ISTITUTO CCOMPRENSIVO CARLO BIANCHI – INVERIGO –
SCUOLA PRIMARIA DON GNOCCHI
A.S. 2025/2026
BANDO AGENDA NORD

NEL MONDO DELLE STEAM

Classi seconde

Durante questo percorso, attraverso l'utilizzo delle STEAM, sono state stimolate la creatività, la collaborazione, il pensiero critico e la comunicazione. Si sono svolte attività basate sul Pensiero Computazionale durante le quali gli alunni hanno lavorato sulla piattaforma Code.org, prima a coppie, poi individualmente ed infine, per le attività di progettazione conclusive, a piccolo gruppo.
Le attività di progettazione, costruzione e programmazione di un'attività di coding condivisa hanno favorito l'interazione con i compagni guidando gli alunni in maniera naturale verso la collaborazione e il lavoro di gruppo. L'apprendimento cooperativo (cooperative learning) e l'imparare facendo (learning by doing) sono metodologie che hanno trovato concreta ed immediata applicazione, così come la peer-to-peer education. Gli alunni sono stati stimolati ad apprendere dai loro compagni ed a considerare l'errore come un motore per risolvere i problemi analizzando le situazioni.
Tra gli obiettivi:
- lo sviluppo di competenze di comunicazione e interazione per lavorare insieme ad un obiettivo comune;
- il miglioramento delle competenze di utilizzo delle tecnologie;
- la valorizzazione delle potenzialità di ciascuno, anche degli alunni con difficoltà;
- la riscoperta dell'errore come strumento per la soluzione di problemi, come spunto di partenza per l'analisi della situazione e come stimolo a tornare sui propri passi per ricercare la soluzione corretta.

fase 1

Presentazione dell'ambiente e degli strumenti: conosciamo l'aula computer, il computer e le sue parti principali (lo schermo, la tastiera, il mouse).



Prime nozioni di base sull' uso del mouse, dei tasti per selezionare e trascinare.
Approccio al concetto di algoritmo sequenziale ed ai cicli nella programmazione. Lavoro a coppie sulla piattaforma code.org per favorire il supporto reciproco tra gli alunni e la collaborazione durante l'acquisizione dei nuovi concetti.

fase 2

Sono seguite le applicazioni pratiche dei concetti conosciuti, sempre con l'utilizzo della piattaforma code.org.



Nei momenti di esercitazione e di consolidamento delle nuove competenze acquisite gli alunni hanno lavorato individualmente.
Alcune attività hanno avuto come obiettivo specifico la ricerca degli errori: fare il debug (identificare e correggere) gli errori in un algoritmo o in un programma.
È stato introdotto il concetto di "evento" nella programmazione.
Si sono svolte anche piccole attività di verifica.







fase 3

A piccoli gruppi gli alunni hanno progettato delle mini attività di animazione utilizzando liberamente tutti gli elementi di programmazione acquisiti durante il percorso, provando così a dare forma alle proprie idee.









Hanno poi trasferito nella piattaforma code.org il loro programma di animazione. Ciascun gruppo ha dovuto apportare alcune modifiche al progetto iniziale, modifiche che si sono rese necessarie per ovviare agli errori commessi nella fase di progettazione teorica.
Altre modifiche sono state inserite dagli alunni per migliorare l'animazione progettata.







fase 4
momento conclusivo

Ciascuno gruppo ha mostrato e spiegato ai compagni degli altri gruppi l'animazione. realizzata.















