Codey Rocky va in favola: un percorso di narrazione computazionale inclusiva secondo il framework UDL nella scuola primaria

Padova 9-11 ottobre 2026

A cura di**: Ins. Anna Levrero**

IC Voltri 1 – Genova

Classe terza, scuola primaria

[ITADINFO]

CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

La genesi del progetto – L'Incontro di tre esigenze

Valorizzazione delle risorse scolastiche

Codey Rocky

Spinta formativa

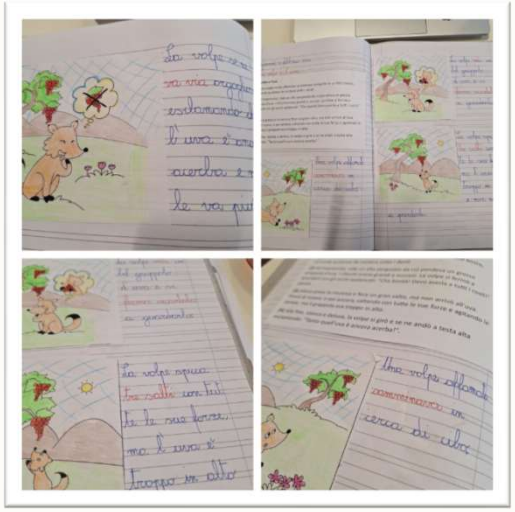
EFT Liguria
UDL

Gancio curricolare

La favola

[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

Il fumetto come mediatore cognitivo



Quaderno

Rappresentazione disgiunta

Testo e immagini affiancati,
ma autonomi.

Fumetto (Book Creator)

Mediatore cognitivo

Vignette e balloon
(Evento → Risposta)

Robotica

Linguaggio esecutivo

Mappatura dello storyboard
in algoritmo.

[ITADINFO]

CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

L’algoritmo della volpe

Organizzazione
Lavoro cooperativo a piccoli gruppi (3–4 alunni).

Prerequisiti
Sequenza semplice, movimento ed espressività, Scratch → mBlock

Il Salto Logico
Introduzione delle istruzioni condizionali (*Se… Allora…*) tramite sensori di colore.

[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL’INFORMATICA

Debugging e gestione degli imprevisti

Gestione hardware
Criticità di connessione PC →transizione ai tablet e riflessione guidata sulla fallibilità della tecnologia

Pratiche di debugging
Creazione di script di sicurezza
Pulsante di Reset/Stop e controllo dello stato della batteria

Calibrazione sensori
Limiti dei tratti a pennarello vs efficacia delle tessere cromatiche standard (rappresentazione dei dati)

[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA

L’integrazione del framework UDL

Molteplici mezzi di rappresentazione
Canali diversi per fruire la favola.
Testo, illustrazione, fumetto digitale e simulazione robotica.

Molteplici mezzi di espressione
Varietà di linguaggi
Scrittura, grafica, coding a blocchi, manipolazione e debugging.

Molteplici mezzi di coinvolgimento
Apprendimento cooperativo, errore come risorsa e contestualizzazione ludico-narrativa.

Valore pedagogico & inclusione
Sviluppo del pensiero computazionale e promozione dell'inclusione senza barriere d'accesso.

[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL’INFORMATICA

GRAZIE

[ITADINFO]

CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA