



ISTITUTO COMPRENSIVO DI SALGAREDA (TV)
Scuola dell'infanzia - Scuola Primaria - Scuola Secondaria di I grado



LUDO CODING, GIOCANDO IMPARO

PROGETTO VERTICALE DI CODING

SCUOLA DELL'INFANZIA Anna Frank

SCUOLE PRIMARIE Giorgio Collarin e Ferdinando Pascon

MOTIVAZIONI DEL PROGETTO

AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA

PROGETTO INNOVATIVO IN CONTINUITA' VERTICALE

CON SUPPORTO DELL'UFFICIO SCOLASTICO TERRITORIALE DI TREVISO

SOGGETTI COINVOLTI

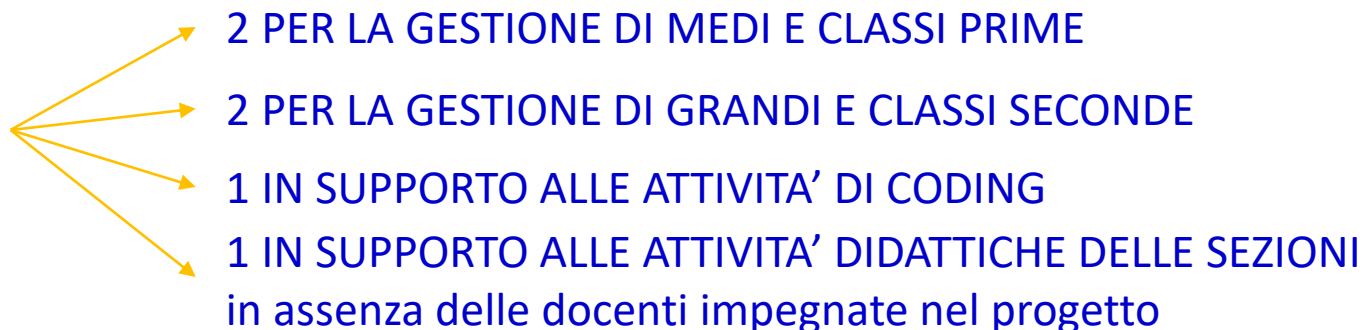
**ALUNNI DI 4 e 5 ANNI
(MEDI e GRANDI)**

**ALUNNI DI 6 e 7 ANNI
(CLASSI PRIME e SECONDE)**

SCUOLA DELL'INFANZIA STATALE ANNA FRANK
Campo di Pietra

SCUOLA PRIMARIA STATALE GIORGIO COLLARIN
Salgareda
SCUOLA PRIMARIA STATALE FERDINANDO PASCON
Campo di Pietra


**6 INSEGNANTI
SCUOLA DELL'INFANZIA**




**UNA LEZIONE ALLA
SETTIMANA
DA NOVEMBRE
A MAGGIO**



COSA PREVEDE LA NORMATIVA

DALLE INDICAZIONI NAZIONALI 2012 ALLA LEGGE 233/2021

Indicazioni Nazionali 2012: attività legate al **pensiero computazionale** (...) finalizzate alla **soluzione dei problemi** con sviluppo di competenze matematiche, e potenziamento competenze linguistiche.  **scientifiche e tecnologiche, spirito di iniziativa**

Indicazioni Nazionali e nuovi scenari: processo mentale che consente di risolvere problemi di varia natura seguendo metodi e strumenti specifici **pianificando una strategia**

Legge 107/2015: obiettivi formativi prioritari (art.1 comma 7 lettera h) «(...) lo **sviluppo delle competenze digitali** degli studenti, con particolare riguardo al **pensiero computazionale** (...)» 

Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD): essenziale per le nuove generazioni come soggetti consapevoli e attori partecipi del loro sviluppo  **Mozioni Aprea e altri** impegno del Governo di inserire il coding obbligatorio in scuole dell'infanzia, primaria (strumenti, arredi, formazione)  **Legge 233/2021** conversione del DL 152/2021 PNRR art.24bis Sviluppo delle competenze digitali

PERCHE' PROPORRE IL CODING A SCUOLA

Ha **ricadute immediate** nell'ambito logico-matematico e nella risoluzione dei problemi in generale, contribuendo allo sviluppo del pensiero logico.

Il saper tradurre idee in codice è **espressione di creatività** ed incentiva la **responsabilizzazione** ed il **ruolo attivo dell'individuo**.

Incentiva la **collaborazione tra pari** e lo **scambio cognitivo**.

Concorre al raggiungimento delle **competenze digitali**, soprattutto nella sua componente scientifica e tecnologica.

Da fruitori passivi di tecnologia a creatori!

LA NOSTRA ESPERIENZA

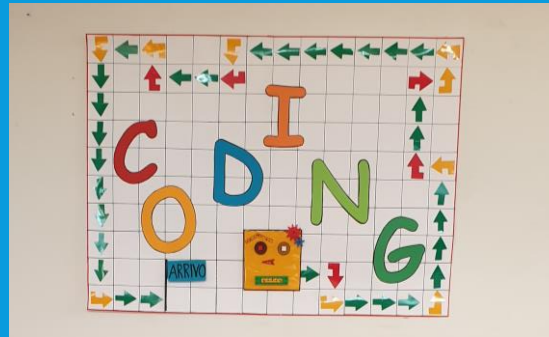
A.S. 2018/19 sperimentazione
semplici attività di coding
unplugged con alunni di 5 anni

A.S. 2020/21 sperimentazione di coding unplugged con
alunni di 4 anni e progetto annuale di sezione
attività di brainstorming, di comprensione ed elaborazione
del testo, di risoluzione del problema, di cooperazione e peer
tutoring con l'obiettivo di *sviluppare l'attenzione*, la
concentrazione, la *motivazione*, *l'autonomia operativa*,
consolidare i concetti di *lateralità* e di *orientamento spaziale*,
di stimolare il *pensiero creativo*, di accrescere le *capacità
decisionali*, il *senso di responsabilità* e *l'autostima* in un *clima
inclusivo* di tutti i bambini anche quelli più in difficoltà.

**A.S. 2021/22 PROGETTO
VERTICALE DI CODING
SCUOLA DELL'INFANZIA –
SCUOLA PRIMARIA**

I NUOVI LABORATORI DI CODING E ROBOTICA EDUCATIVA Novembre 2021

Scuola dell'Infanzia Anna Frank



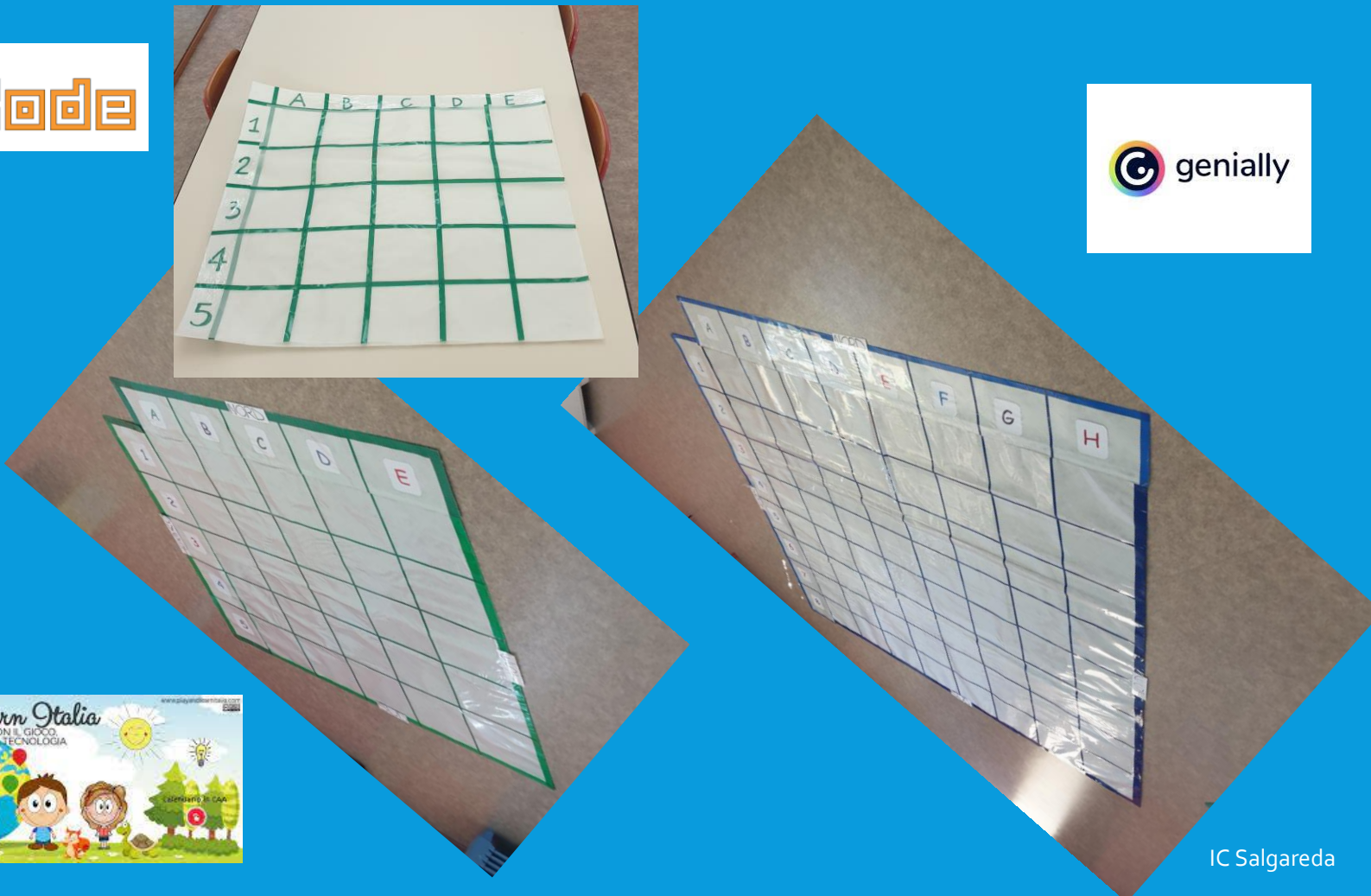
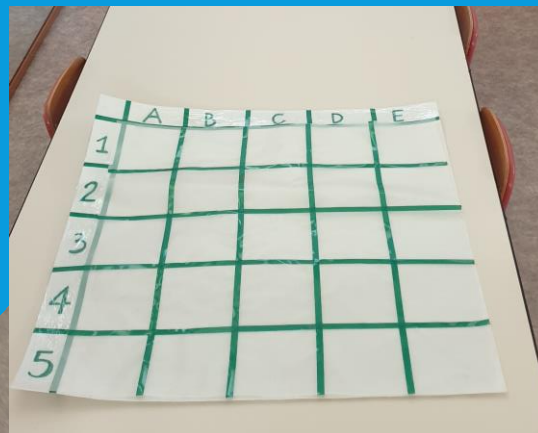
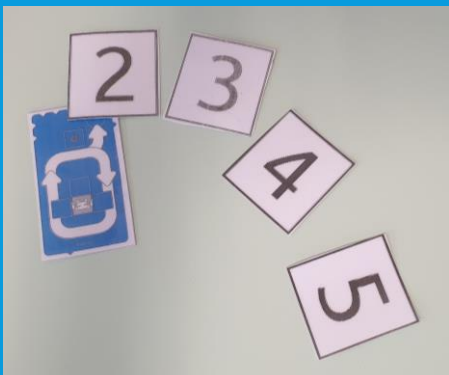
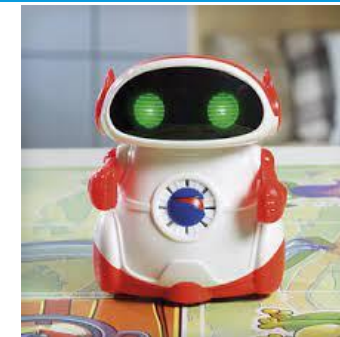
Scuola secondaria I grado Arturo Martini





MATERIALI E PIATTAFORME UTILIZZATI

TUTTI REALIZZATI DA NOI TRANNE BLUE BOT E ROBOT



LANCIO DELLE ATTIVITA'



ESPLORAZIONE
DELL'AMBIENTE E
DEI MATERIALI



VISIONE
VIDEO

BRAINSTORMING



FOTO
RICORDO



L'ATTIVITA'
GRAFICA





Attraverso il gioco, i bambini
acquisiscono e consolidano
competenze

SINISTRA AVANTI DESTRA



**ALUNNI
CLASSE 2[^]**

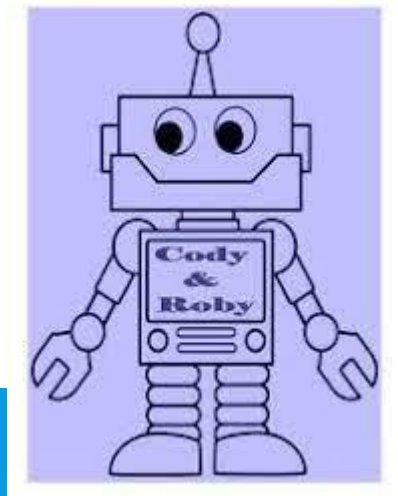
**ALUNNI 5 ANNI
(a.s. 2020/21)**



**ALUNNI
CLASSE 1[^]**



**ALUNNI
4 ANNI**



CI TRASFORMIAMO IN CODY E ROBY



ALUNNI
CLASSE 1[^]



ALUNNI
4 ANNI



ALUNNI 5
ANNI



ALUNNI
CLASSE 2[^]

I PERSONAGGI MEDIATORI

IL PICCOLO PRINCIPE

per gli alunni di seconda classe primaria
e grandi infanzia



IL GALLO CRISTALLO

per gli alunni di prima classe primaria
e medi infanzia



RACCONTO, RIELABORAZIONE ORALE E ATTIVITA' GRAFICHE PROPEDEUTICHE ALLO SVILUPPO DELLE FASI SUCCESSIVE

ALUNNI 5 ANNI
E DI CLASSE 2[^]



PERCORSI NEI RETICOLI A PAVIMENTO PROGRAMMAZIONE INTERNA

RIFLESSIONE, DECISIONE,
PROGRAMMAZIONE, COMUNICAZIONE,
ASCOLTO, ATTENZIONE E CONCENTRAZIONE



ALUNNI 4 ANNI



ALUNNI 5 ANNI



ALUNNI
CLASSE 1[^]



ALUNNI
CLASSE 2[^]

PERCORSI NEI RETICOLI CON OSTACOLI PROGRAMMAZIONE INTERNA

LAVORO COOPERATIVO PER LA
RISOLUZIONE DEL PROBLEMA



ALUNNI 5 ANNI



ALUNNI 4 ANNI



ALUNNI
CLASSE 2[^]



ALUNNI
CLASSE 1[^]

PERCORSI NEI RETICOLI PROGRAMMAZIONE ESTERNA

LA DIFFICOLTA' AUMENTA: IPOTESI E
STRATEGIE



ALUNNI
CLASSE 2[^]



ALUNNI
CLASSE 1[^]



ALUNNI 5
ANNI



PERCORSI NEI RETICOLI PROGRAMMAZIONE ESTERNA DI PIU' GRUPPI CONTEMPORANEAMENTE

RIFLESSIONE, STRATEGIA,
LAVORO COOPERATIVO,
RISOLUZIONE DEL
PROBLEMA



ALUNNI CLASSE 2[^]



CREATIVITA', COOPERAZIONE, RISOLUZIONE DEL PROBLEMA, STRATEGIA, RIFLESSIONE, CONCENTRAZIONE

STORYTELLING AMICI DELL'AMBIENTE



ALUNNI 5 ANNI



ATTIVITA' GRAFICHE INDIVIDUALI E DI GRUPPO, INVENTASTORIE, PROGRAMMAZIONE DEI GRUPPI SU RETICOLO A PAVIMENTO, PROGRAMMAZIONE DI SINGOLO GRUPPO SU CARTA, VERIFICA SU RETICOLO DA TAVOLO



**CREATIVITA', COOPERAZIONE, RISOLUZIONE DEL
PROBLEMA, STRATEGIA, RIFLESSIONE,
CONCENTRAZIONE**

**ALUNNI DI
CLASSE 2[^]**

**STORYTELLING
AMICI DELL'AMBIENTE**



**ATTIVITA' GRAFICHE INDIVIDUALI E DI
GRUPPO, INVENTASTORIE,
PROGRAMMAZIONE DEI GRUPPI SU
RETICOLO A PAVIMENTO E TRASLAZIONE
SU CARTA, PROGRAMMAZIONE DI
SINGOLO GRUPPO SU RETICOLO A
TAVOLINO, VERIFICA**



COORDINATE E PIXEL ART

ASCOLTO E CONCENTRAZIONE:
ATTIVITA' CON IL CORPO E SU CARTA



ALUNNI 5
ANNI



ALUNNI
CLASSE 1^A



ALUNNI
CLASSE 2^A



CREATIVITA', COOPERAZIONE, RISOLUZIONE DEL PROBLEMA, STRATEGIA, RIFLESSIONE, CONCENTRAZIONE E DIVERTIMENTO

ANCORA PIXEL ART



**ALUNNI
CLASSE 2[^]**

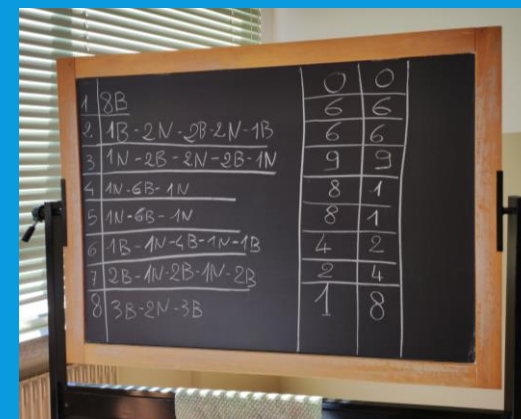
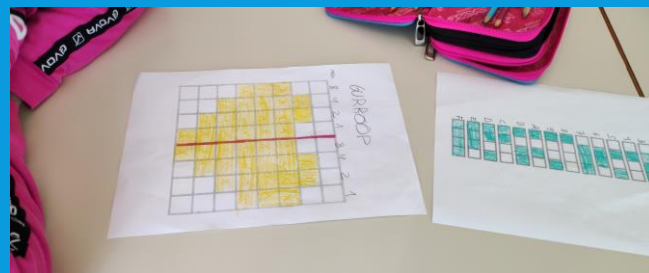
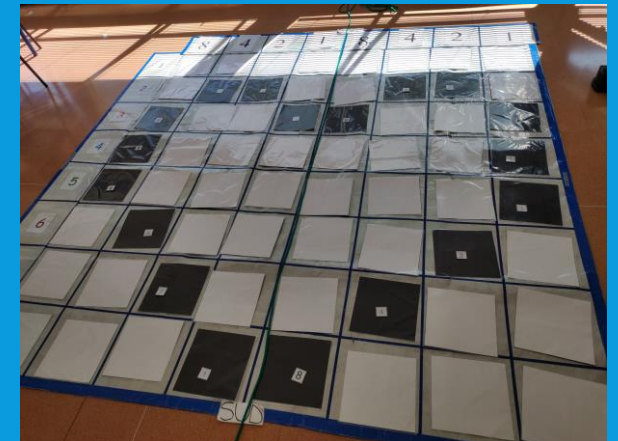


**ALUNNI 5
ANNI**

PIXEL ART E CODICE ESADECIMALE

PER RAPPRESENTARE UN
DISEGNO CON
PROGRAMMAZIONE
SINTETICA

COOPERAZIONE, RISOLUZIONE DEL
PROBLEMA, STRATEGIA, RIFLESSIONE,
CONCENTRAZIONE E RAGIONAMENTO



ALUNNI
CLASSE 2^A

GIORNATA DEI DIRITTI DEL BAMBINO



GIORNATE A TEMA

GIOCO DELL'OCA RIVISITATO

CONVERSAZIONE, EMPATIA, CREATIVITA', COOPERAZIONE PER LA RISOLUZIONE DEI PROBLEMI



ALUNNI CLASSE 2^A



ALUNNI CLASSE 1^A



ALUNNI 5 ANNI



ALUNNI 4 ANNI



**COOPERAZIONE,
RISOLUZIONE DEL PROBLEMA, STRATEGIA,
RIFLESSIONE, CONCENTRAZIONE E
DIVERTIMENTO**

GIORNATE A TEMA



ALUNNI 4 ANNI



**ALUNNI
CLASSE 1^**



**ALUNNI
CLASSE 2^**



ALUNNI 5 ANNI



GIORNATA DEL
«BELLISMO»
Contrasto al bullismo



GIORNATE A TEMA

LETTURA, VISIONE DI BREVE
VIDEO, CONVERSAZIONE,
EMPATIA, COOPERAZIONE
PER LA RISOLUZIONE DEI
PROBLEMI



ALUNNI
CLASSE 1^A



ALUNNI
CLASSE 2^A

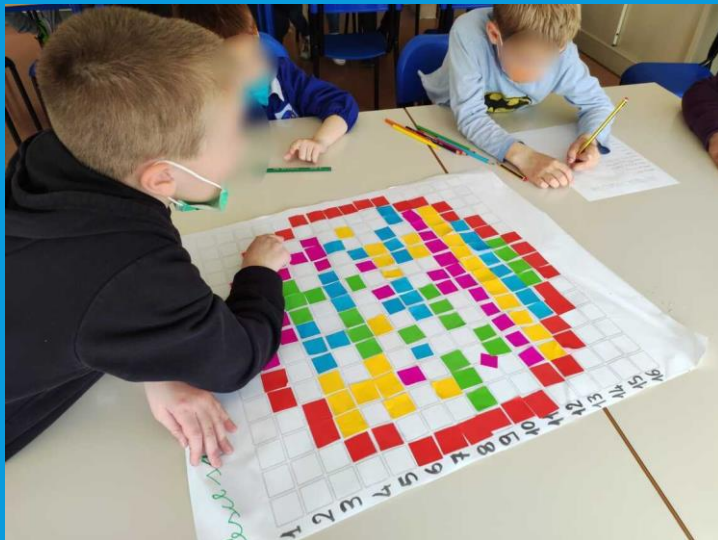


**CREATIVITA', COOPERAZIONE,
RISOLUZIONE DEL PROBLEMA,
STRATEGIA, RIFLESSIONE,
CONCENTRAZIONE**

GIORNATE A TEMA



ARIA DI PASQUA...



ALUNNI CLASSE 2[^]



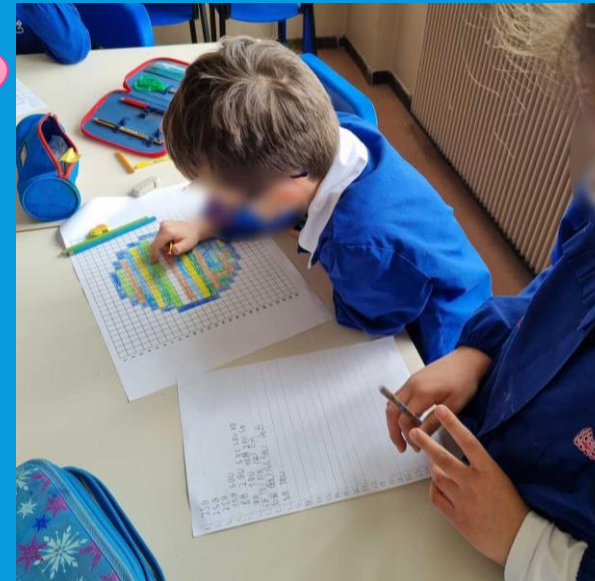
GIORNATA
DELLA TERRA



GIORNATE A TEMA

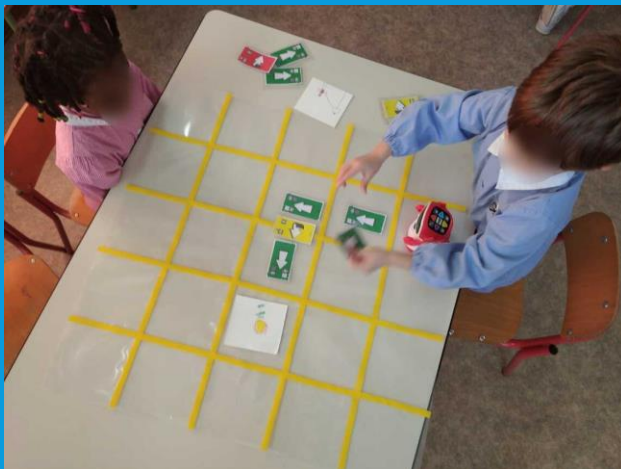
CREATIVITA', COOPERAZIONE,
STRATEGIA, RIFLESSIONE,
CONCENTRAZIONE

ALUNNI CLASSE 2^A



DIVERTIMENTO E VERIFICA DELLA PROGRAMMAZIONE

UNPLUGGED E CON USO DI SUPER DOC E BLUE BOT ANCHE PROGRAMMATE DA TABLET



FESTA FINALE DI CODING



**WORK IN PROGRESS:
IN PROGRAMMA
TRA QUALCHE SETTIMANA...**

FONTE PRINCIPALE DI ISPIRAZIONE

PROF. ALESSANDRO BOGLIOLO – CODEMOOC

RINGRAZIAMENTI

**DS DOTT.SSA FILIPPINA ROMANO e UST TREVISO
DSR PROF.SSA MARISA ZANON e I VICARI DELL'I.C. SALGAREDA
INS. SILVIA SAONER
INS. CHIARA CARDIN e INS. NADIA STEFANI
INS. ROBERTA BOLZAN e INS. MARIANNA COSTANTIN
COLLEGHI DI SCUOLA INFANZIA e SCUOLE PRIMARIE
TUTTI I BAMBINI COINVOLTI NEL PROGETTO
E TUTTI VOI
PER L'ATTENZIONE PRESTATATA**

Ins. Alessia Grosso
alessia.grosso@icsalgareda.edu.it