

# Ingegneri del neolitico

Metodologia IDeAL  
Interactive **D**esign for  
**A**ctive **L**earning



# Metodologia IDeAI

## Interactive **D**esign for **A**ctive **L**earning

incentrata sulla

progettazione di un'attività

per

stimolare lo sviluppo di competenze

e

l'apprendimento profondo

# STRUMENTI E MATERIALI

## **Computer e tablet personali per:**

la condivisione,  
incontri virtuali per le varie fasi,  
la ricerca di documentazione,  
l'illustrazione e realizzazione.

## **Meet, Weschool, Scratch**

**Libro di testo** per un primo approccio all'argomento e consultazione

**Materiali di diversa tipologia** (legno, carta, plastica, colla,...)  
per la realizzazione dell'artefatto concreto.

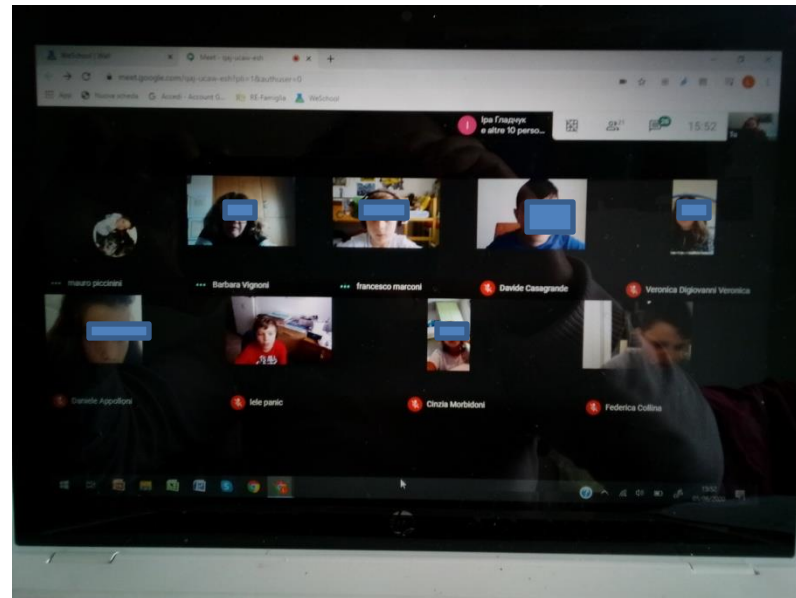
# Tematica:

## la struttura di un villaggio preistorico

- **Attività:** costruzione di un plastico e realizzazione di un file con Scratch
- **Innesco:** La vita dell'uomo primitivo era molto avventurosa! Il progetto Lettura di Istituto ha come tematica "L'avventura". Vogliamo realizzare un riproduzione della vita dei primi uomini per raccontarla virtualmente ai bambini di altre classi che lavorano con la dad. Come lo possiamo fare?

# 1. Riunione istruttiva

fatta in un incontro virtuale con **Meet**  
a gruppo classe intero



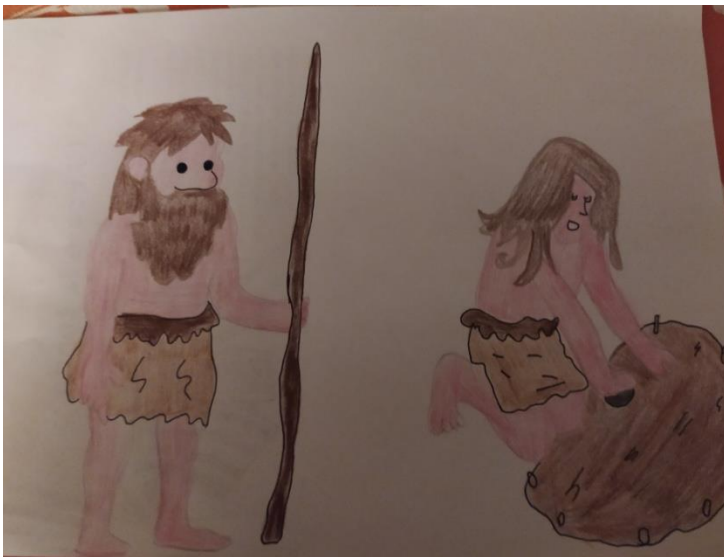
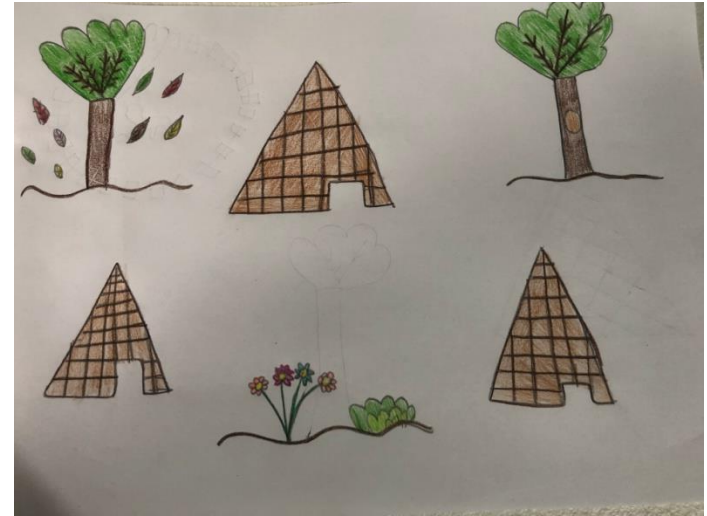
## 2. Definire

Si formano gruppi di 5 elementi

I NEW STONES I LUPT ALFA  
I PRYMY7777  
I BATTOLS

## 2.2.Ideare

Ogni gruppo raccoglie le idee, creando quattro possibili soluzioni al problema





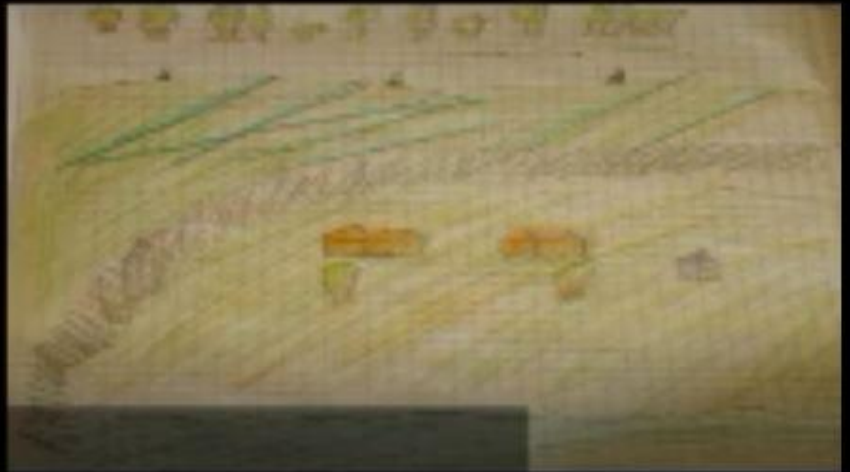
**Gruppo 1**



# GRUPPO 2



# GRUPPO 3



## 2.3 Progettare

Concretizzazione del progetto  
che sarà realizzato comprensivo  
di specifiche e particolari



Riccardo Clodon

20/05/2020 18:13



ragazzi se qualcuno vuole potrebbe prendere spunto dal mio disegno e fare dei personaggi più grandi

Scrivi un commento

# Le condivisioni di idee su Weschool

☰ GRUPPO 4

WALL

BOARD

TEST

REGISTRO

LIVE

Ciao a tutti ho pensato con l'aiuto di Margherita a che grandezza fare la capanna la tenda e la palafitta così almeno ci regoliamo anche per la grandezza dello sfondo. La capanna max 10cm la tenda...

[Mostra altro](#)



**Mirko e Luca**

17/05/2020 10:23

Questi sono una parte dei materiali che abbiamo trovato il

↩ Rispondi



**Riccardo Panichelli**

17/05/2020 13:33

Si secondo me vanno bene. Forse sarebbe meglio farli tutti di 15 cm

↩ Rispondi



**Mirko e Luca**

17/05/2020 13:51

Per me no perché la capanna non può essere alta come una palafitta



**Riccardo Panichelli**

17/05/2020 13:35

Mi raccomando la palafitta fatela molto alta. Più alte della tenda e della capanna. Riusciamo a fare la tenda con una stoffa simile alla pelle di...

[Mostra altro](#)

WALL

BOARD

TEST

REGISTRO

LIVE



villaggio neolitico progetto.jpg



**MARGHERITA**

17/05/2020 19:24

ciao questo è il disegno, c'è la palafitta, la capanna e la tenda. Martina se vuoi fare lo sfondo su un cartoncino bristol potresti disegnarci le coltivazioni, il fuoco e il recinto con gli animal. invece Diego può fare il ponticello che collega la palafitta alla terra,visto che il babbo lavora il legno. Che ne dite?

↩ Rispondi



**Mirko e Luca**

18/05/2020 08:33

Ciao buongiorno a tutti! Per me va bene

↩ Rispondi

# 3 Realizzare



Realizzazione degli artefatti,  
sia concreti che tecnologici.











# GRUPPO 4



o ideal

Altin meet - barbara.vignoni@icg x | WeSchool | Wall x | https://api.weschool.com/co x +

api.weschool.com/conference

scuola | Matematic | invalsi prove on line | coderdojo | IDEAL 2020: Benven... | Istituto Comprensiv... | Corsi a cui sei iscritt... | Tutorial Scratch 3.0,...

WeSchool | Wall x | https://api.weschool.com/co x | GRUPPO 3 on Scratch x +

scratch.mit.edu/projects/397230287/editor

GRUPPO3 3

1:22:10

File Modifica Tutorial GRUPPO 3 Condiviso Vai alla Pagina del Progetto Salva Ora Barbara27

Codice Costumi Suoni

Movimento


- Movimento
- Aspetto
- Suono
- Situazioni
- Controllo
- Operazioni
- Variabili
- Altri

quando ricevo: messaggio1

- mostra
- porta dimensione a 75 %
- di: questo è il mio villaggio.
- attendi 1 secondi
- di: ci sono i campi coltivati
- attendi 1 secondi
- di: ci sono palafitte sull'acqua
- attendi 1 secondi

quando si preme il tasto: 1

- risposta



Sprite

- gruppo3 bis
- Mostra
- Dimensione

17:26 28/05/2020

Windows taskbar: Search (Scrivi qui per eseguire la ricerca), Taskbar icons (Chrome, Edge, File Explorer, Store, Settings, Mail, Teams, etc.), System tray (11:27, 29/05/2020, Notification icon).

Browser tabs: WeSchool | Login - WeSchool, Meet - igr-qjvn-odw

Browser address bar: meet.google.com/igr-qjvn-odw?pli=1&authuser=0

Browser bookmarks: scuola, Matematic, invasi prove on line, coderdojo, IDEAL 2020: Benven..., Istituto Comprensiv..., Corsi a cui sei iscritt..., Tutorial Scratch 3.0,...

Meeting header: lele panic sta presentando

Meeting controls: 4 participants, Chat, 11:27, TU

Scratch workspace: Stage (Background: Beach scene with fish, boat, and people), Scripts area (Click when green flag clicked, Say for 2 secs, Repeat 10 times), Sprites area (Fish, Boat, People, etc.), Costumes area (Background costumes).

Video thumbnails: lele panic (muted), Federica Collina (muted)

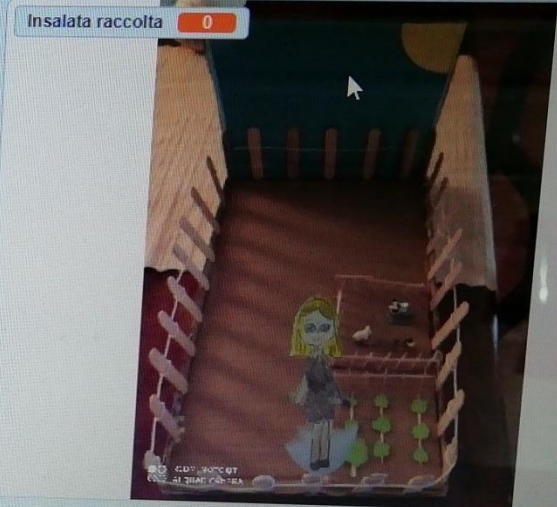
Meeting footer: lele panic sta presentando, 11:27, 29/05/2020

Movimento

- fai 10 passi
- ruota di 15 gradi
- ruota di 15 gradi
- raggiungi posizione a caso
- vai a x: -10 y: -89
- scivola in 1 secondi a posizione a caso
- scivola in 1 secondi a x: -10 y: -89
- punta in direzione 90
- punta verso puntatore del mouse

```

quando si clicca su [bandiera]
  porta dimensione a 40 %
  vai a x: -90 y: -89
  usa stile rotazione sinistra-destra
  punta in direzione 90
  se sta toccando Insalata 4 allora
    cambia Insalata raccolta di 1
  quando si preme il tasto freccia su
    punta in direzione 0
    fai 10 passi
  quando si preme il tasto freccia giu
    punta in direzione 180
    fai 10 passi
  quando si preme il tasto freccia sinistra
    punta in direzione -90
    fai 10 passi
  quando si preme il tasto freccia destra
    punta in direzione 90
    fai 10 passi
  
```



Sprite

Donna primitiva gr... x: -10 y: -89

Mostra

Dimensione: 40

Direzione: 90

# 4.1 Verificare e 4.2 Illustrazione

The image shows a computer screen displaying a Google Meet session. The top part of the screen shows the browser address bar with the URL `meet.google.com/qaj-ucaw-esh?pli=1&authuser=0`. Below the browser, the Meet interface shows the name "mauro piccinini sta presentando" and a group of participants including "Mirco & Luca e altre 10 perso...".

The main part of the screen is a Scratch project editor. The project is titled "GRUPPO 3" and is shared. The code area shows a script triggered by a key press, containing the following blocks:

- quando si preme il tasto: `1`
- mostra: `10` pixel
- di: `15` gradi
- mostra: `15` gradi
- mostra: `15` gradi
- avvia riproduzione suono: `recording!`
- attendi: `5` secondi
- chiedi: `Come ti chiami?` in `1` attese
- risposta: `1` pezzo
- nascondi:
- invia a tutti: `emancipati!`

The stage area shows a scene with a character and a speech bubble that says "Come ti chiami?". The background features a landscape with a person and a goat. The bottom of the screen shows the Windows taskbar with the search bar and the date `05/06/2020`.

On the right side of the screen, a video call interface is visible, showing several participants in a grid. The names of the participants are: mauro piccinini, Loretta Babbini, Davide C..., Veronica Digiovan..., Daniele A..., Iela panic, Giuseppe J..., and Sara Ghigo. The time `15:54` is displayed at the bottom right of the video call area.

## 4.3 Analizzare

Ogni gruppo prende spunto dalle osservazioni esterne  
per analizzare errori  
e  
potenzialità del proprio lavoro  
al fine di pensare a migliorie.

# 5. Riunione conclusiva.

Riflessione personale  
mediante  
discussione collettiva e in piccolo gruppo.

