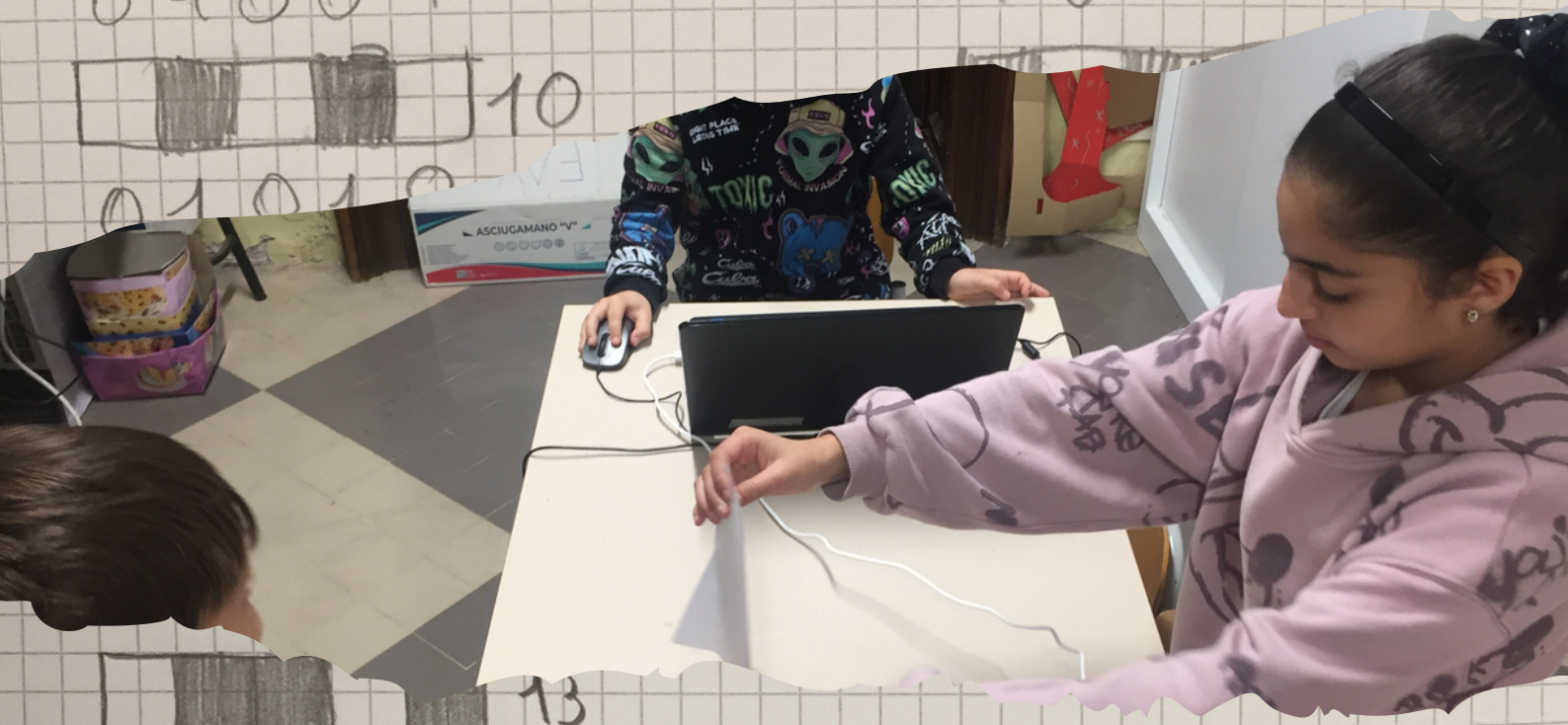
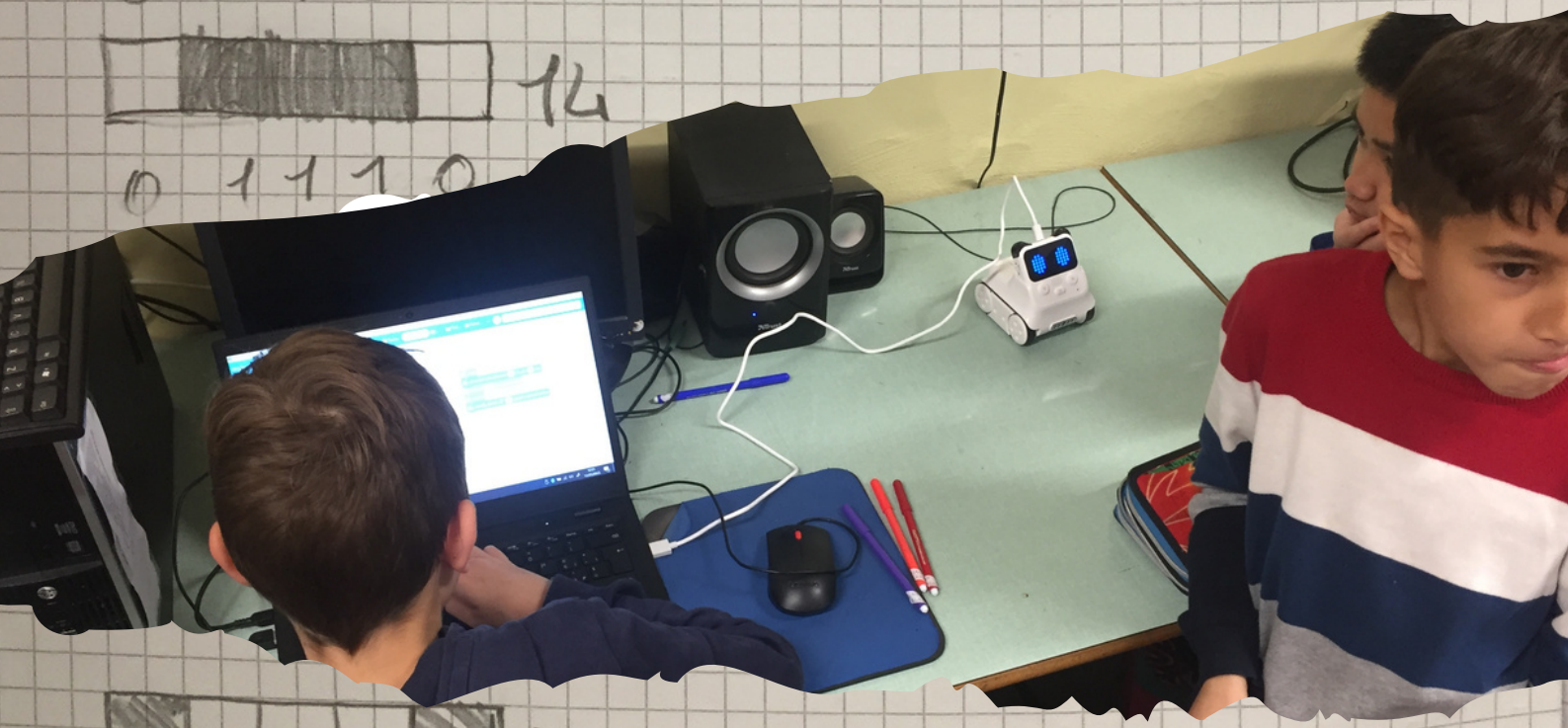
Narrazioni digitali

Percorsi interdisciplinari alla scoperta di linguaggi informatici e storytelling attraverso la robotica





A partire da semplici esempi di linguaggio macchina gli alunni di classe quarta e quinta della Scuola Primaria "Ada Negri" si sono confrontati con "Scratch", un vero e proprio ambiente di programmazione attraverso blocchi di comandi: hanno quindi dovuto imparare a progettare e pianificare un'idea per concretizzarla sullo schermo.

La familiarità e l'approccio giocoso, playful, ha fatto sì che le sessioni di programmazioni siano diventate un vero e proprio passatempo per buona parte della classe nei giorni di cattivo tempo, quando non si poteva andare in giardino per l'intervallo.

Il passaggio successivo è stata la conoscenza di un device esterno ed a sua volta programmabile, un robot dal nome immaginifico di Codey Rocky, studiando la sua forma e le sue caratteristiche.

E' stato praticamente immediato l'accostamento di un robot semovibile e capace di espressioni facciali alla funzione narrativa, in particolare riferendosi all'Odissea, studiata con l'insegnante di Italiano e addirittura rappresentata in prima persona in una esperienza meta-teatrale compiuta al Castello di Sarzana.

Alla fine quindi Codey Rocky, debitamente istruito e programmato, ha impersonato Ulisse nel suo peregrinare per il Mediterraneo, fino al suo ritorno ad Itaca.