

GUIDA DOCENTE

Crea una storia

Con questa guida, è possibile pianificare e condurre un laboratorio di un'ora utilizzando Scratch.

I partecipanti creeranno una storia con ambientazioni, personaggi, e dialoghi.



Panoramica

Ecco un possibile programma per un laboratorio di un'ora:



IMMAGINA
10 minuti

Per prima cosa, riunisci il gruppo per presentare il tema e stimolare idee.



CREA
40 minuti

Quindi, aiuta i partecipanti mentre animano i personaggi, lavorando con i loro ritmi.



CONDIVIDI
10 minuti

Al termine della sessione, riunisci tutti per condividere e riflettere.

Preparati per il laboratorio

Usa questa checklist per preparare il laboratorio.

Anteprima del tutorial

Il tutorial *Crea una storia* mostra ai partecipanti come creare i propri progetti. Visualizza l'esercitazione prima del laboratorio e prova i primi passaggi: scratch.mit.edu/story



Stampa le carte dell'attività

Stampa qualche set di carte *Crea una storia* da mettere a disposizione dei partecipanti durante il laboratorio. scratch.mit.edu/story/cards



Assicurati che i partecipanti abbiano un account Scratch

Se hai un *Account Insegnante*, puoi creare gli account per i tuoi studenti, oppure i partecipanti possono ottenere i propri account Scratch su: scratch.mit.edu. Per richiedere un account insegnante, vai su: scratch.mit.edu/educators

Crea una galleria per condividere i progetti su Scratch

Crea una galleria così che i partecipanti possano aggiungere i loro progetti. Vai alla pagina *Le mie classi* e seleziona la classe; seleziona *Gallerie* e clicca **+ Nuova Galleria della classe**. Dai un nome alla galleria (es. 'Le nostre storie').

Sistema i computer, portatili o tablet

Disporre i computer in modo che i partecipanti possano lavorare individualmente o in coppia. Per usare Scratch, i computer devono essere collegati ad Internet.

Immagina

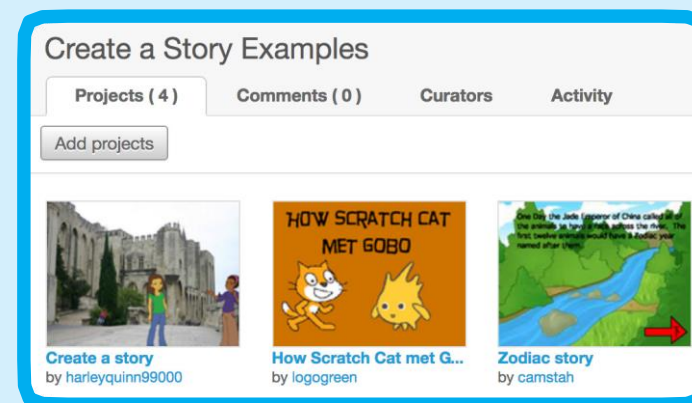
Inizia raccogliendo i partecipanti per introdurre il tema e stimolare idee per i progetti.

Attività di riscaldamento

Dai a ogni partecipante un pezzo di carta. Chiedi di pensare a un personaggio (ad esempio, da un libro, da un film o immaginato). Quindi, chiedi di immaginare una nuova storia. Dove va il loro personaggio? Chi incontra? Cosa si dicono? Suggestisci di trascrivere o disegnare la sceneggiatura della storia. Chiedi di condividere la sceneggiatura con qualcun altro nel gruppo.

Fornire idee e ispirazione

Mostra qualche esempio di storie per stimolare idee. Puoi trovarne qualcuno nella galleria *Create a Story* sul sito di Scratch.



Guarda la galleria: scratch.mit.edu/studios/3757922



Dimostra i Primi Passi

Dimostra i primi passi del tutorial in modo che i partecipanti possano vedere come iniziare.

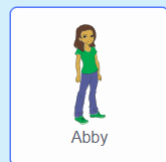
In Scratch, clicca Crea.
Scegli uno Sfondo dalla libreria:



Scegli uno Sprite dalla libreria:



Inizia la tua storia:



Scegli un nuovo sprite e fallo apparire:



Crea

Supporta i partecipanti mentre creano Storie con Scratch, da soli o in coppia.

Inizia con qualche domanda

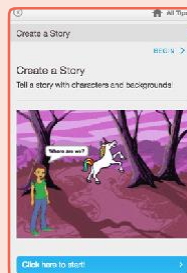
Fai domande ai partecipanti per iniziare

Dov'è ambientata la tua storia?

Cosa succede all'inizio?

Fornisci Risorse

Suggerisci opzioni per cominciare



Qualcuno potrebbe voler seguire il tutorial on-line:
scratch.mit.edu/story



Altri potrebbero scegliere di esplorare le carte dell'attività:
scratch.mit.edu/ideas

Suggerisci idee per cominciare

- Scegli uno sfondo.
- Scegli uno sprite.
- Fai in modo che uno sprite dica qualcosa.
- Fai nascondere e mostrare uno sprite.



Altre cose da provare

- Cambia sfondo.
- Fai in modo che i tuoi personaggi abbiano una conversazione.
- Sposta i tuoi personaggi.
- Cambia qualcosa quando ci clicchi sopra.



Supporta il Tinkering

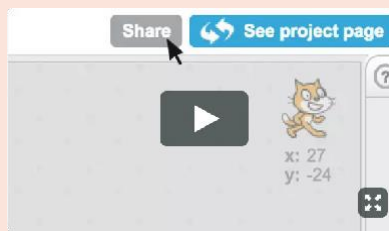
Scratch è progettato per supportare la creazione con esperimenti e tinkering. Quindi, i partecipanti potrebbero voler iniziare le loro storie senza pianificarle in anticipo. Mentre creano, un'idea può scatenarne un'altra. Celebrate le loro scintille di creatività e le svolte inaspettate che le loro storie potrebbero prendere



Prima di condividere

Per aggiungere istruzioni e crediti al progetto, clicca il pulsante: "Vai alla Pagina del Progetto".

Questo video mostra come condividere un progetto sul sito di Scratch: vimeo.com/1lk/share



Condividi

Aiuta i partecipanti ad aggiungere i loro progetti a una galleria condivisa in Scratch. Dagli un link alla galleria. Quindi, una volta nella galleria, possono fare clic su "Aggiungi progetti" in fondo alla pagina.

Trova dei volontari che mostrino il loro progetto al gruppo.

E poi?

I partecipanti possono utilizzare queste idee e concetti per creare un'ampia gamma di progetti. Ecco alcune varianti sulla storia del progetto che potresti suggerire:



Racconta di nuovo una storia

Inizia con una storia che conosci e fanne un progetto Scratch. Immagina un nuovo finale o un'ambientazione diversa.



Storia di quartiere

Scatta foto della tua classe, scuola o quartiere e usale come sfondi nella tua storia.



Storia collaborativa

Dai a tutti 5 minuti per iniziare una storia. Quindi, invitali a cambiare computer per aggiungere qualcosa alla storia. Ripetere.

Scratch è un progetto del Lifelong Kindergarten Group al MIT Media Lab.