



Empowering people and communities

ABF Digital Lab

Dialoghi e coding

Atelierista ABF: Ornella Frattini
Dirigente psicologa referente SiO:
Marianna Palumbo
Psicologa: Valeria Ippolito
A.O.R.N. Santobono-Pausilipon -
P.O. Pausilipon, Napoli.
a.s. 2024-2025



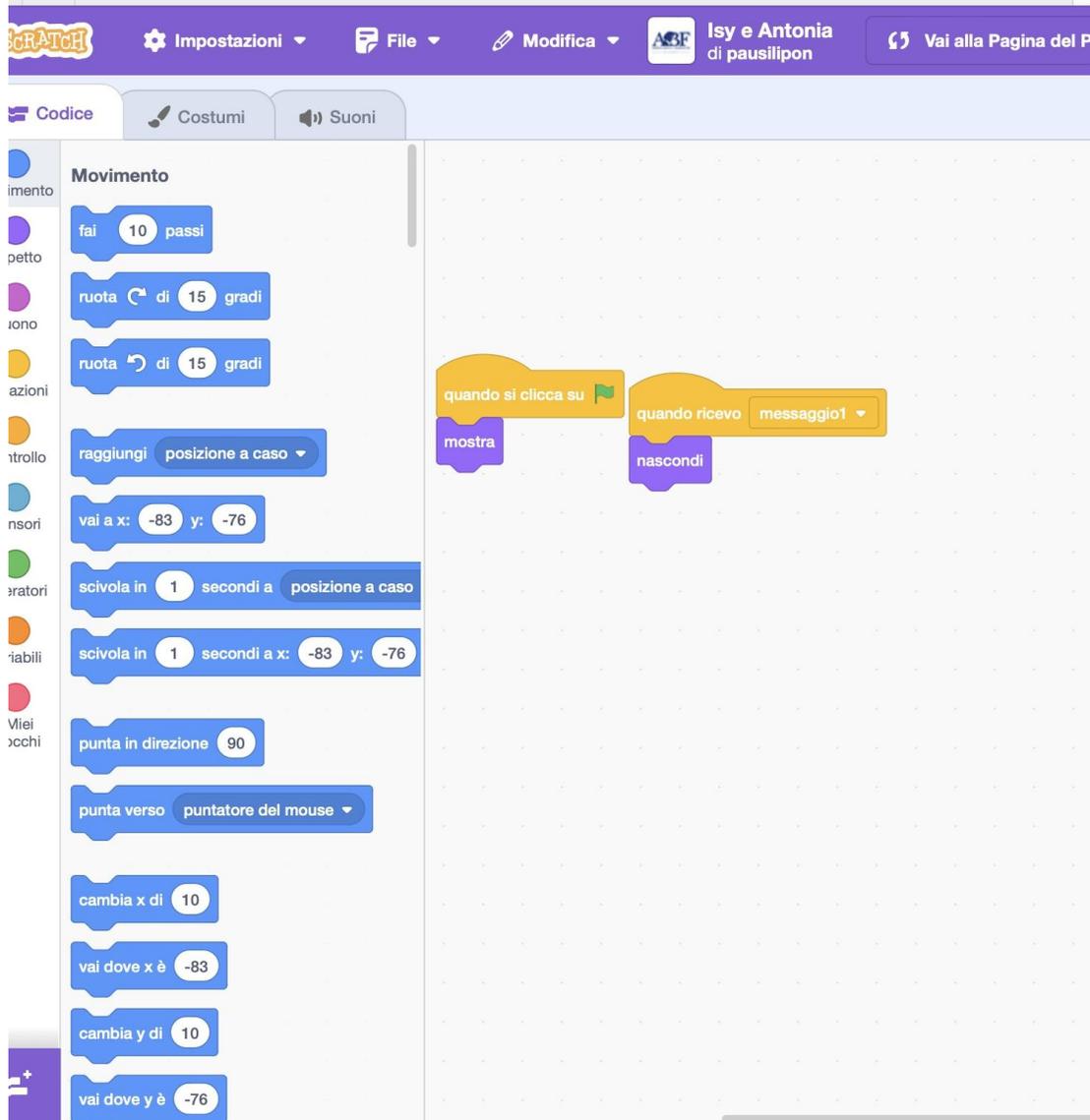


Il processo creativo è un vero e proprio processo di vita, capace di ristabilire una connessione profonda con la propria identità, anche durante una malattia lunga e difficile. Il percorso inizia con un approccio dialogico condiviso tra psicologa e atelierista, che valorizza interessi e abilità dei ragazzi, aprendo a diversi linguaggi espressivi, verbali e non verbali. L'atelier integra attività ludiche, analogiche e digitali, introducendo inizialmente il coding unplugged e, successivamente, quello digitale, rispettando tempi e fasi di ciascun ragazzo. In tal modo, si potenzia il pensiero computazionale, inteso come capacità di analizzare problemi, progettare soluzioni e sviluppare creatività attraverso il ragionamento logico e la scomposizione in passi. Il digitale diventa così strumento di espressione, crescita e sollievo, dove l'elaborato finale non è solo un prodotto tecnico, ma una testimonianza simbolica, autentica e trasformativa dell'esperienza vissuta.

Le fasi del progetto

1. La cura dell'incontro. L'inizio del percorso prevede un incontro tra la psicologa e l'atelierista digitale, durante il quale vengono definiti obiettivi, durata e struttura della prima esperienza conoscitiva con il ragazzo. Questo momento iniziale è fondamentale per costruire un ambiente di fiducia e personalizzare l'intervento.
2. Giocare con i codici. L'atelierista propone attività di coding unplugged, utilizzando frecce, simboli, colori e cartoncini. Il ragazzo costruisce un percorso con ostacoli e vie di fuga, allenando logica, creatività e orientamento nello spazio in modo ludico e partecipativo.
3. Sperimentare per ricordare. Attraverso l'esplorazione autonoma della piattaforma Scratch, il ragazzo crea e personalizza scenari, personaggi e comandi. Questa fase stimola la memoria, la fantasia e la capacità di rappresentazione simbolica, riattivando ricordi ed emozioni in modo naturale e non invasivo.
4. Raccontare e creare. Il confronto con l'altro, i dialoghi e le scoperte guidano verso la realizzazione di un algoritmo narrativo. Attraverso la piattaforma Scratch prende vita un incontro tra due amici, che si rinnova nel tempo e nello spazio: un file digitale finale che racchiude senso, emozione e identità.





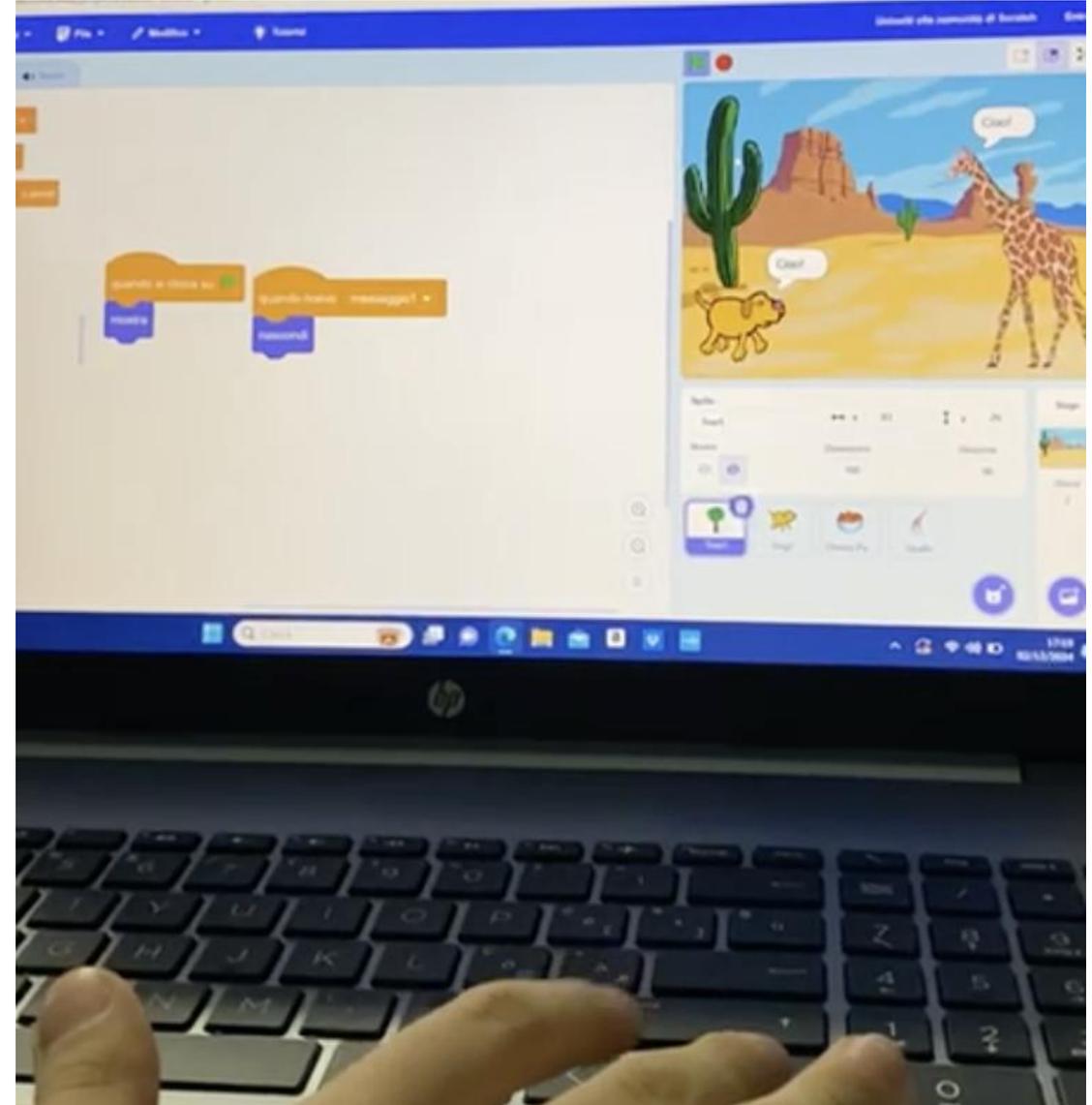
Scratch
Impostazioni File Modifica ABF Isy e Antonia di pausilipon Vai alla Pagina del Pro...

Codice Costumi Suoni

Movimento

- fai 10 passi
- ruota di 15 gradi
- ruota di 15 gradi
- raggiungi posizione a caso
- vai a x: -83 y: -76
- scivola in 1 secondi a posizione a caso
- scivola in 1 secondi a x: -83 y: -76
- punta in direzione 90
- punta verso puntatore del mouse
- cambia x di 10
- vai dove x è -83
- cambia y di 10
- vai dove y è -76

quando si clicca su
mostra
quando ricevo messaggio1
nascondi



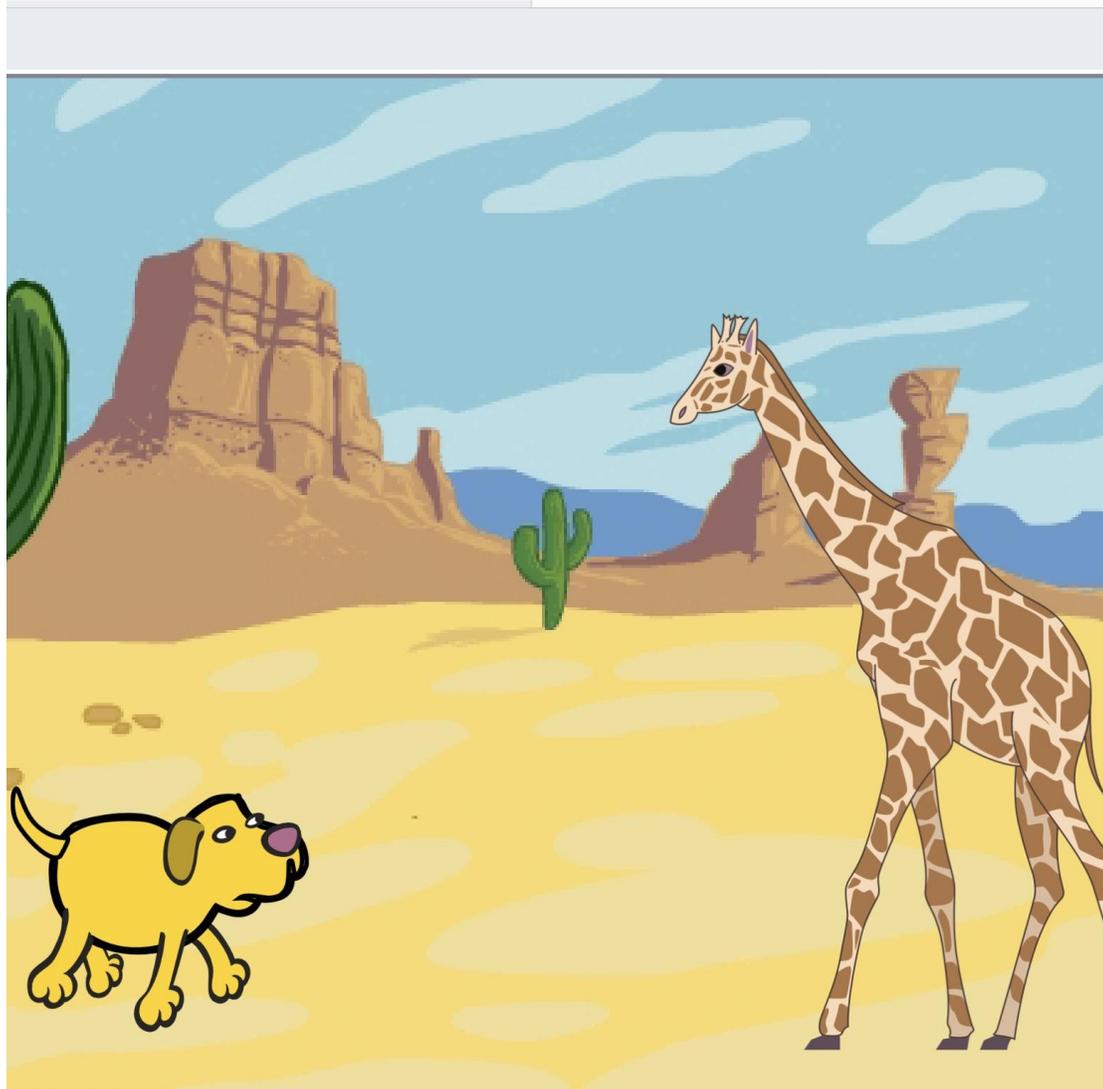
Scratch
Modifica File

quando si clicca su
mostra
quando ricevo messaggio1
nascondi

giraffe, cactus, dog

Link artefatti digitali:

<https://scratch.mit.edu/projects/1131284173>



Empowering people and communities



andreabocellifoundation.org