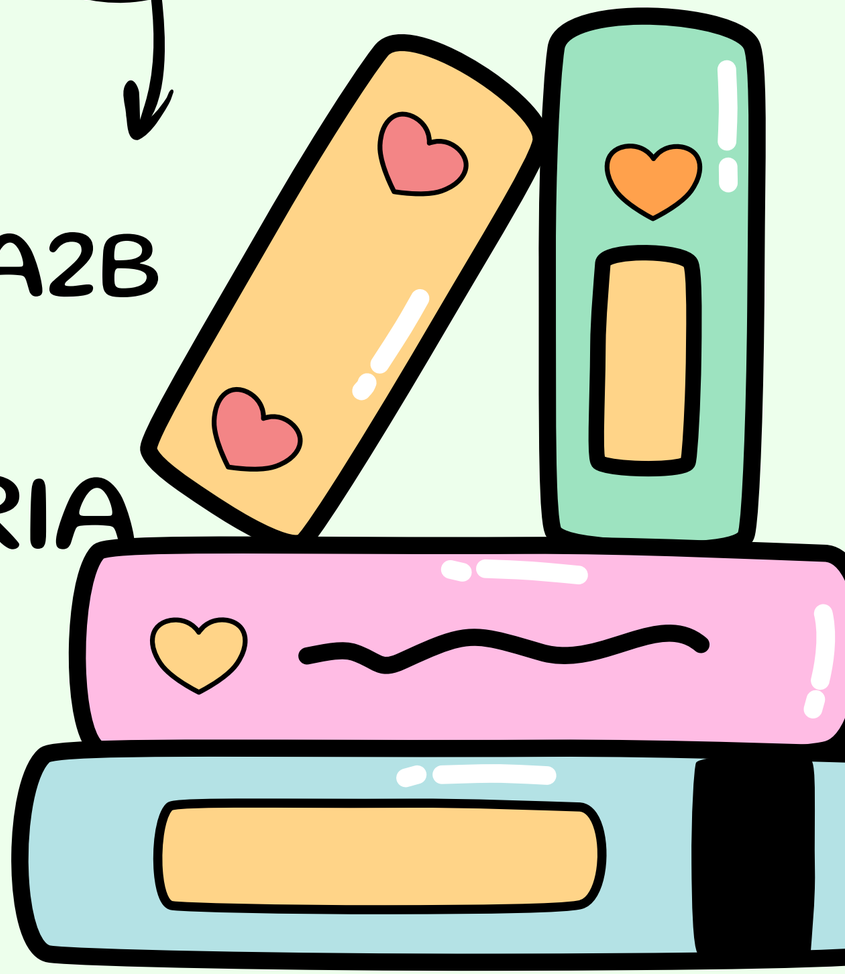
EDUCARE PER FORMARE, INCLUDERE, VALORIZZARE, CRESCERE, MIGLIORARE.

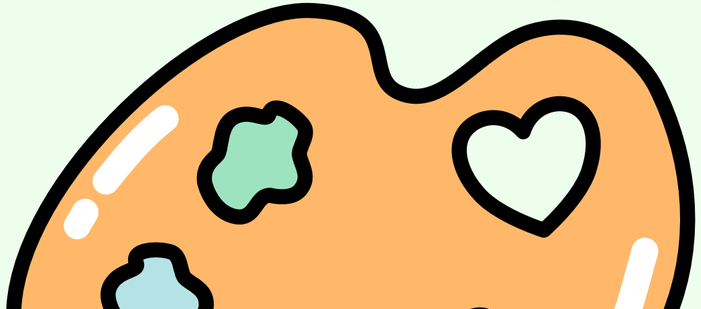
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività.



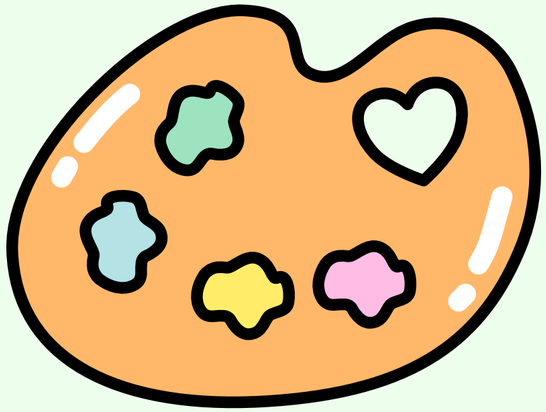
CODICE PROGETTO: 52811-ESO4.6.A2B

Alunni classi IV-V PRIMARIA
plesso SGURGOLA
anno scolastico 2025-2026
IC 2 ANAGNI





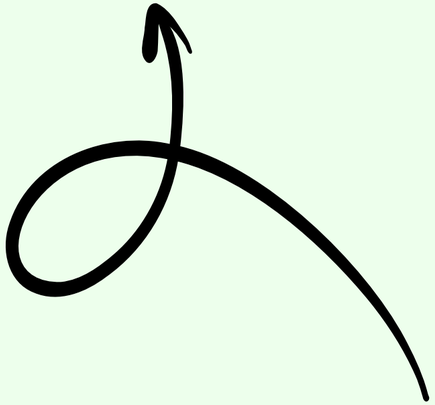
Membri del team

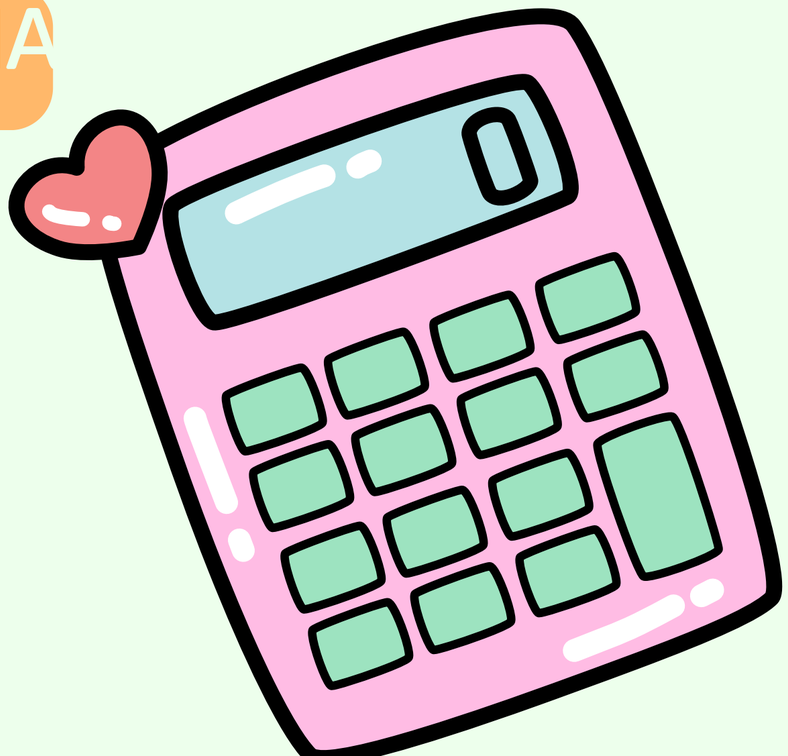


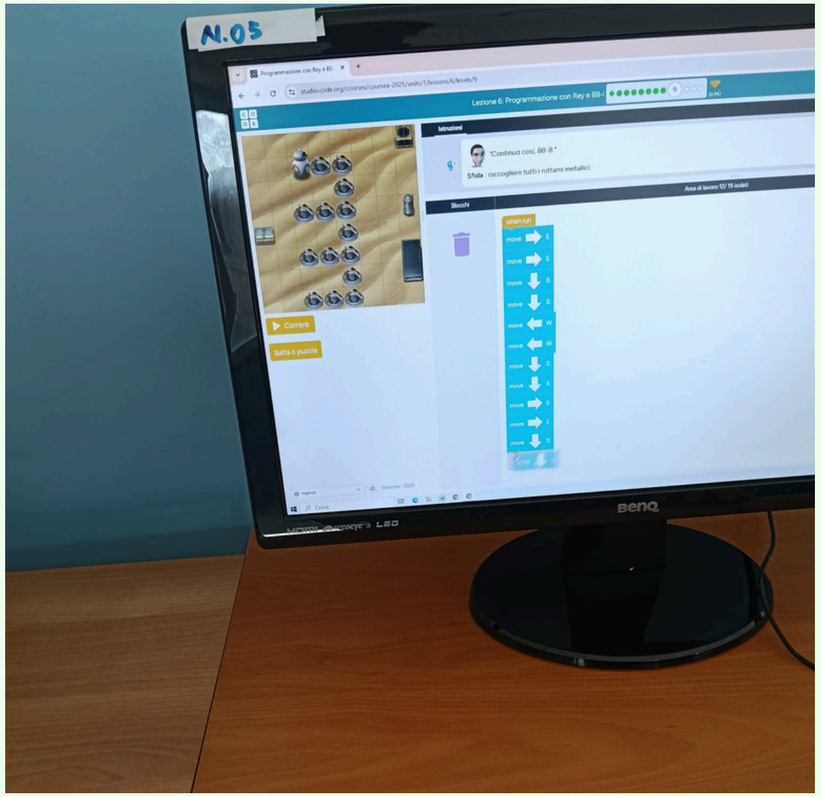
esperto PESOLI DIANA

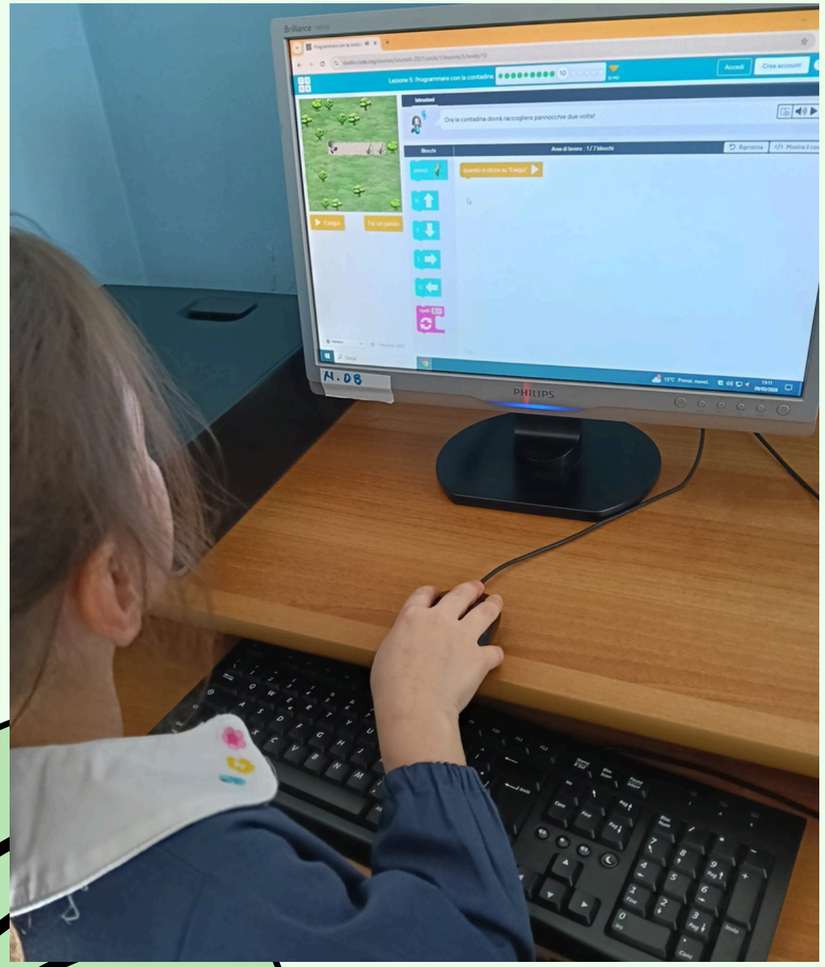
tutor FANTETTI GIOVANNA








N.05
Lezione 6: Programmazione con Rey e BB-
Introduzione!
"Continua così, BB-8."
Sfida: raccogliere tutti i rottami metallici
Blocchi
Area di lavoro 12/ 19 isolati
when run
Correre
Salta il puzzle
BenQ

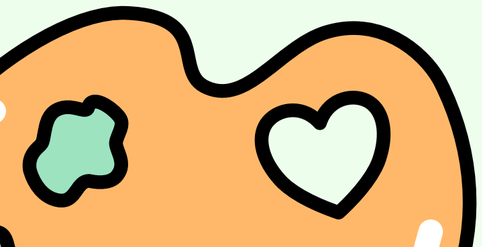

N.08
PHILIPS

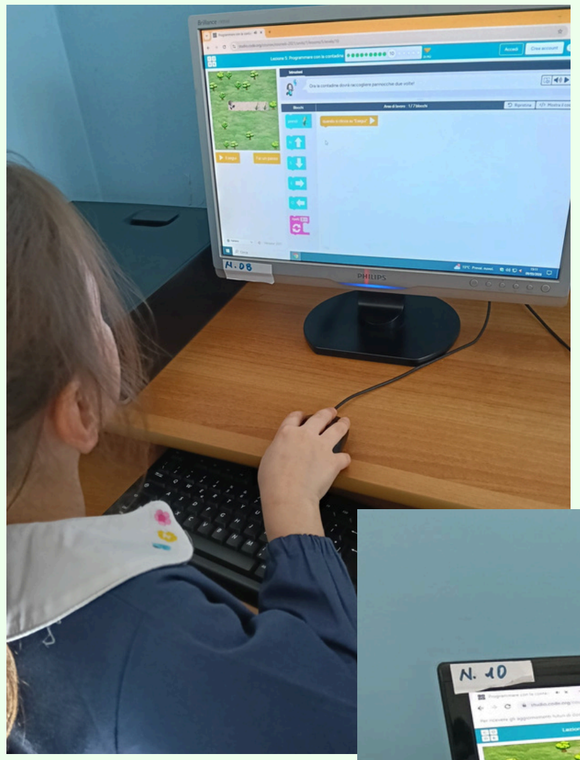


Descrizione del progetto

Il percorso, della durata complessiva di trenta ore, si è posto l'obiettivo di sviluppare il pensiero computazionale e le competenze logico matematiche e digitali degli alunni.

Attraverso il coding, non hanno imparato semplicemente a " scrivere codici", ma hanno acquisito una forma mentis fondamentale per scomporre problemi complessi, analizzarli e individuare soluzioni procedurali attraverso il problem- solving.




N. 08


N. 10


Codice.org
studio.code.org/print_certificates/eyJuYW1lIjoiTWF0aWxkZSIsImNvdXJzZSI6ImNvdXJzZWEtMjAyMSIsImRvbm9yIjpudWxsfQ
Certificate of Completion
This certificate is awarded to
Matilde
for successful completion of
Course A (2021)
To see the computer science concepts learned in this course
and for more learning opportunities, please visit
http://studio.code.org
C O
D E
www.code.org
Hadi Partovi
Hadi Partovi, Co-founder and Chief Executive Officer, Code.org
ANYONE CAN LEARN COMPUTER SCIENCE
KEEP UP THE
GREAT
WORK
KEEP LEARNING
CODE.ORG
BenQ

Metodologie adottate

Le lezioni si sono svolte in un clima collaborativo e inclusivo, privilegiando lezioni pratiche e laboratoriali.

Le metodologie principali sono state:

- PROGRAMMAZIONE A BLOCCHI

utilizzo di piattaforme intuitive(code.org e scratch) per la creazione di storie e animazioni

- PEER LEARNING e LAVORO di GRUPPO

Gli aunni hanno lavorato in coppie e piccoli gruppi, favorendo lo scambio di idee e aiuto reciproco.

- DIDATTICA per PROGETTI

Ogni alunno/gruppo ha lavorato alla realizzazione di un prodotto finale, dall'idea alla sua esecuzione e verifica.

Risultati raggiunti

Alla fine del percorso gli alunni hanno migliorato :

Capacità di astrazione

Saper isolare gli elementi chiave di un problema

logica Algoritmica

Comprendere e strutturare sequenze di istruzioni, cicli e condizioni

Competenze trasversali

Maggiore capacità di concentrazione, spirito critico e collaborazione con i pari.





Punti di forza e criticità riscontrate

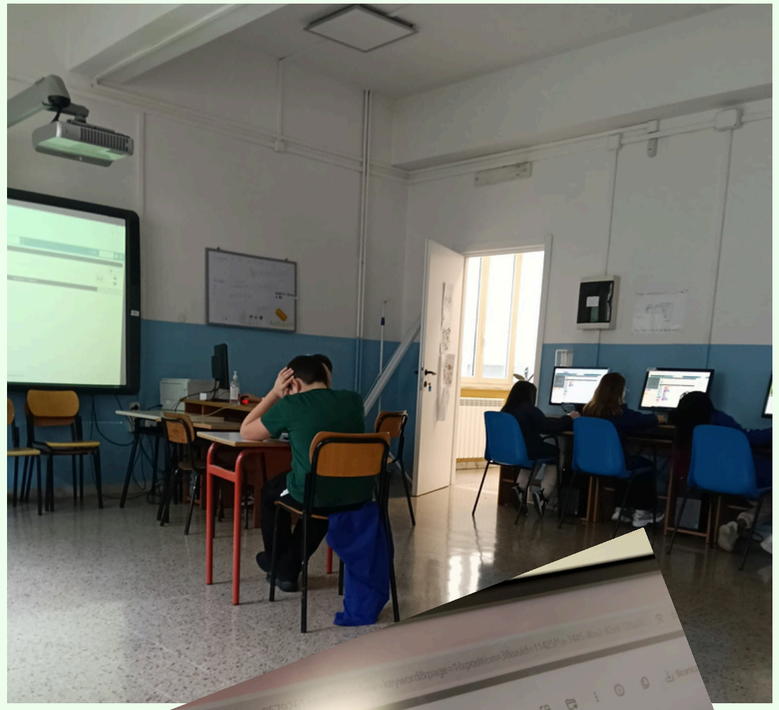


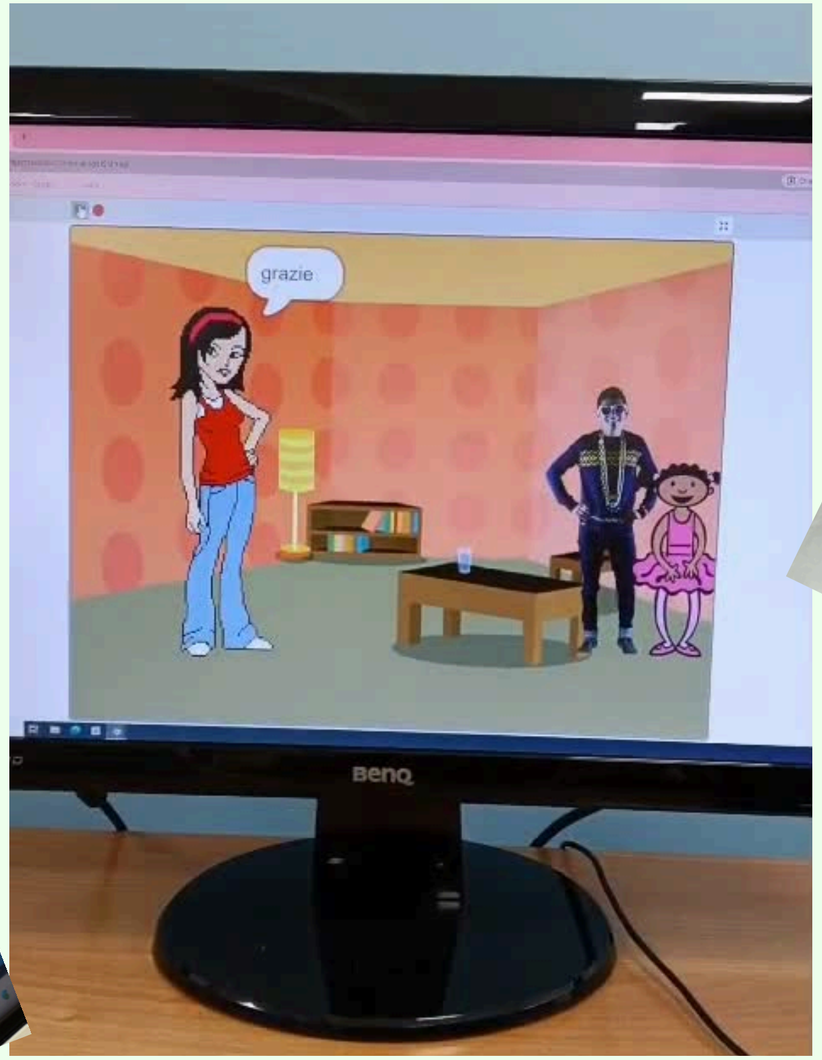


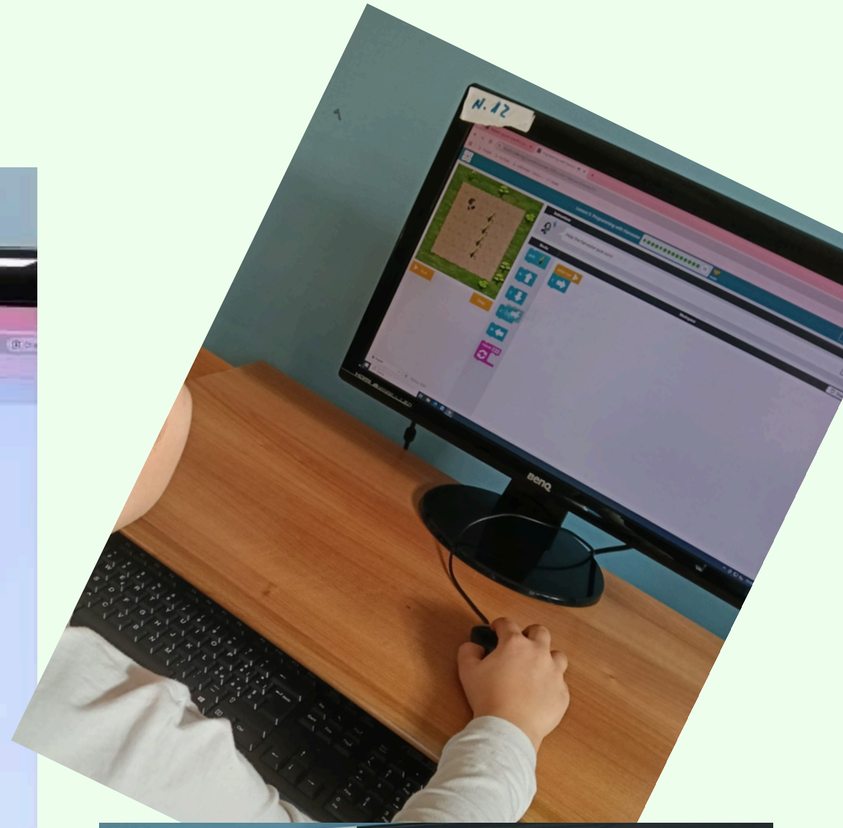
L’alta motivazione e l’entusiasmo degli alunni.

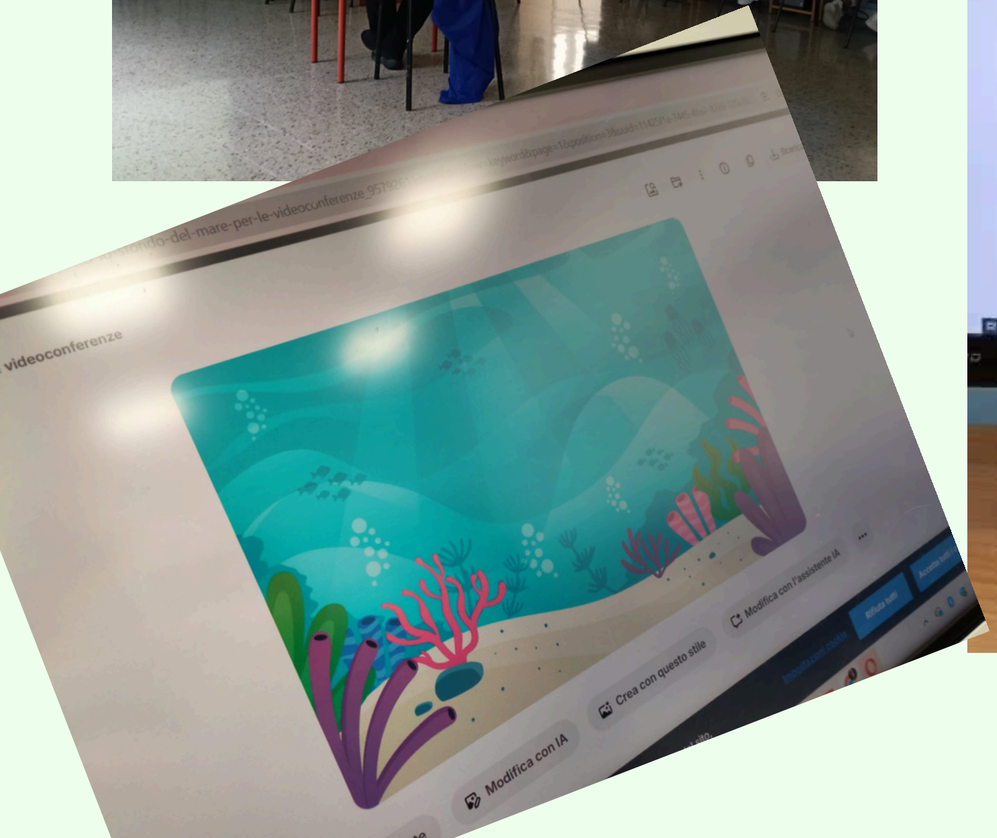
La gamification (imparare giocando) ha mantenuto alta l’attenzione anche negli alunni con maggiore difficoltà di apprendimento.

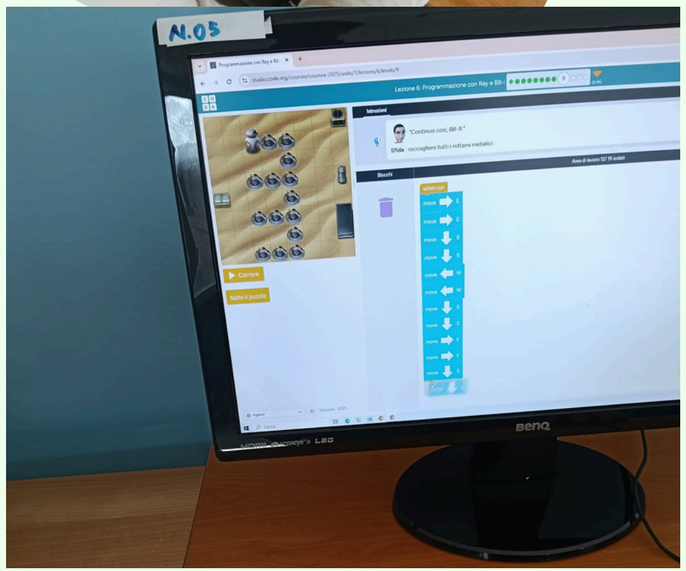
Necessità di un numero maggiore di device per il lavoro individuale

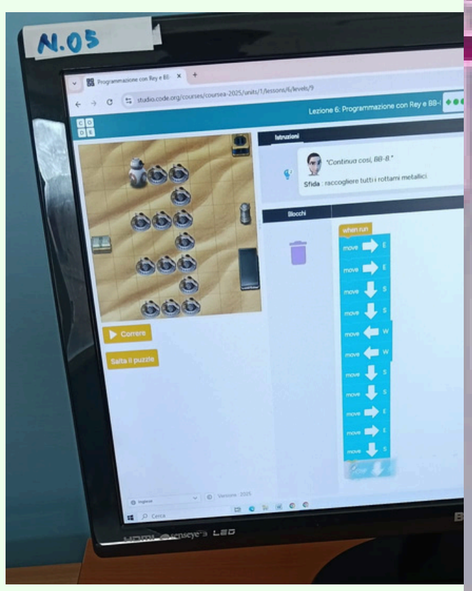


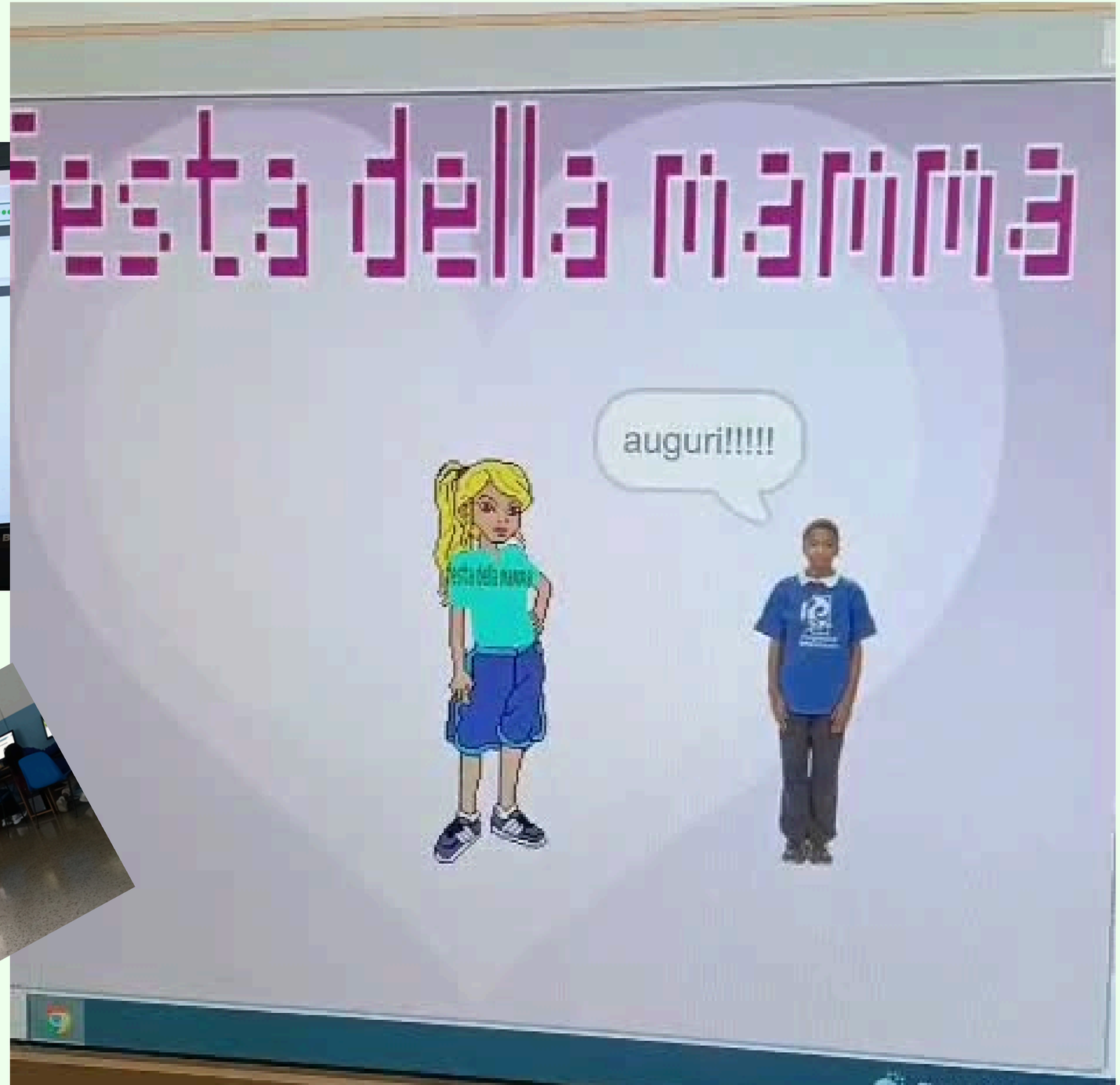

grazie
BenQ


N. 12
BenQ


videoconferenze
Modifica con IA
Crea con questo stile
Modifica con l'assistente IA


N.05
BenQ

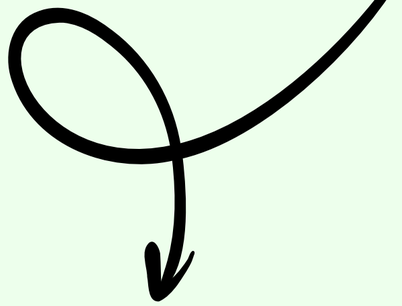

N.05
Lezione 6: Programmazione con Rey e BB-
Istruzioni
"Continua così, BB-8."
Sfida: raccogliere tutti i rottami metallici
Blocchi
when run
move E
Correre
Salta il puzzle

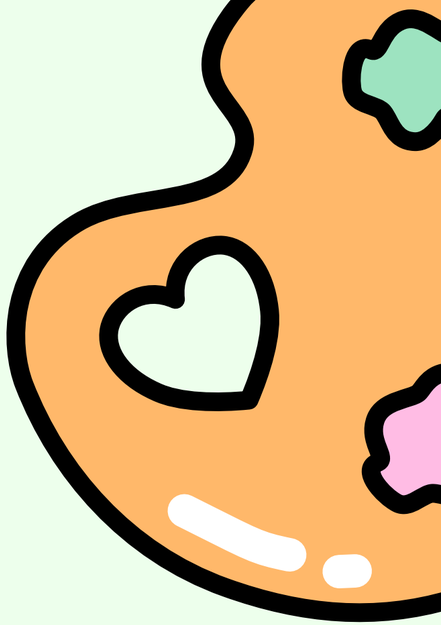

festa della mamma
auguri!!!!!




N. 10







Pesoli Diana
Fantetti Giovanna



