

# MODELLO DI LEZIONE

**Argomento:** Narrazione interattiva di eventi storici

**Materia:** Storia

**Età:** 11-16 anni

**Durata della lezione:** 60-70 min.

## Obiettivi

Migliorare le capacità di codifica e di narrazione attraverso Scratch. Comprendere un evento storico, identificando fatti e motivazioni chiave.



## Materiale/Risorse

Computer o tablet, penne, carta, quaderni, libri di testo di storia.



## Descrizione della lezione

### Introduzione (10 minuti)

- Revisione dell'obiettivo: Spiegare lo scopo della lezione: comprendere gli eventi storici attraverso la narrazione interattiva.
- Panoramica su Scratch: Introdurre brevemente l'uso di Scratch per dare vita agli eventi storici. Gli studenti devono avere una conoscenza preliminare di Scratch.

### Selezione di un evento storico (5 minuti)

- Scelta dell'evento: Collaborate con lo studente per scegliere un evento storico che ritiene interessante o che ha trattato di recente nei suoi studi, come una battaglia significativa, un evento politico o un movimento sociale. Spiegate perché la comprensione delle motivazioni, del contesto e delle figure coinvolte in questo evento può approfondire la loro comprensione storica.

### Brainstorming e pianificazione (15 minuti)

- Preparare la scena: Aiutare lo studente a visualizzare l'evento. Incoraggiateli a immaginare dove e quando si è svolto l'evento, chi sono i personaggi principali e quali sono i loro ruoli o le loro motivazioni. Dovrebbero prendere appunti sull'ambientazione e sui personaggi principali.
- Creazione del dialogo: Guidare lo studente nella stesura di un breve dialogo per i momenti chiave. Il dialogo deve riflettere il significato storico e le motivazioni dei personaggi coinvolti. Per esempio, se l'evento è una battaglia, potrebbero scrivere una conversazione tra generali che pianificano la strategia o soldati che discutono dell'impatto della battaglia.





## Descrizione della lezione

### Introduzione a Scratch (10 minuti)

- Dimostrazione di Scratch: Dimostrare le funzioni essenziali di Scratch, come l'aggiunta di personaggi, l'animazione dei movimenti, la modifica degli sfondi e l'aggiunta di suoni. Mostrate loro come questi elementi possono essere combinati per creare una scena coinvolgente e interattiva.

### Creare una narrazione interattiva (20 minuti)

Programmazione della scena: Assistere lo studente nell'uso di Scratch per programmare la scena scelta.

- Aggiungere i personaggi per rappresentare le figure storiche.
- Implementare il dialogo in base alla sceneggiatura.
- Animare i personaggi affinché interagiscano o si muovano durante lo svolgimento della scena.
- Selezionare o creare uno sfondo che rappresenti l'ambientazione storica.
- Opzionalmente, possono aggiungere effetti sonori o musica per rendere la scena più coinvolgente.

### Presentazione e riflessione (10 minuti)

- Presentazione: Chiedete allo studente di presentare la scena interattiva completata, descrivendo l'evento storico, le figure coinvolte e il motivo per cui questo momento è stato significativo.
- Riflessione: Concludete con una discussione su ciò che hanno imparato sull'evento storico. Incoraggiateli a condividere quale parte è stata più coinvolgente o impegnativa e quali tecniche di codifica o di narrazione vorrebbero esplorare ulteriormente.

