

IL MIO PRIMO CODICE

«Designer di icone e simboli per i media»

Sessione n° 10

🕒 120 min

Contesto della sessione

I bambini progettare un sistema coerente di simboli per i mezzi di comunicazione e per meglio gestire il loro consumo di tecnologia e media.

Obiettivo della sessione

- Realizzare un sistema originale di icone per dare indicazioni e gestire avvertenze e contenuti rispetto ai media e alla tecnologia.

Obiettivi di apprendimento

Al termine della sessione, l'alunno sarà capace:

- partecipare alla progettazione di un sistema di icone/simboli per trasmettere un sistema complesso di informazioni sui contenuti medial e sull'uso delle tecnologie.

Materiale necessario

- Fogli A4, colori, matite, gomme;
- tablet con applicazione Blackboard.

Svolgimento

1. I bambini progettano un sistema di simboli per i media e la tecnologia. La classe è divisa in gruppi e comincia la progettazione su fogli di carta A4. La prima fase è il confronto all'interno del gruppo: di cosa si vuole parlare? Contenuti noiosi o divertenti? Passioni per gli animali o per le esplorazioni? I contenuti disponibili nei media e su Internet sono davvero tanti. Come guidare altri bambini a seguire le proprie passioni o a fare attenzione?
2. Terminata la parte di progettazione e disegno, i gruppi lavorando sul tablet collegato alla LIM: fanno a tutta la classe la loro proposta di icona, la disegnano e intanto la presentano e motivano. Gruppo dopo gruppo, vengono presentate tutte le idee.

Suggerimenti per la valutazione

Viene valutato che tutti i bambini, in gruppo, abbiano lavorato e abbiano realizzato la propria icona.

- Suggerimenti di indicatore:
- ogni gruppo è riuscito a progettare, mostrare e presentare la propria icona/simbolo.

Questa scheda è stata formulata per bambini di 8 anni, classe terza elementare.