Aiutiamo Gocciolina a raggiungere la luna.
- Indicazioni date alternativamente da due bambini per muoversi su un reticolo.





DRAMMATIZZAZIONE DELLA STORIA INVENTATA

- Tutti coinvolti per la rappresentazione mimica della storia





-Gocciolina vola nello spazio e...



...giunge sulla luna, ma, poiché fa freddo, gli viene il raffreddore e si trasforma in fiocco di neve.



-Gocciolina incontra una palla di fiocchi di neve e insieme rotolano sulla terra



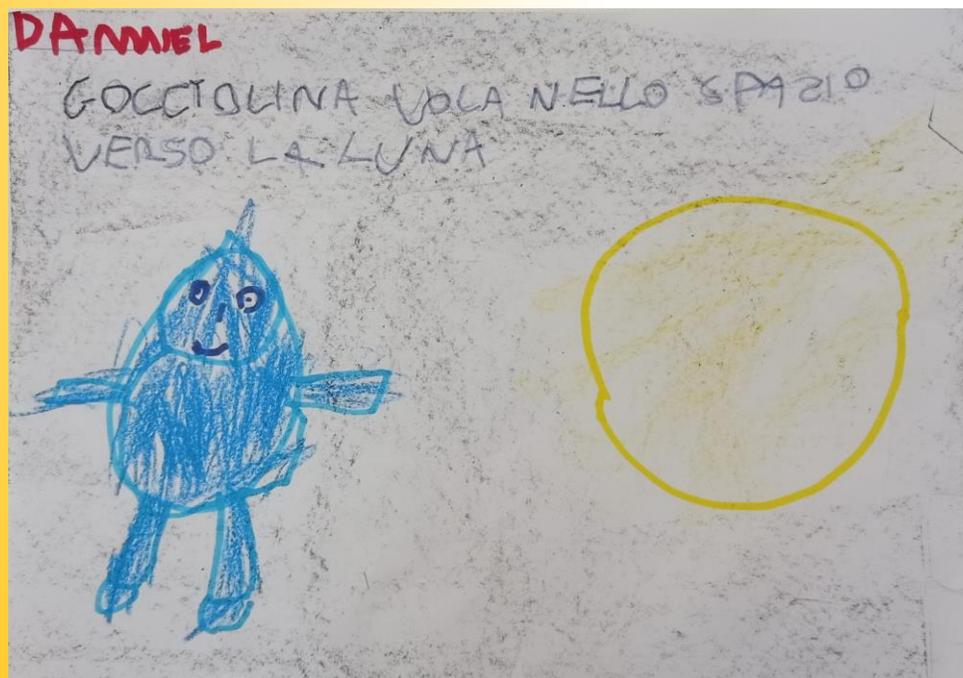
-Sulla terra un bambino trova la palla di neve e si mette a giocare...



...ora Gocciolina non è più triste, ma è felice di giocare col bambino.

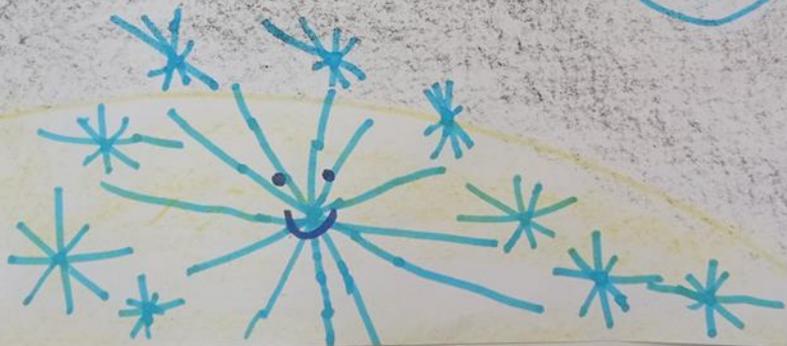
RAPPRESENTAZIONE GRAFICA

- La rielaborazione grafica
in sequenza rappresentata
dai bambini



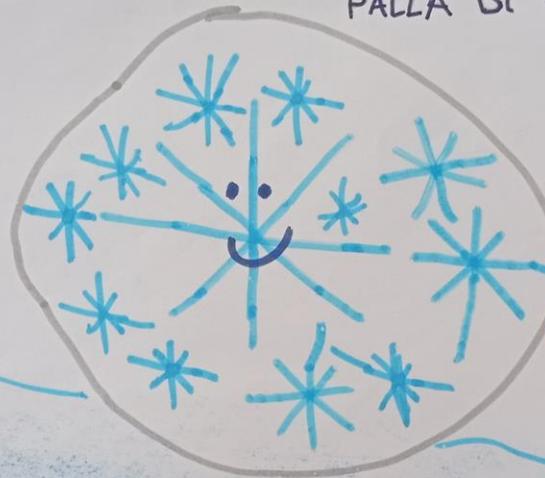
MATTIA

CON ALTRI FIOCCHI
DI NEVE DIVENTA
UNA PALLA E ROTOLA
VERSO LA TERRA



MATTIA

GOCCIOLINA E' UN FIOCCO IN UNA
PALLA DI NEVE

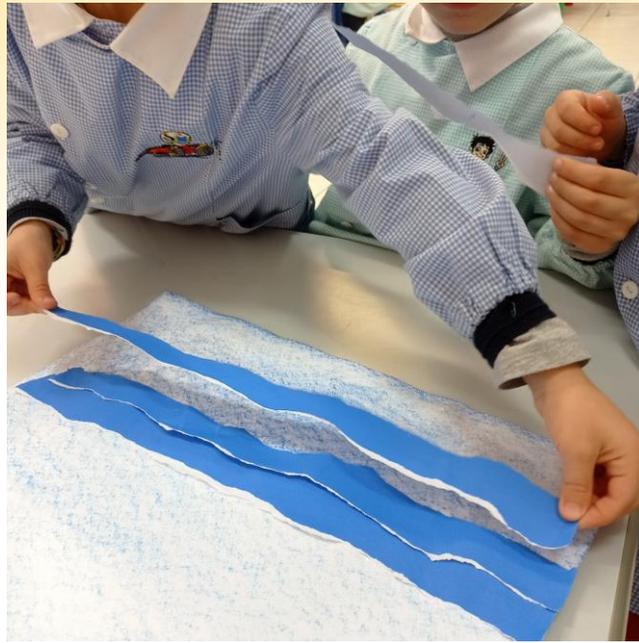


SAMUELE

GOCCIOLINA NELLA PALLA DI NEVE ORA
E' FELICE PERCHE' GIOCA CON I BAMBINI



FINE

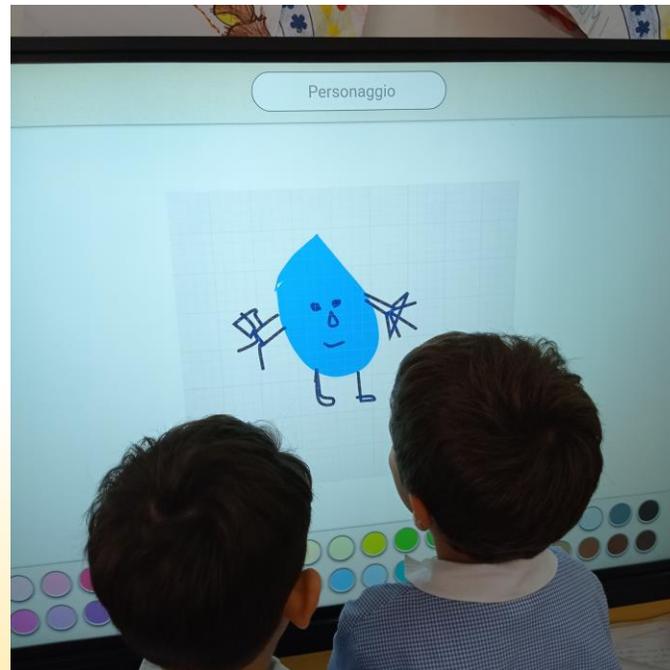
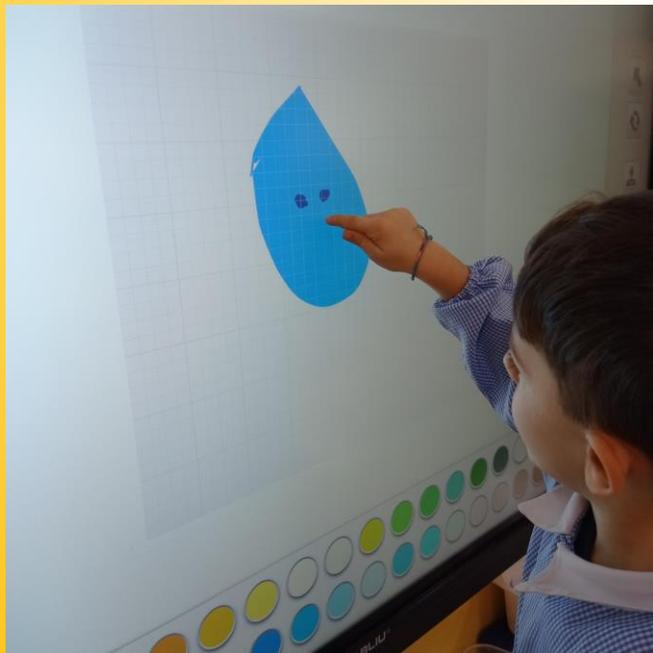


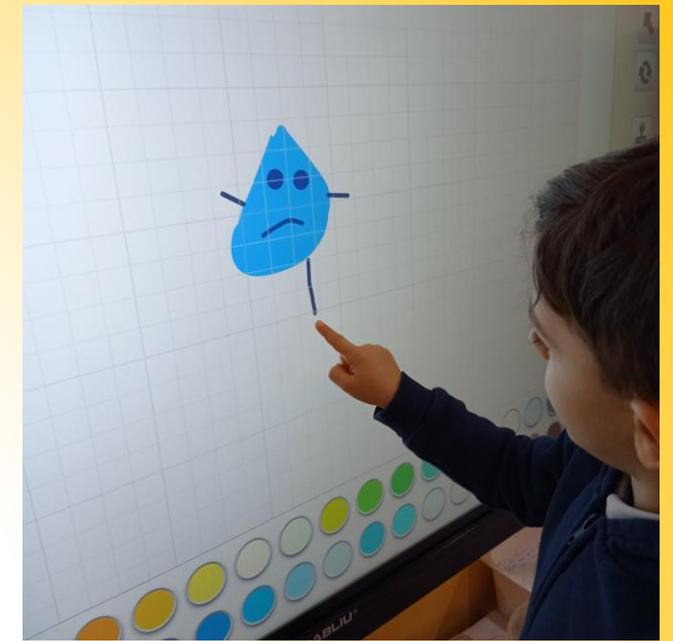
MANIPOLAZIONE DI MATERIALI
-Costruzione dello sfondo per la prima
scena della storia



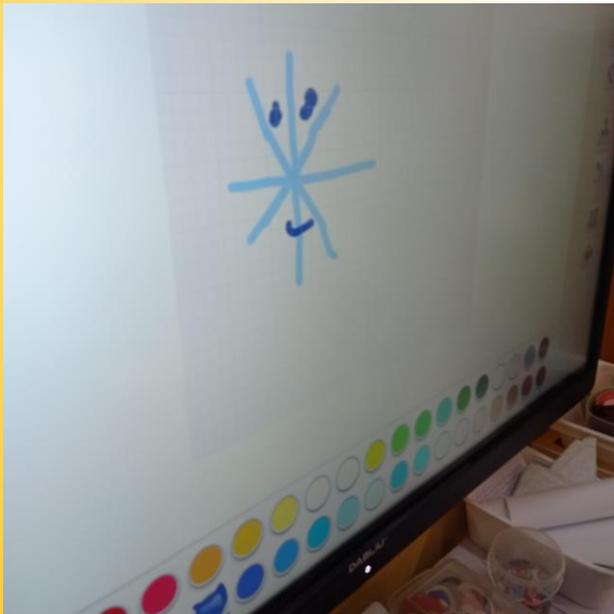
USIAMO SCRATCHJR

-Alla Digital Board cominciamo a trovare uno sfondo adatto alla nostra storia e a disegnare il protagonista in tutte le sue trasformazioni

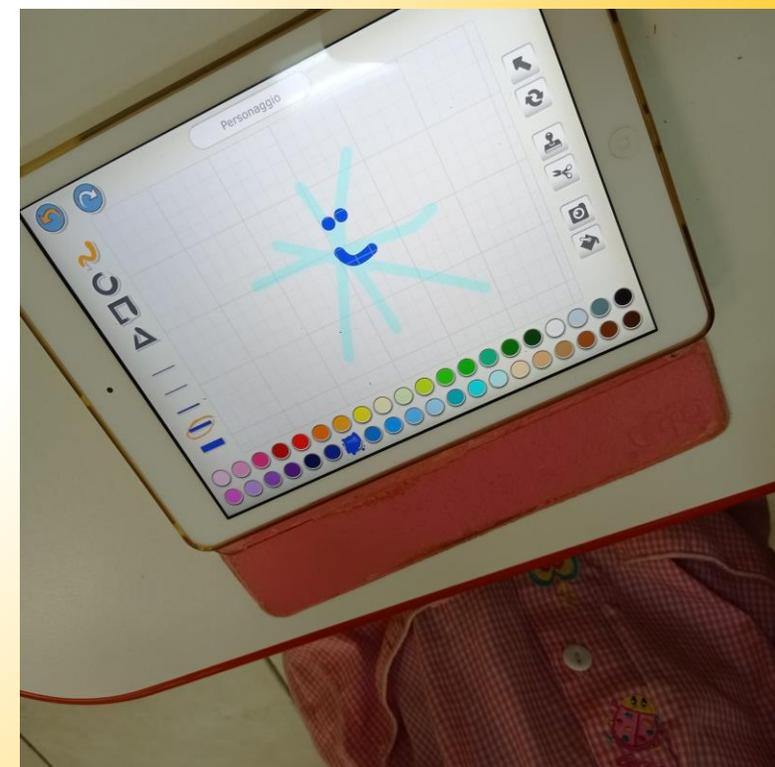
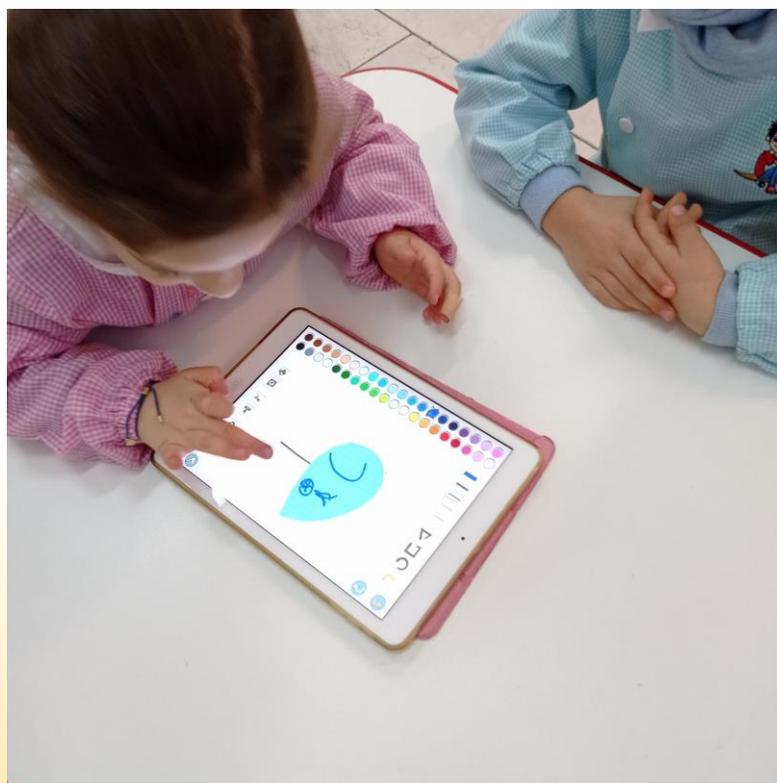
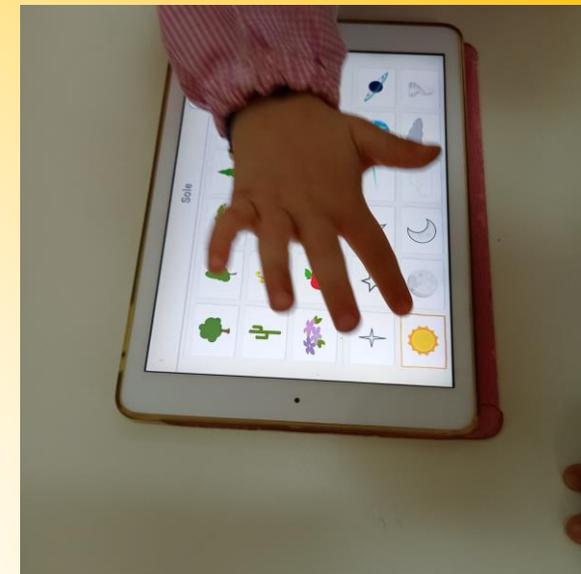


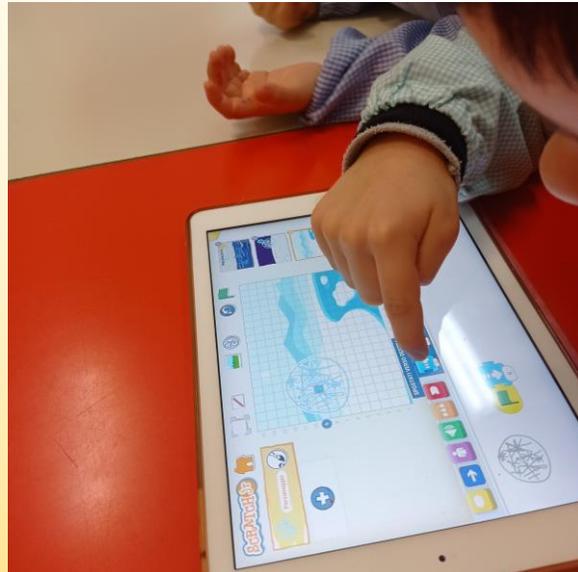
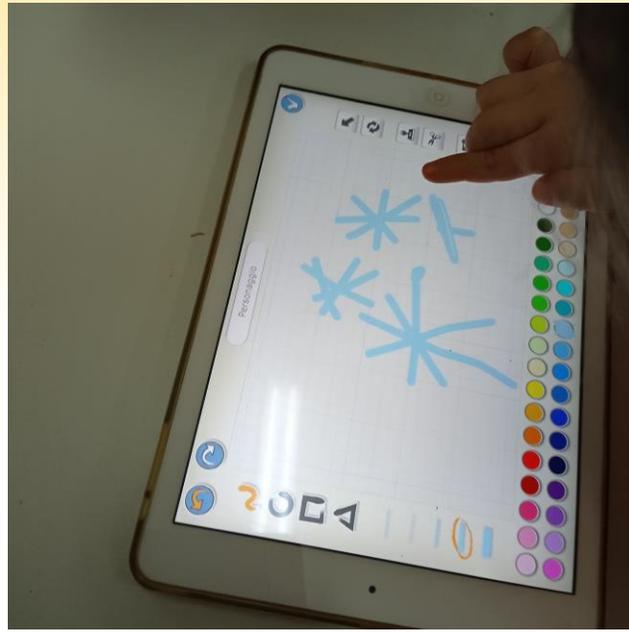
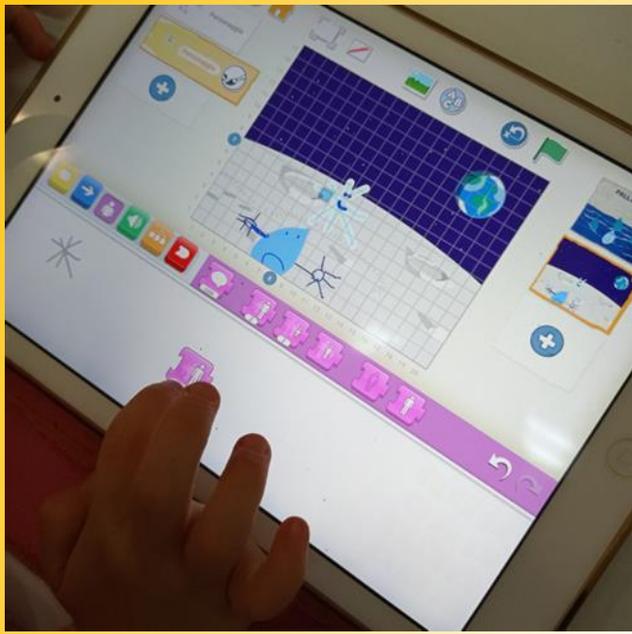


-Cominciamo a «programmare» i movimenti



-Contemporaneamente due bambini fanno la stessa attività su un tablet, con il quale è stato acquisito lo sfondo preparato dai bambini.





- I bambini hanno disegnato i personaggi, scelto gli sfondi, costruito i personaggi, programmato i movimenti e raccontato la storia.

Il video della storia «Palla di neve» creata con Scratchjr su tablet

<https://youtu.be/MreXLnr8ZOs>