

MODULO Buone Pratiche

Titolo dell'esperienza	Europe Code Week 2018
Docente/i	Maria Grazia Dirodi
A.S. - classe/i	2^ F
Motivazioni (Qual è il contesto in cui è maturata l'esperienza? Cosa si intendeva stimolare/valorizzare o superare/migliorare?)	Le competenze sono garanzia di sviluppo e di innovazione: programmare stimola il pensiero computazionale, la creatività e la capacità di risolvere problemi. Sono competenze utili a tutte le età e in qualsiasi professione, ma prima vengono acquisite meglio è.
Finalità, obiettivi e contenuti scelti	Migliorare la competenza del pensiero computazionale e della logica della programmazione. I contenuti si avvalgono dell'uso creativo dell'arte con i pixel.
Percorso (Come si è sviluppata l'esperienza? Su quali contenuti e in quali momenti l'esperienza ha modificato strategie e stili di apprendimento? Quali collaborazioni se ci sono state, si sono rivelate più interessanti?)	Dal 6 al 21 ottobre 2018 i bambini hanno partecipato alla settimana europea del codice con l'attività di pixel art IL MARE, con la quale sono stati iscritti sul sito Codeweek.eu, ambientata con gli abitanti del mare, tema dedicato nel progetto 'Cittadini si diventa' alle classi seconde dell'IC Rodari Alighieri Spalatro. È stata presentata la definizione motivata del termine PIXEL, con dimostrazione di una immagine zoomata alla LIM, in seguito gli studenti si sono cimentati prima nella decodifica dell'immagine pixelata di un granchio, poi nella scrittura del codice necessario alla realizzazione di una balena.
Risorse e strumenti (Quali risorse e quali strumenti sono stati necessari? In quale maniera i colleghi, se più di uno, hanno collaborato e con quali ruoli?)	Le risorse utilizzate sono le buone pratiche condivise sul web, la Lim, cartoncini, fogli, colori, riga, l'attrattiva della narrativa sugli animali abitanti del mare.
Valutazione (Cosa ha riguardato la valutazione? Quali strumenti sono stati utilizzati? I risultati delle eventuali valutazioni intermedie hanno apportato delle modifiche alle fasi successive?)	La valutazione ha riguardato la capacità di saper riconoscere, leggere, interpretare il sistema di scrittura e lettura del pensiero computazionale. E secondariamente la competenza di scrittura del coding.
Risultati e ricaduta sul resto della didattica (I risultati della valutazione finale hanno eventualmente suggerito degli spunti di cambiamento per un rinnovamento dell'esperienza? Quali ricadute nella didattica corrente o nei comportamenti degli alunni?)	La programmazione è il linguaggio delle cose ed è il modo più semplice ed economico per realizzare le proprie idee. Inoltre il coding è anche la migliore palestra per esercitare il pensiero computazionale, la capacità di concepire procedimenti costruttivi e di esprimerli in termini talmente rigorosi da poterne affidare l'esecuzione ad un altro. Tale attività ha entusiasmato gli alunni, che si sono scoperti abili nella decifrazione di una immagine e capaci di costruire messaggi codificati, tanto da replicare autonomamente l'esperienza in altri momenti.