

# **I.C.PRATOLA SERRA**

## **SCUOLA PRIMARIA DI MONTEFALCIONE**

**Settimana dedicata alle azioni del Piano  
Nazionale per la Scuola Digitale**

**A.S. 2018/2019**

La Settimana dedicata alle azioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale rappresenta da anni l'occasione per promuovere in tutte le scuole, sia a livello nazionale sia a livello territoriale, una riflessione attiva sul percorso di crescita e di sviluppo dell'innovazione digitale nelle scuole. I contenuti e le azioni del Piano rendono possibile la promozione di attività, la presentazione di buone pratiche e lo sviluppo di nuove progettualità in termini di strumenti, contenuti, didattica e formazione.

Durante quest'anno scolastico, l'iniziativa nazionale di diffusione delle azioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale si è svolta dal 4 al 6 aprile 2019. Migliaia di studenti, docenti, personale scolastico, dirigenti, genitori ed esperti hanno raccontato, documentato, testimoniato il processo di innovazione digitale della scuola italiana.

La Scuola Primaria di Montefalcione ha aderito alla Festa del Piano Nazionale per la Scuola Digitale. I docenti delle singole classi hanno organizzato attività di Coding Pixel-Art con gli studenti e il coinvolgimento delle famiglie. In tale occasione sono stati introdotti in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione con una lezione *unplugged* (senza l'utilizzo del PC), invitando gli alunni a svelare e creare delle figure con delle istruzioni da seguire, utilizzando dei codici. Dalle classi Prime alle classi Quinte le immagini sono diventate di volta in volta più complicati e la caccia al disegno sempre più entusiasmante e coinvolgente.

L'attività è stata affrontata con interesse e partecipazione dai genitori e dai bambini ed ogni volta ognuno ha cercato di interpretare il disegno che si componeva, con attento spirito di osservazione e analisi.

I genitori si sono dichiarati soddisfatti di questa iniziativa. Hanno partecipato numerosi apprezzando una Scuola che è al passo con i tempi, che li informa e li rende partecipi del percorso scolastico dei propri figli.

Componente TEAM DIGITALE

Doc. *Gioconda Musto*



# 1^A

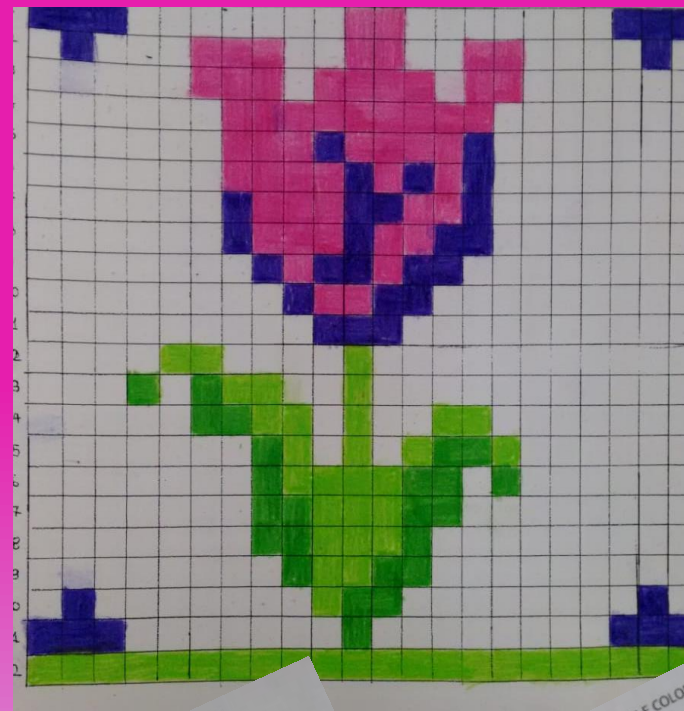


## CLASSE 1^B

### Giornata del Coding

Gli studenti della classe 1^B hanno realizzato dei percorsi e dei disegni in Pixel Art. Tutti i genitori hanno partecipato con entusiasmo affiancando i propri figli durante le attività, si sono dichiarati pienamente soddisfatti del lavoro svolto e soprattutto felici per l'iniziativa.

La docente  
Diamante Musto



www.fantastand.it  
SCOPRIAMO IL CODING

Disegna il percorso che deve fare il robot per raggiungere la bandierina. Segui le frecce.

1 2 3 4 5 6 7 8

• Appare un CUORE

LEGENDA:  
B = BIANCO R = ROSSO

1	R	R	R	B	B	B	R	R	R
2	R	R	R	R	R	R	R	R	R
3	R	R	R	R	R	R	R	R	R
4	B	R	R	R	R	R	R	R	B
5	B	R	R	R	R	R	R	R	B
6	B	B	B	R	R	R	R	B	B
7	B	B	B	B	R	R	R	B	B
8	B	B	B	B	R	R	R	B	B

1 2 3 4 5 6 7 8

• Appare un CANE

LEGENDA:  
B = BIANCO M = MARRONE

1	B	B	B	B	M	B	B	B	B	B
2	B	B	B	M	B	B	B	B	B	B
3	M	M	M	B	B	B	B	B	M	B
4	B	B	M	M	M	M	M	B	B	B
5	B	B	M	M	M	M	M	B	B	B
6	B	B	M	M	M	M	M	B	B	B
7	B	B	M	M	M	M	M	B	B	B
8	B	B	M	M	M	M	M	B	B	B

Find the code


- → ↓ ↓ ↓
- ↓ ↓ → ↓ → →
- ↓ → → ↓ →
- ↓ → ↓ → → ↓

1^B



## CLASSE 2^A

### SETTIMANA DEL CODING

Gli studenti della classe II sez. A si sono cimentati, insieme ai genitori, a realizzare oggetti diversi come fiori, animali, cuori... utilizzando le perline PYSSLA. Questa attività è risultata motivante, stimolante, istruttiva e divertente. Ognuno ha potuto dare libero sfogo alla fantasia e alla creatività, ha migliorato la manualità, la capacità di memorizzazione, la concentrazione, la capacità di calcolo e l'attenzione.

La Docente

Maria Teresa Cataldo





2^A



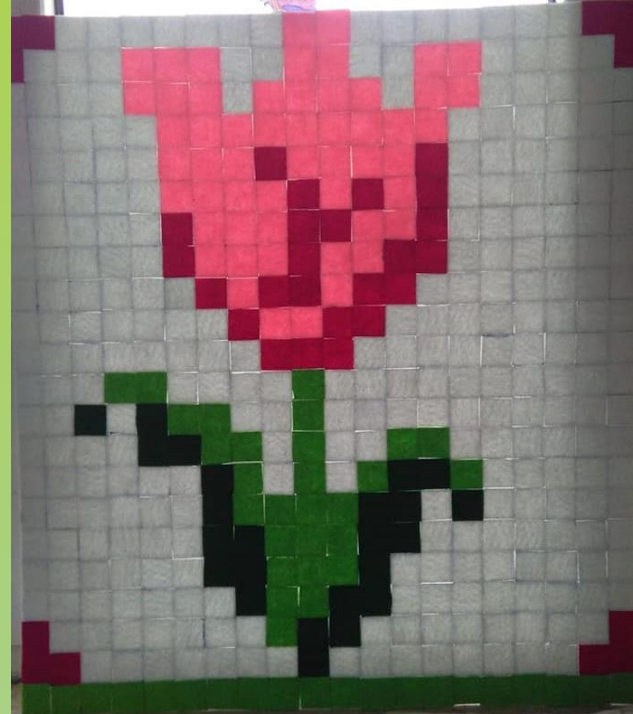
## CLASSE 2^B

### “GIORNATA DI PIXEL ART”

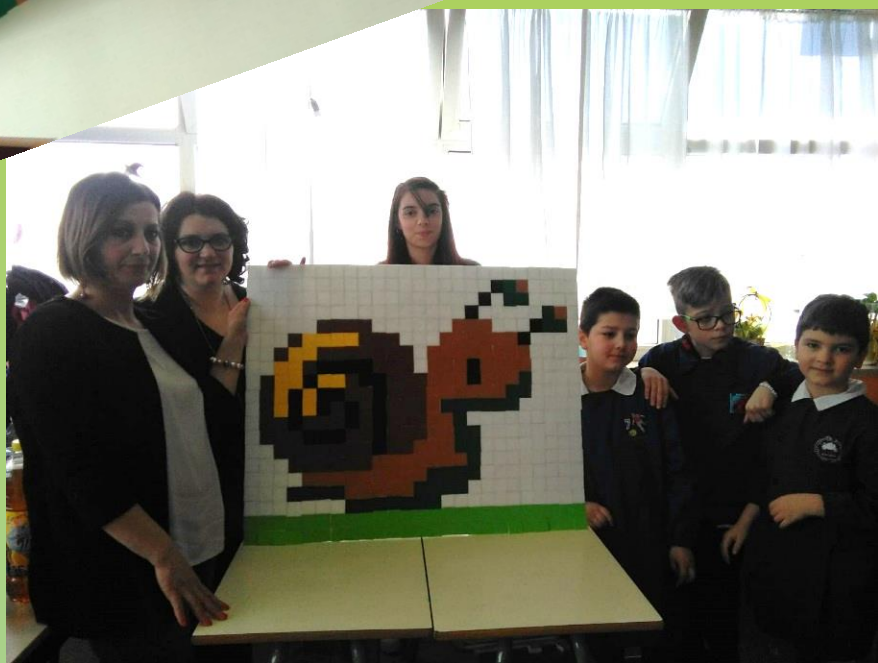
Il 4 aprile di quest'anno gli alunni della 2^B, insieme ai docenti e ai genitori hanno costruito la “Primavera in Codice” realizzando in pixel art: un albero, un tulipano, una chiocciola. I lavori sono stati eseguiti utilizzando tessere colorate di panno-feltro, incollate su basi di “plexiglass” e hanno suscitato un'adesione entusiasta di docenti, alunni e genitori. La giornata, così condotta in armonia e spensieratezza ha visto una vera e fattiva collaborazione tra scuola e famiglia e si è posta come momento e percorso formativo di rilevante valenza didattica ed educativa.

La Docente

Maria Carmela Polcaro



2^B



## CLASSE 3<sup>A</sup>

### LA MAGIA DELLA PIXEL-ART

Gli studenti e i genitori della classe Terza hanno realizzato un quadro utilizzando contenitori di carta per uova e tovaglioli colorati. Viste le dimensioni (m1,50 x m1,50) è stato necessario formare cinque gruppi ognuno dei quali ha potuto realizzare una striscia seguendo il proprio codice. Soltanto alla fine, assemblando i vari pezzi, è venuto fuori un bel coniglio (soggetto scelto come simbolo della Pasqua e della primavera) tra lo stupore e la gioia di tutti. La **PIXEL ART** è utile dal punto di vista didattico e il suo utilizzo in classe rappresenta un'opportunità, attraverso il gioco e il divertimento, di sviluppare la capacità di osservazione, stimolare l'arte e la creatività, sapersi orientare e muovere su una scacchiera, saper interpretare (leggere e decodificare) e creare (scrivere) istruzioni, obiettivi pienamente raggiunti considerato il prodotto ottenuto. L'entusiasmo dei bambini e il coinvolgimento dei genitori hanno confermato quanto questa esperienza sia stata piacevole e significativa.

La Docente  
Gioconda Musto



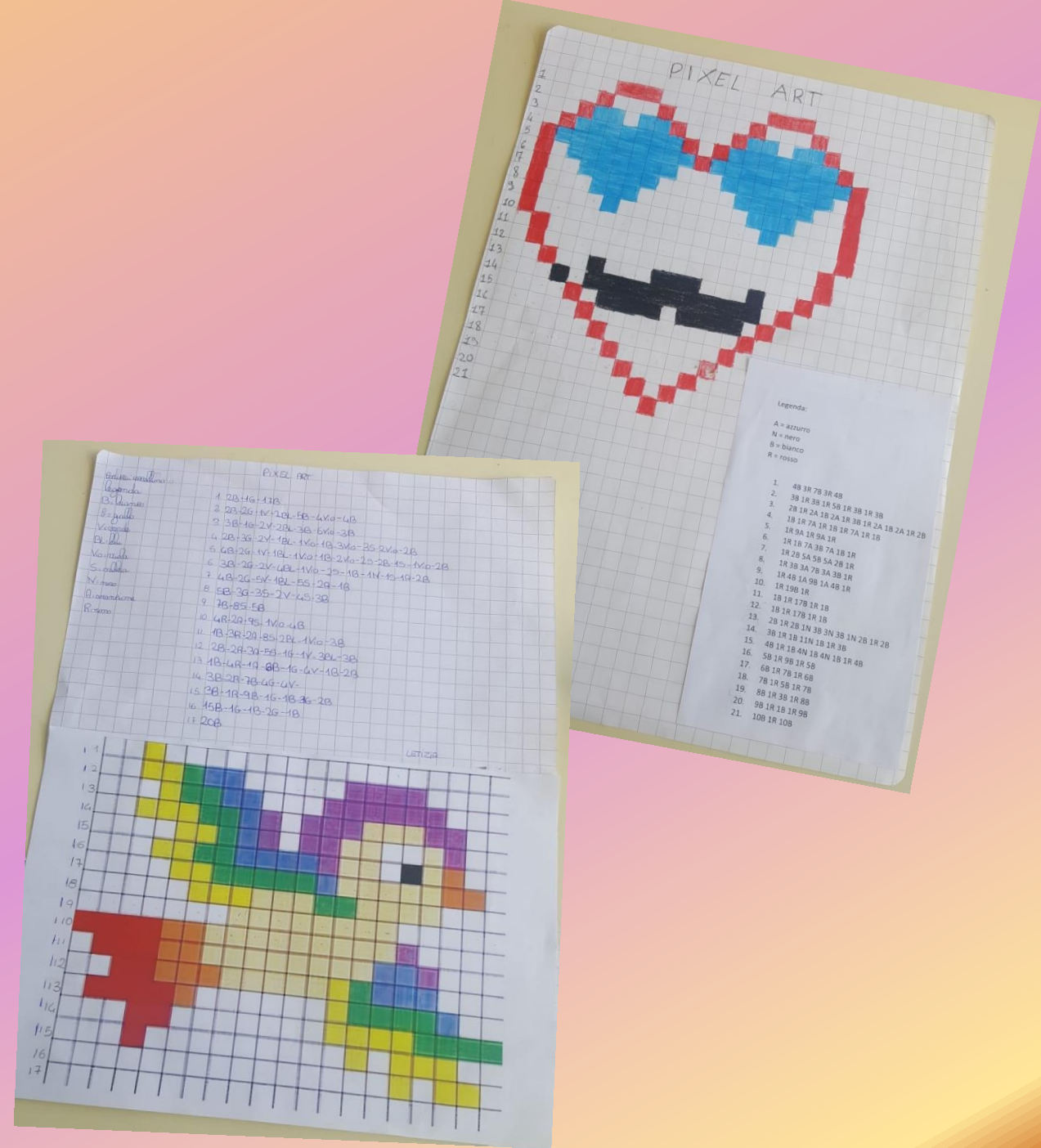
3^A



## CLASSI IVA - IVB

### “LA GIORNATA DEL CODING”

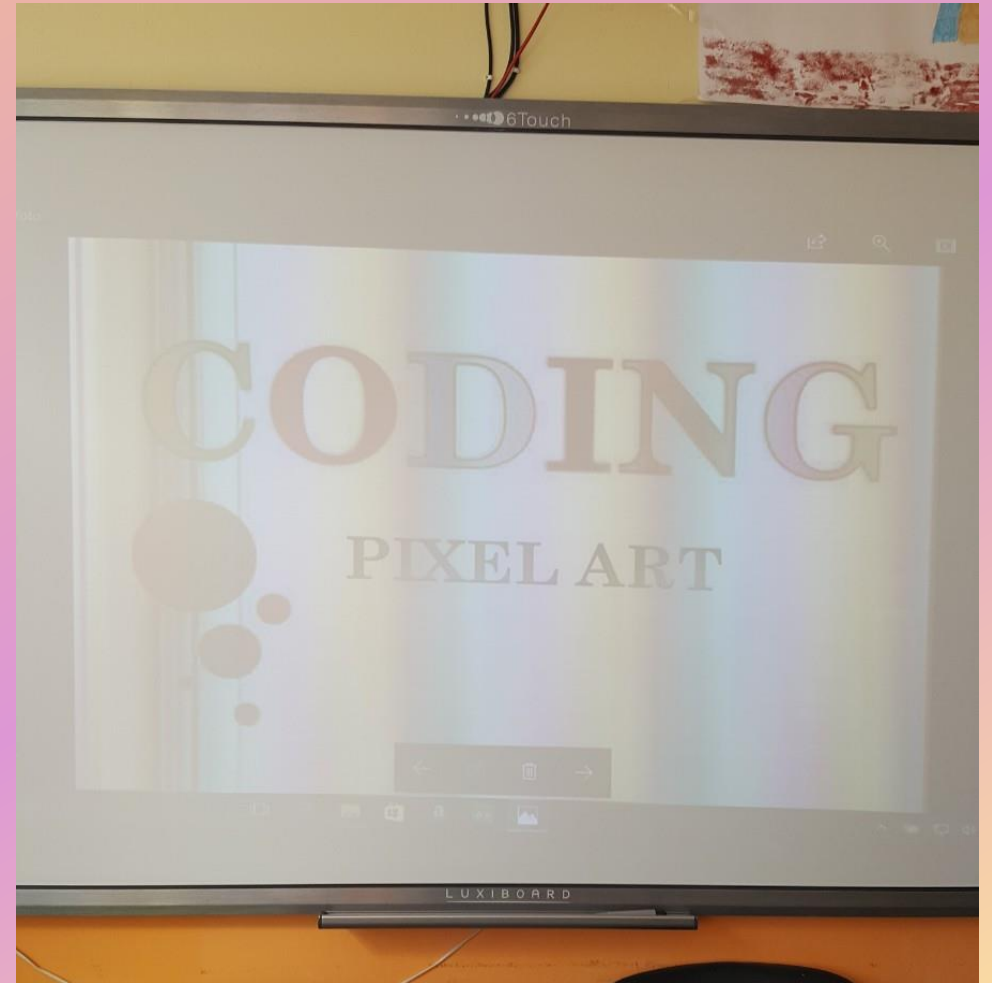
Per la settimana dedicata alle azioni del Piano Nazionale per la Scuola Digitale, il giorno 05/04/2019 gli studenti e i genitori delle classi IVA/IVB della Scuola Primaria di Montefalcione, dalle ore 10:00 alle ore 12:00, sono stati coinvolti in attività di Coding (pixel art). Gli studenti sono stati divisi in quattro gruppi; due gruppi dal codice si sono ricavati il disegno di un viso a forma di cuore in pixel art; altri due gruppi dal disegno di un uccello in pixel art si sono ricavati il codice. L'attività è risultata divertente ed emozionante ed è stata sicuramente un avviamento allo sviluppo del pensiero computazionale.



In tale occasione sono stati introdotti in modo intuitivo e ludico i concetti base per programmare, invitando gli studenti a creare algoritmi per descrivere procedure complesse, semplificandole in sequenze di istruzioni da seguire e ripetere e utilizzando anche variabili. Questa attività ha favorito negli studenti lo sviluppo della creatività, li ha avviati verso un ragionamento accurato e preciso, che consentirà loro di prendere confidenza con la complessità; inoltre, il lavoro svolto in gruppo ha favorito la capacità di comunicare e lavorare con gli altri, per il raggiungimento di una meta comune o di una soluzione condivisa.

LA DOCENTE

CIAMPA NUNZIA MARIA



4^A





4^B

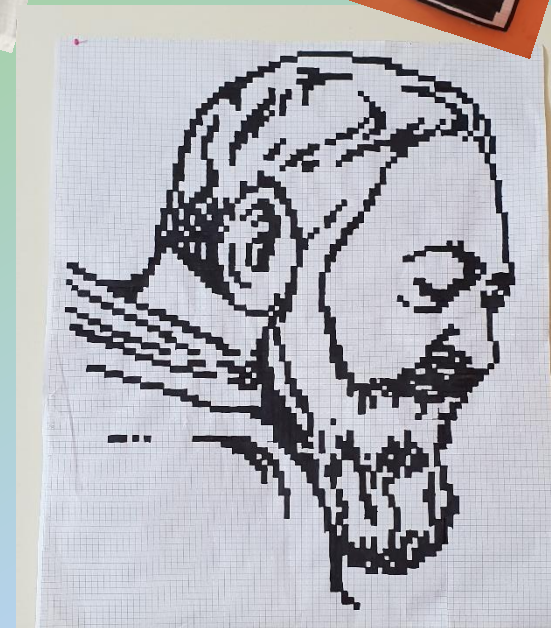


## CLASSI 5^A -5^B

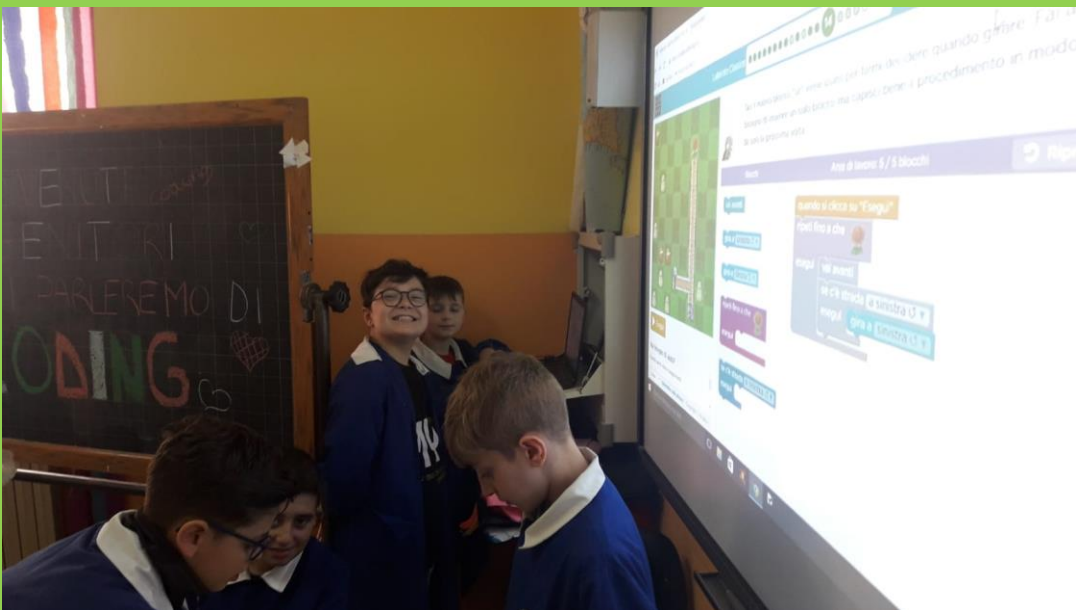
### *SANTI ... in PIXEL ART*

Noi studenti delle classi quinte abbiamo strutturato un workshop che ha visto i nostri genitori cimentarsi in un'attività di coding unplugged.

E' stato realizzato un "coding -pixel art" di Santi (Sant'Antonio, Santa Lucia, Padre Pio e Santa Rita) verso i quali vi è una forte devozione da parte del popolo montefalcionese. Attività piuttosto "complicata" per la quale è stato necessario grande impegno e precisione da parte dei genitori, attori protagonisti di questo "Santo laboratorio".



5<sup>A</sup>





5^B

