

A.S. 2024/25	<p style="text-align: center;"><b>Istituto Comprensivo "DON LORENZO MILANI"</b></p> <p style="text-align: center;">Via Volpi, 22 30174 Venezia-Gazzera tel./fax. 041915909 C.F. 82011560271 C.M. VEIC845009 email:veic845009@istruzione.it - <a href="mailto:veic845009@pec.istruzione.it">veic845009@pec.istruzione.it</a> sito web:icdonmilanimestre.edu.it</p>	Circ. n.247 del 03.02.2025
--------------	---	-------------------------------

I.C. DON MILANI  
Ai Genitori degli alunni della cl.2F Sc. Sec. Primo grado Don Milani

Al personale Docente  
e ATA

al Sito web  
al R.E.

I.C.S. "DON LORENZO MILANI"-VENEZIA <b>Prot. 0000612 del 03/02/2025</b> IV (Uscita)
---

Oggetto: AVVIO PROGETTO CODING – CLASSE 2F

Gentili genitori, è con immenso piacere che la scuola vi comunica l'avvio del progetto "IL CODING: SVILUPPIAMO LE STRATEGIE LOGICO - CREATIVE DIVERTENDOCI", a cura degli operatori del Servizio di Progettazione Educativa in collaborazione con l'Associazione Le Calamite.

Il progetto comprende varie attività in cui gli alunni impareranno a governare il linguaggio di programmazione CODING, in un modo semplice e accessibile a tutti. Attraverso l'esperienza della programmazione si utilizzerà un software chiamato SCRATCH: un linguaggio di tipo grafico sviluppato dal M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology), che consente una metodologia a blocchi, con la creazione di storie interattive, giochi e animazioni. Il programma Scratch è gratuito e può essere utilizzato anche online su diversi device come pc, tablet, smartphone. Si dice che i ragazzi di oggi siano "nativi digitali", ma sarebbe opportuno imparare a creare anche attraverso le tecnologie digitali e non solo ad interagire con esse. Tali competenze sono del resto evidenziate nelle indicazioni nazionali per il curriculum scolastico. Il pensiero computazionale insegna come affrontare grandi problemi scomponendoli in una sequenza di problemi più piccoli e più gestibili. I ragazzi utilizzeranno una metodologia "dell'imparare facendo" (learning by doing). Individualmente e in piccoli gruppi sperimenteranno e creeranno i loro progetti stimolandosi a vicenda e affronteranno in modo giocoso tecniche sempre più complesse come elementi di calcolo computazionale, ecc. Si realizzeranno piccoli progetti personalizzati sotto la guida dei docenti dell'Associazione in compresenza.

Il progetto si articola in tre incontri di due ore, per un totale di sei ore.

- Primo incontro **lunedì 17 febbraio 2025 ore 10-12**: un primo approccio ai comandi più semplici della programmazione a blocchi. Introduzione a nuovi concetti con possibilità di personalizzazione individuale. Si comincia a sviluppare una prima sequenza per la produzione di un programma per creare un piccolo gioco.
- Secondo incontro **lunedì 24 febbraio 2025 ore 10-12**: scoperta delle potenzialità del software Scratch per l'apprendimento della geometria in modo giocoso, costruzione di figure.

- Terzo incontro **lunedì 10 marzo 2025 ore 10-12**: utilizzo di comandi più complessi per la creazione di un progetto di gioco basato su punteggio e tempo. Scoperta di nuovi percorsi per raggiungere le stesse finalità.

All'inizio di ogni incontro sarà consegnata ad ogni alunno una scheda con i concetti proposti e un esercizio da modificare o reinventare. Questi esercizi daranno la possibilità all'insegnante di proseguire il lavoro anche autonomamente. Fin dal primo incontro, sarà condiviso con gli insegnanti e gli alunni uno spazio "Cloud" in cui saranno disponibili tutte le esercitazioni dei lavori prodotti durante il laboratorio.

I referenti del progetto

Prof. Enrico Busetto e Giorgio Damiani.

LA DIRIGENTE SCOLASTICA

Prof.ssa EMILIA GIULIANO

firma autografa sostituita a mezzo stampa Ex art.3, comma  
2, D.lgs n.39/1993