

Classe di  
riferimento  
4<sup>^</sup> B Plesso Centro

# Coding e pensiero computazionale

Didattica per competenze  
e innovazione metodologica

**Relatore : Enza Amoruso**

Docenti coinvolti :  
Battista Nicolina  
Barracca Giuseppina

# ZORBA e FORTUNATA : NON SOLO STORYTELLING !

## PUNTO DI PARTENZA

Partendo dal racconto e dalla visione del filmato della “Gabbianella e il gatto” di Luis Sepùlveda , con l’ausilio di immagini e sequenze generate con **QR codes**, abbiamo realizzato un percorso interattivo unplugged raccontando le varie fasi della storia.

# Cosa è il Qr Code

Letteralmente Quick Response Code, ovvero *Codice di risposta rapida*, si tratta di un'immagine digitale che permette di accedere a moltissime informazioni e contenuti provenienti da internet, direttamente sui nostri dispositivi. I QR codes si inseriscono perfettamente nella didattica con l'uso delle tecnologie, il cartaceo viene rinforzato dal virtuale per completare le informazioni e aiutare gli alunni nello sviluppo degli apprendimenti attraverso il *Fare*.



# Metodologia

Nelle diverse fasi dell'unità, sono state attuate metodologie che hanno privilegiato la didattica collaborativa attraverso il lavoro di coppia (Cooperative learning-Peer tutoring ...).

L'avvio delle diverse attività è stato preceduto dallo stimolo visivo e ludico, per sollecitare l'apprendimento dei singoli per l'esecuzione dei compiti in situazione.



**4 LE FASI DI  
REALIZZAZIONE**



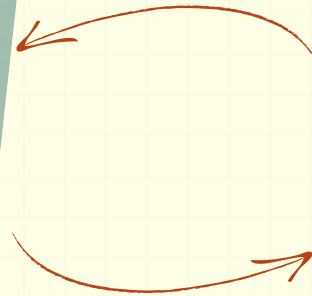
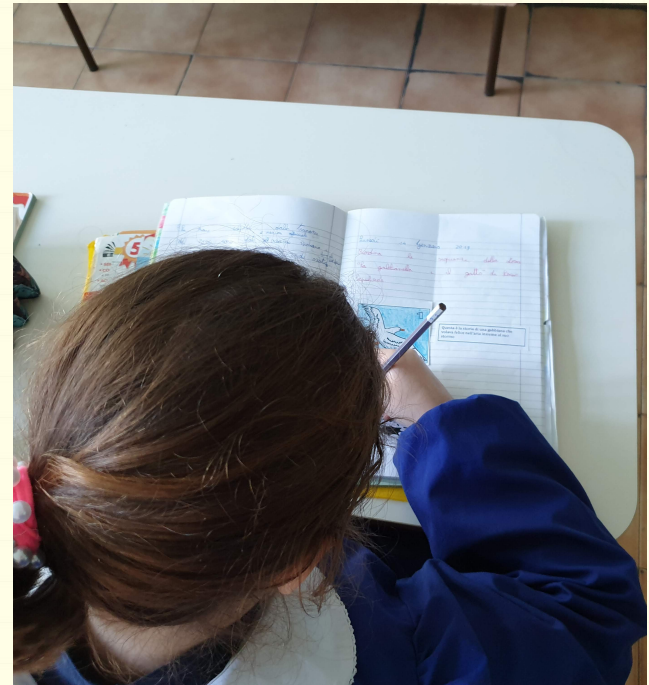
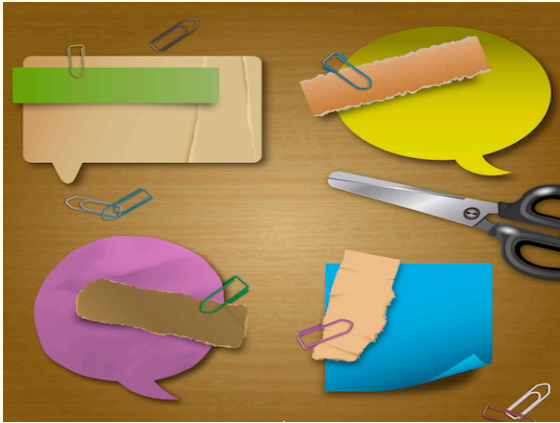
# FASE 1 : Visione della storia “La gabbianella e il gatto” di Luis Sepùlveda .

Conversazioni e riflessioni



## FASE 2 : Attività laboratoriali in AULA

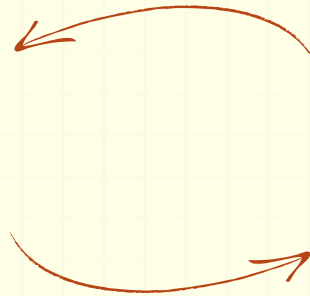
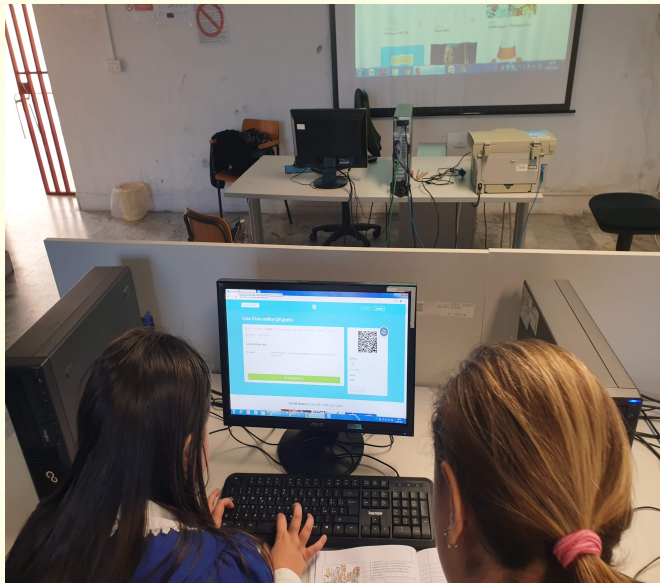
La storia viene divisa in sequenze



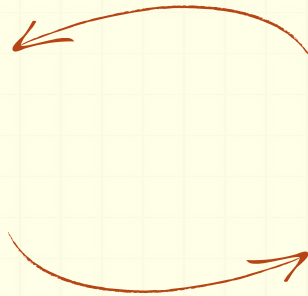
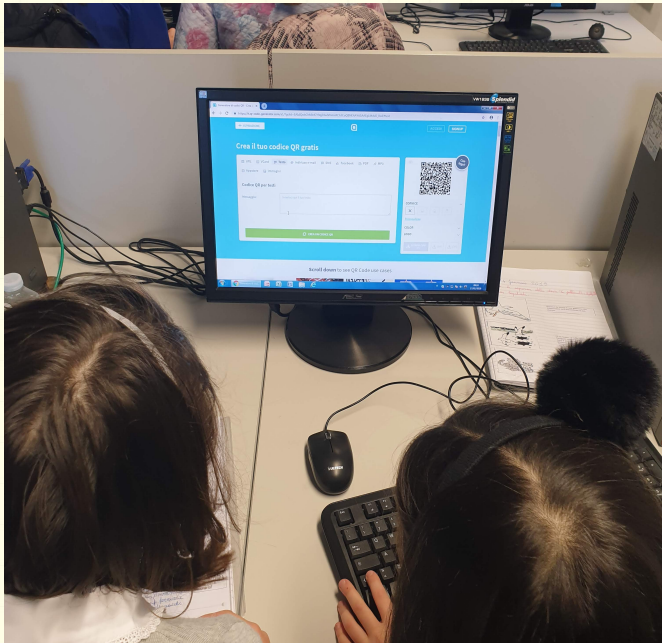
Gli alunni , partendo dalla narrazione, illustrano le varie fasi e verbalizzano.



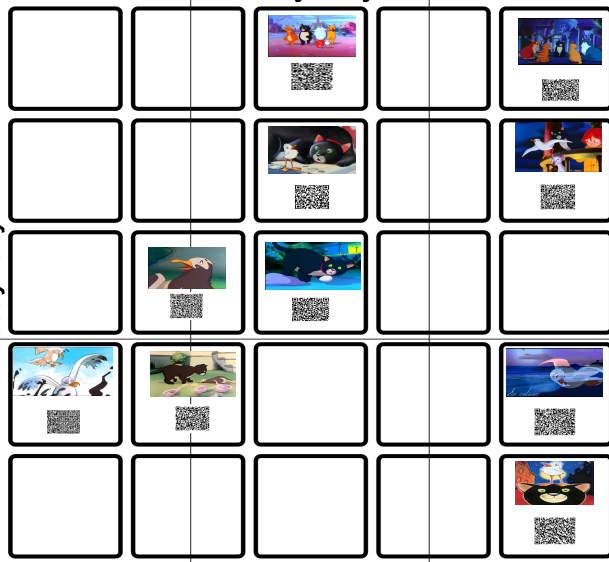
## FASE 3 : Attivita' in Laboratorio Multimediale



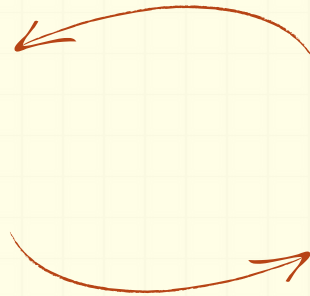
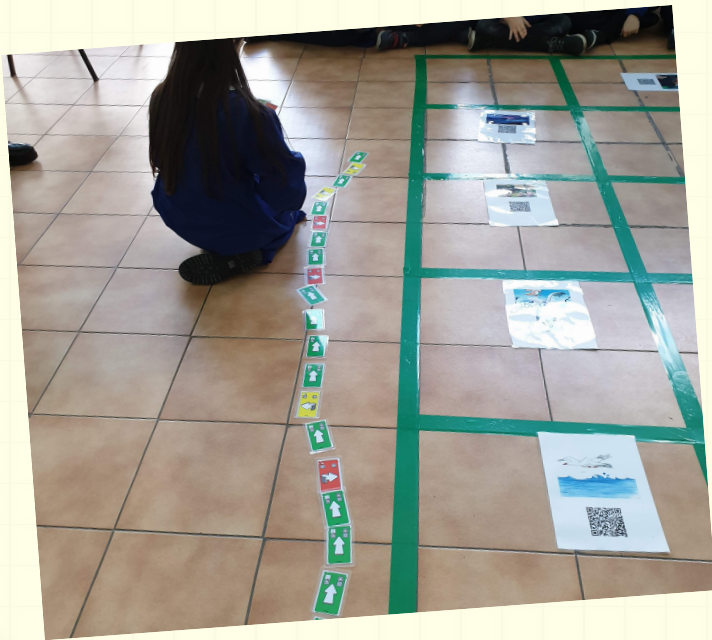
Ad ogni coppia di alunni viene assegnata una o più sequenze.

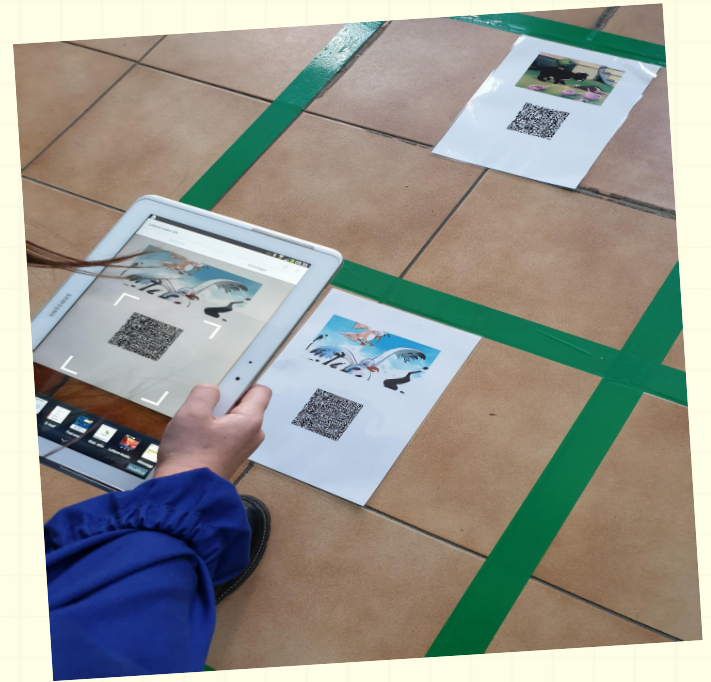


I bambini provvedono a generare il relativo QR Code .



Fase 4 : Realizzazione del percorso unplugged su scacchiera con lettura dei QR code, corrispondenti alle varie sequenze della storia, attraverso l'uso del tablet.





# OSSERVAZIONI CONCLUSIVE

L'INTERVENTO PROPOSTO HA :

- ✓ favorito il miglioramento dell'esperienza comunicativa degli alunni facilitando la socializzazione, attraverso la realizzazione di un progetto comune ;
- ✓ potenziato la creatività , permettendo l'acquisizione di un'ulteriore conoscenza dei mezzi di comunicazione audiovisiva e multimediale, favorendo l'esplorazione e l'impiego di tecniche , strumenti e materiali informatici differenti, tali da consentire all'alunno di sperimentare molteplici occasioni che lo hanno visto "soggetto attivo" nel processo di apprendimento ;
- ✓ incoraggiato gli alunni a vedere "l'errore" come occasione di crescita , imparando a tollerare la frustrazione trasformandola in autocontrollo e riflessione;
- ✓ fatto emergere capacità e abilità diverse in quegli allievi in forte difficoltà rispetto alle normali prestazioni scolastiche, favorendo la crescita dell'autostima.



Grazie  
per l'attenzione