



## Istituto Comprensivo Sala Consilina

Via Santa Maria degli Ulivi, SNC - 84036 Sala Consilina (SA) – PEC saic89600t@pec.istruzione.it  
Telefono 0975 525214 - e-mail [saic89600t@istruzione.it](mailto:saic89600t@istruzione.it) - Codice Fiscale 92012900657  
Codice univoco fattur. elettronica UFLQ2V - Codice Minist. SAIC89600T - Sito web [www.icsalaconsilina.edu.it](http://www.icsalaconsilina.edu.it)



---

# LET'S CODE!

## CODING A SCUOLA

*Tutti dovrebbero imparare a programmare un computer  
perché è un'attività che insegna a pensare*

*(Steve Jobs)*

### PREMESSA

Il progetto si inserisce nell'azione #28 del PNSD e riguarda gli ambiti:

- **COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITÀ SCOLASTICA:** si intende favorire la partecipazione e il protagonismo degli studenti, sviluppandone logica, pensiero computazionale e creatività digitale, e implementare una cultura digitale condivisa;
- **FORMAZIONE INTERNA:** si prosegue con le azioni di formazione dei docenti avviate nel precedente anno scolastico, secondo la logica della ricerca-azione, in modo che le attività formative trovino parallelamente riscontro nell'attività didattica.

Il progetto prosegue quanto intrapreso, approfondendo alcuni dei temi affrontati, anche tenendo conto di quanto emerso dai questionari di valutazione somministrati alla fine del percorso formativo. Le attività di formazione si rivolgono a chi ha già frequentato il corso nel precedente anno scolastico, ma anche ai docenti interessati ad approfondire le tematiche relative al coding. È caratterizzato da una didattica laboratoriale e "hands-on" in cui è proposta una progressione didattica nella scoperta dei concetti principali del Coding, stimolando gli alunni a mettersi alla prova sperimentando e quindi ad apprendere e formarsi continuamente.

## IL PROGETTO

### Destinatari

Gli alunni della scuola dell'Infanzia, della scuola Primaria e della scuola Secondaria di I grado.

I docenti coinvolti nel percorso formativo.

### Responsabili del progetto.

Animatore digitale: Lina Mori

### Finalità didattiche

Con riferimento agli studenti:

- Sviluppare il pensiero computazionale coinvolgendo vari ambiti disciplinari
- Incrementare competenze logiche e decisionali.
- Accrescere la motivazione e l'autostima degli studenti.
- Promuovere competenze personali, interpersonali e interculturali e forme di comportamento che consentono alle persone di partecipare in modo efficace, costruttivo e responsabile alla vita sociale
- Sviluppare la capacità di pianificazione, organizzazione ed assunzione di rischi nella gestione di progetti per raggiungere obiettivi.
- Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti.

Con riferimento alla comunità professionale:

- Realizzare una cultura digitale condivisa
- Estendere i laboratori di coding a tutta la scuola

## AMBITO COINVOLGIMENTO COMUNITÀ SCOLASTICA

### Attività

- Ascolto di storie e rielaborazione sintetica delle stesse.
- Realizzazione di immagini e di storie animate.
- Giochi matematici e sfida tra gruppi di alunni.
- Creazione del percorso.
- Programmazione di coding.
- Giochi motori guidati.

## Obiettivi in termini di conoscenze e abilità

<b>Competenze chiave</b>	<b>Competenze chiave europee</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Competenza matematica e le competenze di base in campo scientifico e tecnologico: abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi.</li><li>• Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.</li><li>• Spirito di iniziativa: risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare.</li></ul> <b>Componenti della competenza osservata nel compito:</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Progettare</li><li>• Organizzare informazioni</li><li>• Collaborare e partecipare</li><li>• Agire in modo autonomo e responsabile</li><li>• Risolvere problemi</li><li>• Operare scelte condivise</li><li>• Approcciarsi a nuove applicazioni informatiche</li></ul>
<b>Traguardi per lo sviluppo delle competenze</b>	<b>Imparare a conoscere</b> <p>Affrontare situazioni complesse sviluppando competenze logiche e utilizzando il proprio potenziale creativo.</p> <b>Imparare a fare</b> <p>Lavorare secondo le proprie capacità, preferenze ed attitudini sviluppando le personali intelligenze: linguistica, matematica, motorio prassica, emotiva...</p> <b>Imparare a vivere insieme</b> <p>Lavorare in gruppo confrontando idee ed opinioni e formulando ipotesi da sperimentare e verificare in situazione.</p> <b>Imparare ad essere</b> <p>Acquisire una progressiva consapevolezza, attraverso un adeguato processo di metacognizione, dei propri punti di forza e debolezza.</p>
<b>Obiettivi di apprendimento</b>	<b>Abilità</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici e le mappe di spazi noti che si formano nella mente (carte mentali)</li><li>• Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/o scritte e saper dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato.</li><li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li><li>• Operare scelte</li></ul>

	<p><b>Conoscenze</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elementi di orientamento.</li> <li>• Regole fondamentali di attività di gioco-sport.</li> <li>• Principi di funzionamento di macchine e apparecchi.</li> <li>• Collaborare attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune.</li> </ul> <p><b>Evidenze osservabili</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Trasforma una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili</li> <li>• Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline</li> <li>• Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo trovando nuove strategie risolutive.</li> </ul>
--	---

## Contenuti e Attività

- Conversazioni
- Lettura di immagini
- Giochi con robot Bee Bot
- Giochi motori guidati
- Produzioni grafico pittoriche

## Metodi

- Cooperative learning.
- Didattica laboratoriale.
- Attività manipolative ed artistiche.
- Problem solving.

## Modalità di verifica

- Questionari di gradimento
- Questionario di monitoraggio
- Rubrica valutativa del prodotto

## Tempi e modalità di attuazione

Tempi	Soggetti coinvolti	Modalità di attuazione
I fase ottobre - dicembre 2022	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docenti interessati alla formazione</li> <li>• Alunni delle classi dei docenti coinvolti nella formazione</li> </ul>	<p>Formazione per i docenti che ne faranno richiesta</p> <p>Partecipazione alla CodeWeek 2022 con un'ora propeudeutica di avviamento al pensiero computazionale con gli alunni delle sezioni/classi coinvolte</p>

<b>Il fase</b> gennaio - maggio 2023	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Docenti ed alunni delle classi coinvolte nel percorso formativo</li> </ul>	Creazione di un laboratorio in cui gruppi di docenti e alunni proseguiranno le attività di formazione e laboratoriali.  Conclusione del percorso e produzione di un elaborato finale
---	---	--

## Risorse e Materiali

- Attività unplugged tramite linguaggi di programmazione visuale.
- Scacchiere di grandi dimensioni da pavimento
- Scacchiere da tavolo
- Bee bot

## AMBITO FORMAZIONE INTERNA

### Unità formativa “Let’s code!: per una didattica innovativa”

#### Descrizione

L’unità formativa intende proseguire e approfondire le tematiche svolte nel precedente anno scolastico allo scopo di fornire ai docenti strumenti semplici, creativi e facilmente accessibili per formare a loro volta gli studenti relativamente ai concetti base di programmazione e robotica. Attraverso il coding è possibile imparare i concetti di base del pensiero computazionale e scoprire come esprimersi attraverso la creazione di storie animate e di videogiochi. Attraverso semplici attività di Let’s code!, in modalità unplugged e multimediale, gli insegnanti possono implementare la logica e il pensiero computazionale dei propri alunni in forma giocosa, rendendo la scuola un ambiente di apprendimento ricco di attrattive.

Il percorso mira, dunque, ad approfondire la conoscenza generale sul coding e sulla robotica educativa, privilegiando il pensiero computazionale come strumento metodologico-didattico atto ad aiutare gli studenti ad apprendere un nuovo modo di sperimentare il mondo e a sviluppare competenze trasversali.

Le ore di attività in presenza, frontali e laboratoriali, sono funzionali a introdurre gli strumenti di base e a sviluppare attività in grado di creare soluzioni formative innovative e stimolanti per l’apprendimento.

Il percorso prevede i seguenti argomenti:

- Il coding nella didattica (modalità unplugged e multimediale)
- La robotica nella didattica e utilizzo di robot educativi
- Condivisione di idee per ambienti di apprendimento innovativi

#### Finalità

- Potenziare le competenze digitali del personale docente con particolare riferimento a coding e robotica al fine di fornire strumenti di lavoro atti a promuovere la logica e favorire processi di inclusione
- Realizzare una cultura digitale condivisa
- Estendere progressivamente i laboratori di coding a tutta la scuola

## Obiettivi della formazione e competenze attese

Aree	Obiettivi	Competenze attese
Area didattica	<ul style="list-style-type: none"><li>• Comprendere l'importanza didattica ed educativa delle pratiche digitali</li><li>• Acquisire conoscenze di base relativamente a coding, in modalità unplugged e multimediale, e robotica</li><li>• Sostenere, tramite l'utilizzo di coding, robotica e pratiche digitali, la motivazione e il desiderio di apprendere degli studenti</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Introdurre elementi di coding e robotica nella programmazione didattica trasversale</li><li>• Progettare e organizzare situazioni di apprendimento laboratoriali tramite utilizzo del coding</li><li>• Utilizzare attività di coding, anche in modalità unplugged, e robotica nella didattica</li></ul>
Area organizzativo relazionale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Alimentare la capacità di saper lavorare in gruppo, condividendo le proprie conoscenze e competenze</li><li>• Alimentare una cultura digitale condivisa</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Partecipare alla creazione di una banca di buone pratiche</li><li>• Progettare in team e coinvolgere gli stakeholders</li></ul>
Area formativo professionale	<ul style="list-style-type: none"><li>• Riflettere sulle competenze acquisite e sulle applicazioni didattiche, avviando processi di sviluppo professionale e ricalibrando i propri interventi didattici</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Arricchire la propria formazione di strumenti innovativi</li><li>• Attuare percorsi di ricerca azione sulle conoscenze e competenze apprese</li></ul>

## Articolazione dell'unità formativa

Modulo	Ore	Descrizione	Contenuti
Il coding prima del computer	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Verifica delle competenze in ingresso.</li> <li>• Laboratorio di coding tramite l'utilizzo di giochi didattici unplugged</li> <li>• Attività laboratoriali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Presentazione del corso e del metodo.</li> <li>• Cenni di carattere teorico su coding e pensiero computazionale</li> <li>• L'algoritmo</li> <li>• I percorsi e le istruzioni condizionali</li> </ul>
Scratch	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorazione e caratteristiche di Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• La programmazione a blocchi</li> <li>• L'ambiente di Scratch e le aree di lavoro <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Scena</li> <li>○ Stage</li> <li>○ Sprite</li> <li>○ Categoria di istruzioni</li> <li>○ Script</li> </ul> </li> </ul>
	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Basi di programmazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Le sequenze di comandi</li> <li>• I cicli</li> <li>• Condizioni e interazione</li> <li>• Procedure e funzioni</li> <li>• Variabili e liste</li> </ul>
	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Storytelling con Scratch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creazione di animazioni virtuali</li> <li>• Progettazione e realizzazione di storie digitali</li> </ul>
	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Creare un quiz interattivo, formulare domande, attendere e verificare le risposte</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Utilizzare le variabili, le istruzioni condizionali, gli operatori ed i sensori per creare un quiz interattivo</li> <li>• Creare un timer e duplicare uno sprite, modificando lo script</li> </ul>
ScratchJr	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esplorazione e caratteristiche di ScratchJr</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Che cos'è ScratchJr</li> <li>• Installazione e funzionalità dell'app</li> <li>• La programmazione a blocchi per bambini dai 5 ai 7 anni</li> </ul>
Robotica educativa	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programmazione elementare dei robot con software dedicato robot Bee-Bot</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cenni di robotica educativa, con applicazione all'ambito logico e/o umanistico</li> </ul>

	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tecnologie e robotica a Scuola</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere il funzionamento di specifiche tecnologie e soluzioni robotiche per la Scuola.</li> <li>• Applicare alla propria didattica le potenzialità dell'apprendimento ludico, collaborativo e laboratoriale.</li> </ul>
Tinkering Project	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il tinkering nella didattica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Che cos'è il Tinkering e il suo valore nel processo di apprendimento</li> <li>• Fondamenti pedagogici</li> <li>• Presentazione di attività di tinkering per costruire, assemblare, smontare</li> </ul>
	2 ore	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attività di tinkering</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Esperienze di tinkering</li> <li>• Presentazione di attività di tinkering</li> <li>• Il setting dei materiali</li> <li>• Costruzione di un AUTOMATA</li> </ul>
Tot. ore frontali	20 ore di lezione frontale		

Sperimentazione didattica	8 ore	Progettare, realizzare, condividere giochi educativi
Restituzione/rendicontazione	2 ore	Questionari di gradimento Relazione finale
Totale ore dell'Unità (attività frontale e di ricerca azione)	30 ore	

### Modalità di verifica

- Questionari di gradimento
- Questionario di monitoraggio

### Risorse e Materiale

- Attività unplugged tramite linguaggi di programmazione visuale.
- Scacchiere di grandi dimensioni da stendere sul pavimento
- Scacchiere da tavolo
- Bee bot



<b>Denominazione Progetto</b>
“LET’S CODE!”
<b>Responsabile Progetto</b>
Lina Mori
<b>Gruppo di Progetto</b>
Team Digitale - Insegnanti dei tre ordini di scuola che intendono aderire al progetto
<b>Destinatari del Progetto: classi – sezioni –alunni coinvolti (numero)</b>
Alunni delle sezioni/classi di scuola dell’infanzia, primaria e secondaria di I grado interessate alle attività.
<b>Obiettivi</b>
Obiettivi generali
<ul style="list-style-type: none"><li>• Affrontare situazioni complesse sviluppando competenze logiche.</li><li>• Lavorare secondo le proprie capacità, preferenze ed attitudini.</li><li>• Lavorare in gruppo confrontando idee ed opinioni e formulando ipotesi.</li><li>• Acquisire una progressiva consapevolezza dei propri punti di forza e debolezza.</li></ul>
Obiettivi specifici
<ul style="list-style-type: none"><li>• Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento.</li><li>• Elaborare ed eseguire semplici percorsi.</li><li>• Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.</li><li>• Operare scelte</li></ul>
<b>Verifica</b>
Verifica in itinere delle attività attraverso la partecipazione agli eventi previsti.
<b>Durata</b>
Da un minimo di 20 ore a tutto l’anno scolastico
<b>Risorse umane</b>
Animatore Digitale – Team Digitale - Insegnanti coinvolti
<b>Beni e servizi</b>
Nell’ambito dell’attività laboratoriale i ragazzi utilizzeranno Scratch e ScratchJr, creeranno Automata con materiali di recupero.
Postazione PC per gli allievi, LIM, videoproiettore, accesso Internet, materiale di facile consumo, BeeBot, Robot Mouse, tappeti quadrettati.
Acquisto di Bot didattici € 300,00.

LA RESPONSABILE DEL PROGETTO  
Lina Mori