[ITADINFO]
CONVEGNO ITALIANO
SULLA DIDATTICA DELL'INFORMATICA
4ª edizione
Padova, 9-11 ottobre 2026

UN PEZZETTINO... ALLA VOLTA

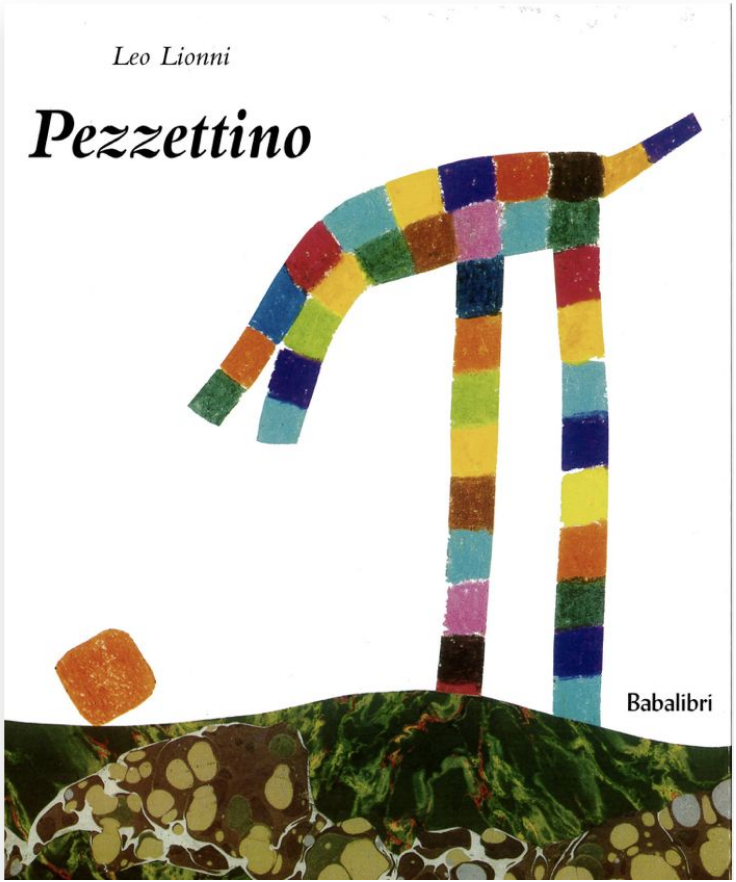
Maurizia Gai[1] *Cinzia D'Elia*[2] *Laura Galati*[3] *Virginia Macrì*

[1-2-3]I.C. Vivaldi-Murialdo di Torino

Pezzettino - l'albo illustrato

L'albo illustrato "Pezzettino" di Leo Lionni è una profonda metafora sulla costruzione dell'**identità** e sull'**autostima**.
Il testo viene frequentemente utilizzato nelle scuole a partire dai 5-6 anni, quando i bambini iniziano a definire il proprio senso di identità rispetto ai coetanei e affiancandolo ad attività laboratoriali.

L'esperienza che descriviamo è stata condotta in una **classe prima di scuola primaria**



Esperienza: un pezzettino alla volta...

Percorso formativo interdisciplinare

Ambito linguistico: lettura e riflessione emotiva del libro *Pezzettino*

Educazione Civica: valore del singolo e accettazione della diversità

Arte Immagine: manipolazione dei pezzettini di carta cartellone di gruppo realizzato in condivisione

Informatica: un primo approccio a concetti informatici



TRAGUARDI E OBIETTIVI DI RIFERIMENTO

Proposta CINI (2017)

Traguardi per lo sviluppo delle competenze al termine della scuola primaria

- T-P-5. inizia a riconoscere la differenza tra l'informazione e i dati;
- T-P-6. esplora la possibilità di rappresentare dati di varia natura (numeri, immagini, suoni,…) mediante formati diversi, anche arbitrariamente scelti;

Obiettivi di apprendimento al termine della classe terza della scuola primaria

Ambito dati e informazione:

- O-P3-D-1. scegliere ed utilizzare oggetti per rappresentare informazioni familiari semplici (es. colori, parole, ...);
- O-P3-D-2. definire l'interpretazione degli oggetti utilizzati per rappresentare l'informazione (legenda).

Nuove indicazioni Nazionali (2025)

Obiettivi generali al termine della scuola primaria (matematica-scienze, tecnologie)

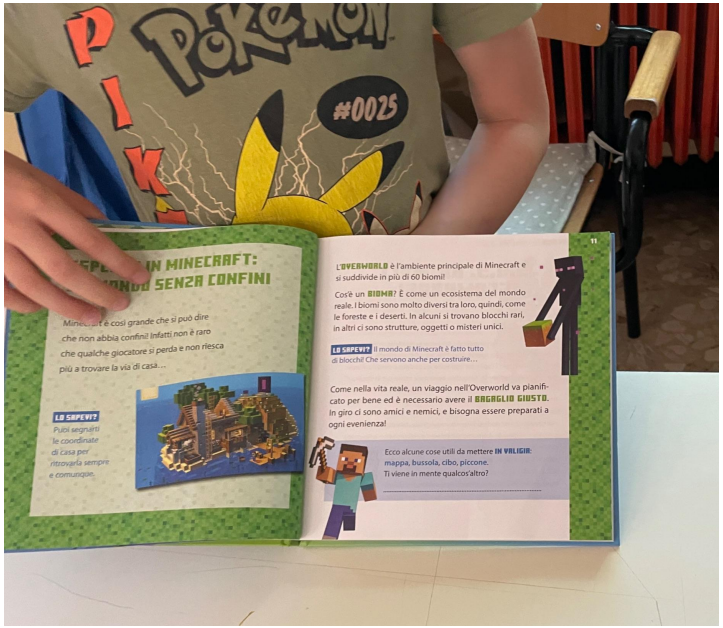
4. Organizzare informazioni con diversi strumenti: organizzare informazioni relative a un problema utilizzando liste, semplici mappe concettuali, tabelle e grafici elementari per visualizzare e comprendere i dati.

Obiettivi specifici di apprendimento per Informatica:

- Scegliere ed utilizzare oggetti o simboli per rappresentare informazioni. [...]
- Scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto [...]

SITUAZIONE PROBLEMA

La situazione problema posta da questo alunno è stata colta come opportunità didattica per motivare tutti all'apprendimento delle **coordinate cartesiane**, successivamente utilizzate come **sistema simbolico per codificare informazioni** e **decodificarle nella riproduzione di immagini.**



"Maestra, mi puoi aiutare?
Sto costruendo una bella casa in Minecraft,
ma la perdo ogni volta che gioco…
Su questo libro c'è scritto che posso ritrovarla
se mi segno le coordinate,
ma io non so cosa sono!"

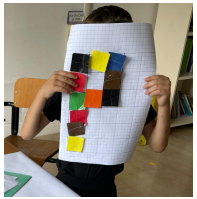
COORDINATE: GIOCO DEI PALAZZI A PIANI

Le coordinate sono state introdotte senza la presentazione del piano cartesiano, con l'uso del **reticolo**

linea orizzontale (asse ascisse, x) sono stati collocati degli ipotetici **palazzi** individuati con le lettere dell'alfabeto,

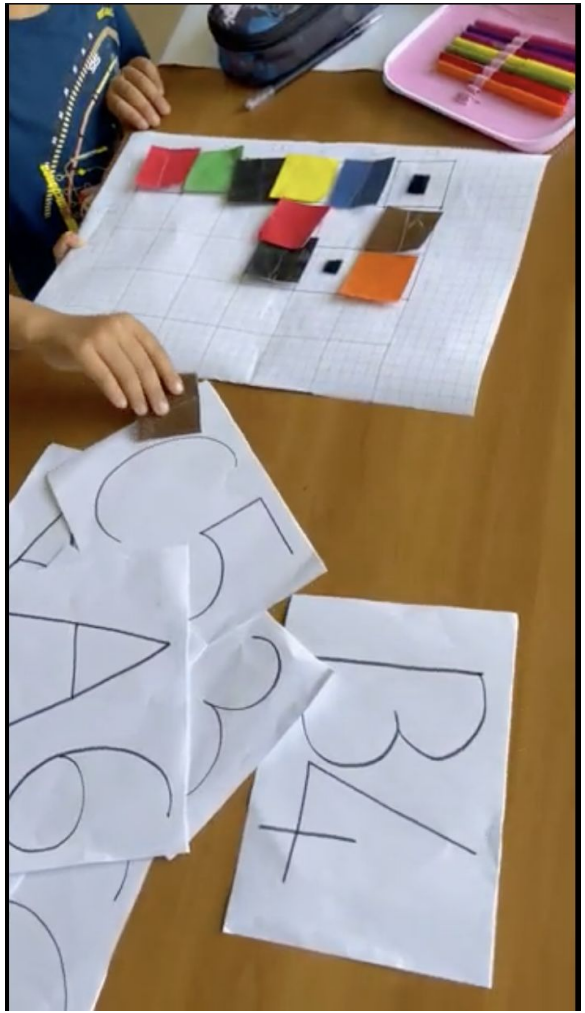
linea verticale (asse ordinate, y) sono stati individuati i piani del palazzo mediante i numeri cardinali.



CODIFICA:  DI PEZZETTINO MULTICOLORE

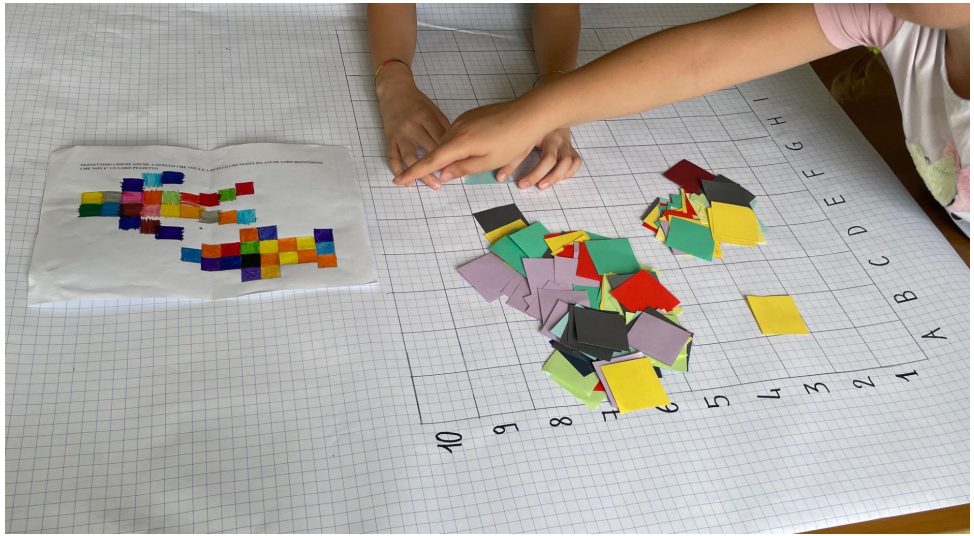
Sequenza ordinata:

1. **alunno “programmatore 1”** sceglie un quadratino colorato tra tutti quelli presenti sul tavolo
2. **alunno “programmatore 2”** decide e indica la collocazione di quel determinato quadratino es. “Questo rosso mettilo in A;3”
3. **alunno “esecutore”** colloca il quadratino colorato seguendo le **istruzioni** date dal compagno



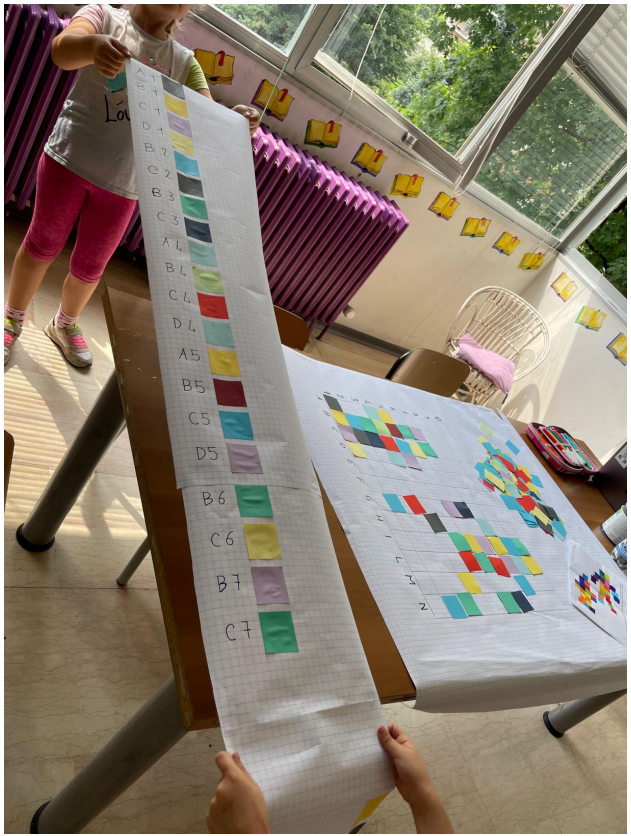
RAPPRESENTAZIONE SIMBOLICA: GLI AMICI DI PEZZETTINO

- **Due sottogruppi**, in due distinte aule adiacenti.
- Ob.**costruire l'immagine di un personaggio** del libro "Pezzettino" disponendo i quadratini colorati su un una grande griglia con lettere sull'asse x e numeri sull'asse y.
- **Istruzioni** affinché i bambini dell'altro gruppo potessero riprodurre, senza vederla, esattamente la stessa immagine, con stessa forma e stessi colori (codificare l'immagine).
- **Discussioni e riflessioni** sulle modalità più funzionali.
- Scelta di utilizzare le **coordinate e i colori** per fornire le informazioni all'altro gruppo.
- Interrogativi…



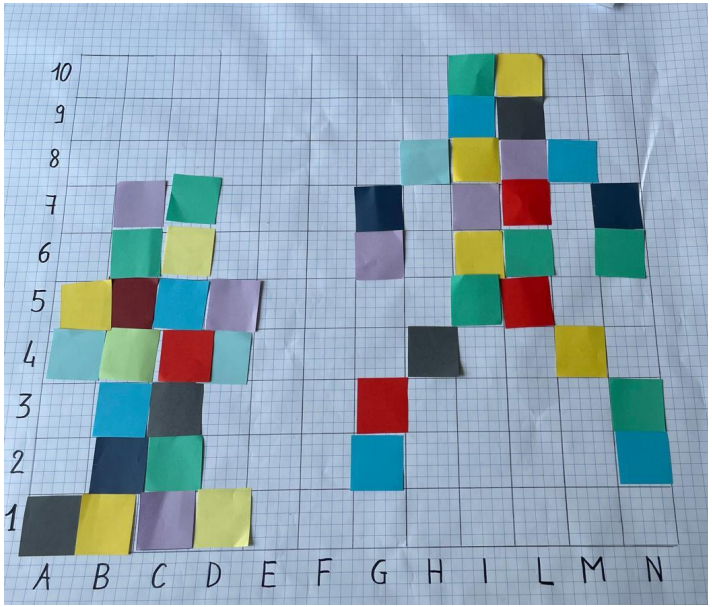
RAPPRESENTAZIONE SIMBOLICA: GLI AMICI DI PEZZETTINO

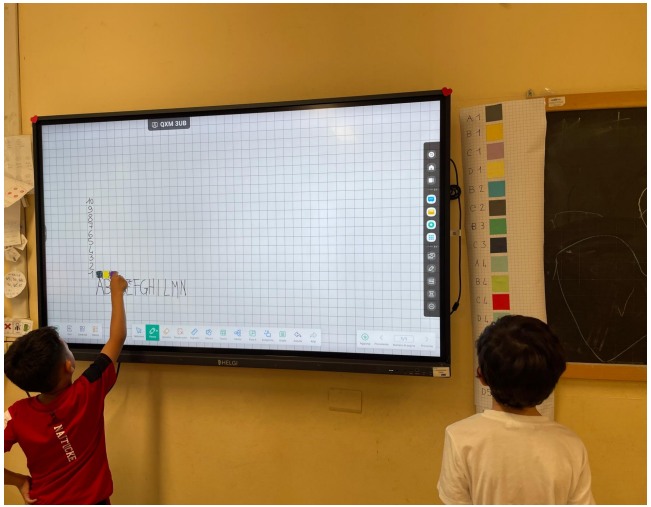
- Ogni singolo quadrato colorato collocato sulla griglia è stato **codificato** (es. C;2 verde), affinché gli alunni del secondo gruppo potessero riprodurre l'immagine realizzata dal primo gruppo.
- le **istruzioni** sono state create in modalità cooperativa
- via via la **lista** si allungava…



DECODIFICA: GLI AMICI DI PEZZETTINO

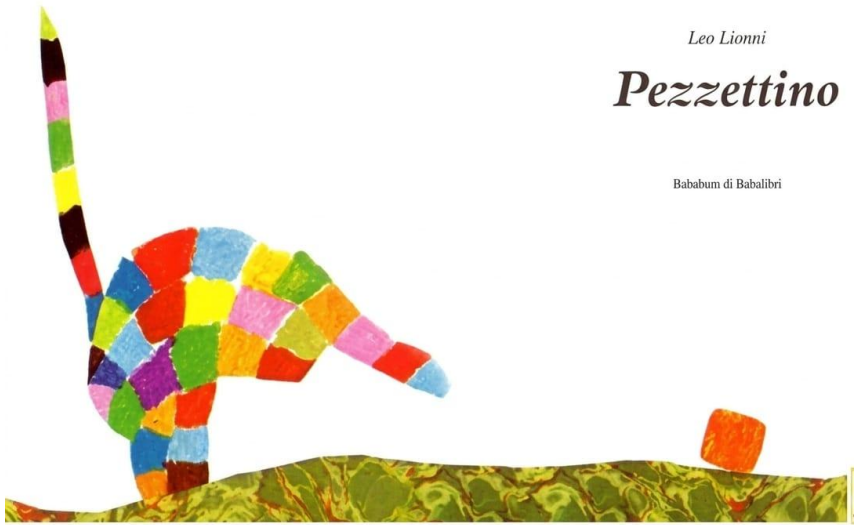
Con lo stesso approccio ludico e cooperativo la lista delle istruzioni è stata passata all'altro gruppo per fornire la procedura e spiegare ai compagni come riprodurre uno specifico personaggio (ad es. Quello - Forte)

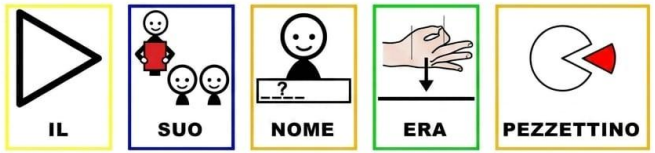




METODOLOGIE INCLUSIVE

- Storytelling
- Impostazione laboratoriale
- Attenzione agli aspetti dell'inclusione (anche CAA)
- Lavoro a piccoli gruppi e peer tutoring
- Approccio ludico e cooperativo
- Focus sull'apprendimento attraverso l'esperienza
- Riflessione sia per accompagnare le attività sia al termine





VALUTAZIONE

La verifica degli apprendimenti è stata effettuata **in itinere**, attraverso l'**osservazione** dei processi e la registrazione del progresso negli apprendimenti, con **rubriche valutative**, per descrivere in modo più articolato i diversi livelli di padronanza al fine di individualizzare i percorsi.

La valutazione è avvenuta ai sensi dell'O.M. n. 3 del 09/01/2025 mediante **giudizi sintetici**, correlati alla **descrizione dei livelli di apprendimento** raggiunti.

E'stata messa in atto l'ottica della **valutazione per l'apprendimento** che utilizza le informazioni rilevate anche per adattare l'insegnamento ai **bisogni educativi concreti** degli alunni e ai loro stili di apprendimento in una prospettiva di personalizzazione e valorizzazione dei talenti.

UN PEZZETTINO... IN DIGITALE

Gli alunni hanno trasformato la storia in un podcast, dando voce ai personaggi e diventando protagonisti della narrazione.

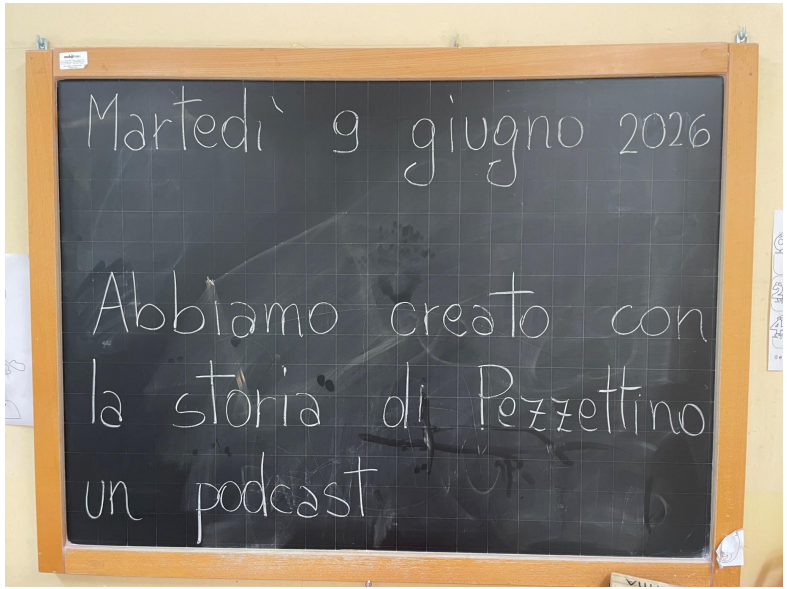
Un percorso inclusivo, in un intreccio di narrazione, creatività e tecnologie digitali.



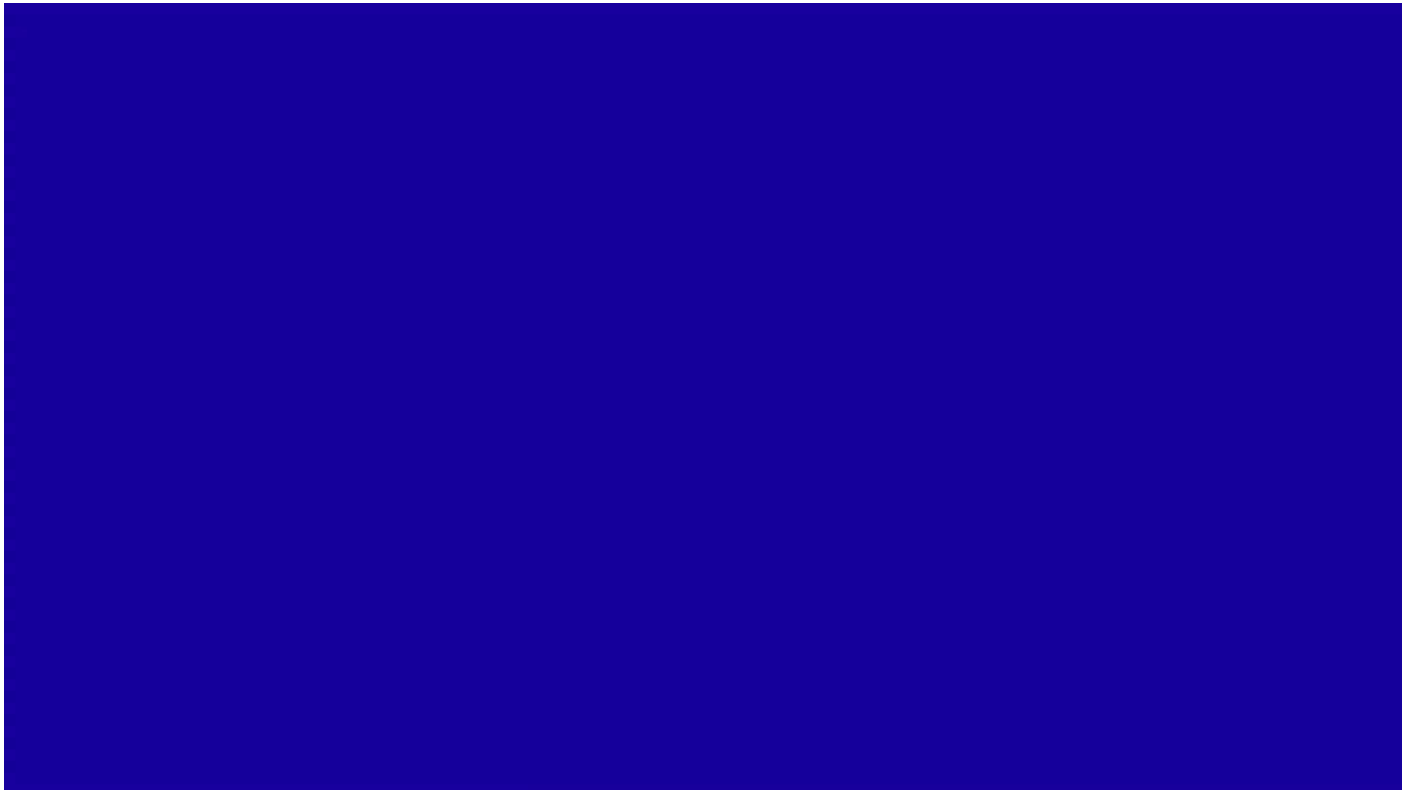
SVILUPPI FUTURI: UN PEZZETTINO ALLA VOLTA

Possibili approfondimenti per la classe successiva:

- **Debugging:** scrivere semplici programmi e verificare, mediante la loro esecuzione, se svolgono il compito previsto ed eventualmente correggerli.
- **Pixel e codifica digitale:** comprendere come immagini e informazioni possono essere rappresentate attraverso codici.
- **Produzione digitale autonoma:** progettare con attività di cooperative learning narrazione, podcast e video, utilizzando strumenti e applicazioni digitali.



Diamo voce all'esperienza: un breve estratto del podcast



BIBLIOGRAFIA

ITADINFO 2025 - Atti del convegno
https://www.itadinfo.it/2025/attidelconvegno/index.html

LONATI, Violetta, Informazioni, dati, codifica
https://lonati.di.unimi.it/didainfo_2021-22/informazioneDatiCodifica.pdf

LIONNI Leo, Pezzettino, ed illustrata, Babalibri (2013)

MIM - Decreto 9 dicembre 2025, n. 221 - Regolamento recante indicazioni nazionali per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d'istruzione.
https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2026/01/27/26G00021/SG

MIM - O.M. n.3 del 9 gennaio 2025, Valutazione periodica e finale degli apprendimenti nella scuola primaria e valutazione del comportamento nella scuola secondaria di primo grado
https://www.mim.gov.it/-/valutazione-periodica-e-finale-degli-apprendimenti-nella-scuola-primaria-e-valutazione-del-comportamento-nella-scuola-secondaria-di-primo-grado

MORGESE Roberto, Colibrì classe 1 Primaria, Raffaello Scuola

GRAZIE PER L'ATTENZIONE

gai.maurizia@unito.it

delia.cinzia@vivaldi-murialdo.edu.it

galati.laura@vivaldi-murialdo.edu.it

virgy.macri@gmail.com