PLESSO PRIMARIA
"GIANNI RODARI"

EU Code Week Edition
10-26 ottobre 2026

Pensiero Computazionale in Azione

Report delle attività didattiche, inclusive e cooperative svolte durante la Settimana Europea della Programmazione.

Referenti di Plesso Team digitale:
Giulia Catena e Simona Fiano

CodeWeek
Build your digital future

INTRODUZIONE

- Quest’anno, per la prima volta, il Plesso "G. Rodari" ha partecipato alla EU Code Week, la campagna sostenuta dalla Commissione Europea per la promozione del pensiero computazionale, della creatività e delle competenze digitali (*).
- L'iniziativa ha visto il coinvolgimento di alcune classi "pilota" in percorsi sia teorici che pratici. Attraverso attività analogiche e digitali, gli alunni sono stati guidati alla scoperta della tecnologia intesa nel suo significato più profondo: la capacità dell'essere umano di ideare soluzioni creative a problemi concreti.
- È stata un'avventura entusiasmante per bambini e insegnanti!
- **Grazie a questo primo evento, vorremmo proporre di trasformare questa esperienza in un appuntamento fisso, ampliando la partecipazione a un numero sempre più ampio di classi e laboratori, e rendendo l’iniziativa parte dei progetti annuali di Isitituto (quindi cross plessi)**

(*) Nota-prot.-n.-61583-del-08-10-2026INDIRE EU CODE WEEK

a.s. 26/27 DOCENTI & CLASSI COINVOLTE

Daniela Botta
Fabiola Catelli
Giulia Catena
Sara Cianchetta
Maria Di Natale
Simona Fiano
Roberta Villano

Prima A
Prima B
Prima D
Seconda A
Quarta A
Quarta B
Quinta A
Quinta B

57%
delle classi

CodeWeek
Build your digital future
Organiser



CORNICE METODOLOGICA

Obiettivi Educativi del Progetto



Problem Solving

Scomposizione di problemi complessi in sequenze logiche semplici e verificabili.



Inclusività

Attività corporee e motorie accessibili a tutti gli alunni senza barriere linguistiche.



Continuità

Progressività didattica strutturata dalla prima alla classe quinta.

map of activities

1. Pixel Art
2. Cittadinanza digitale
3. Percorsi su griglia
4. I lavori tech del futuro
5. Scratch
6. Pixel Art “made by us”
7. La tecnologia nella storia
8. Bee Bot

PRIMA A

Bee Bot

- Orientamento spaziale (destra, sinistra, avanti, indietro).
- Consolidamento di prerequisiti di letto-scrittura e calcolo.
- Sviluppo della collaborazione e risoluzione dei problemi (problem solving).





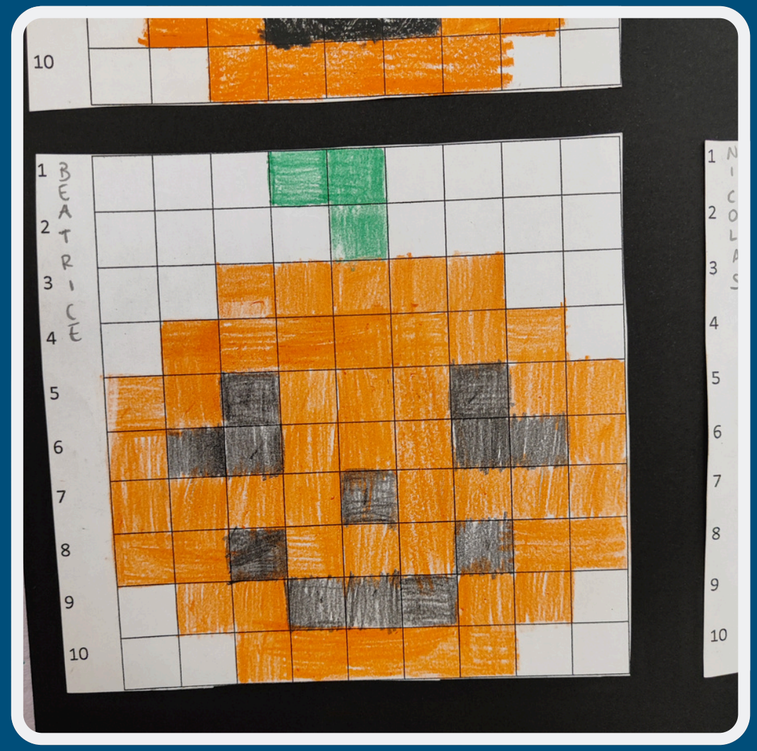


PRIMA B

Pixel Art

- Conteggio entro il 10 e corrispondenza quantità-simbolo.
- Attenzione, concentrazione e coordinazione oculo-manuale.
- Comprensione del concetto di "algoritmo" come sequenza ordinata di istruzioni.



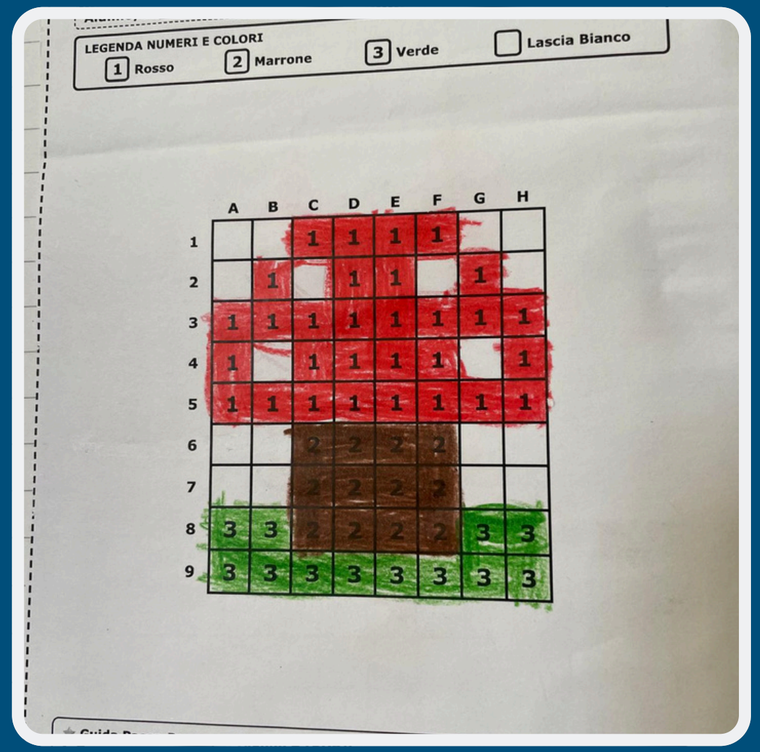


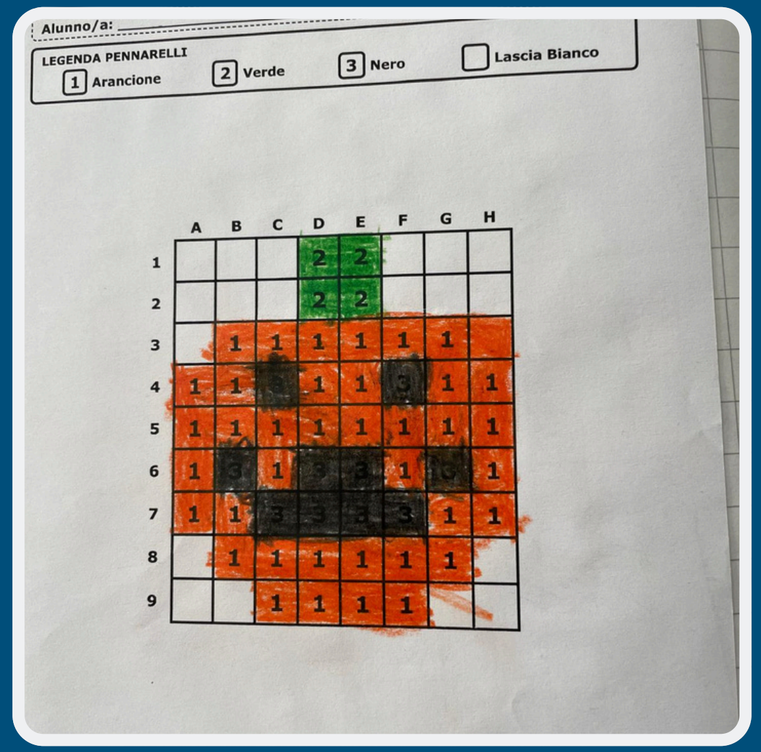


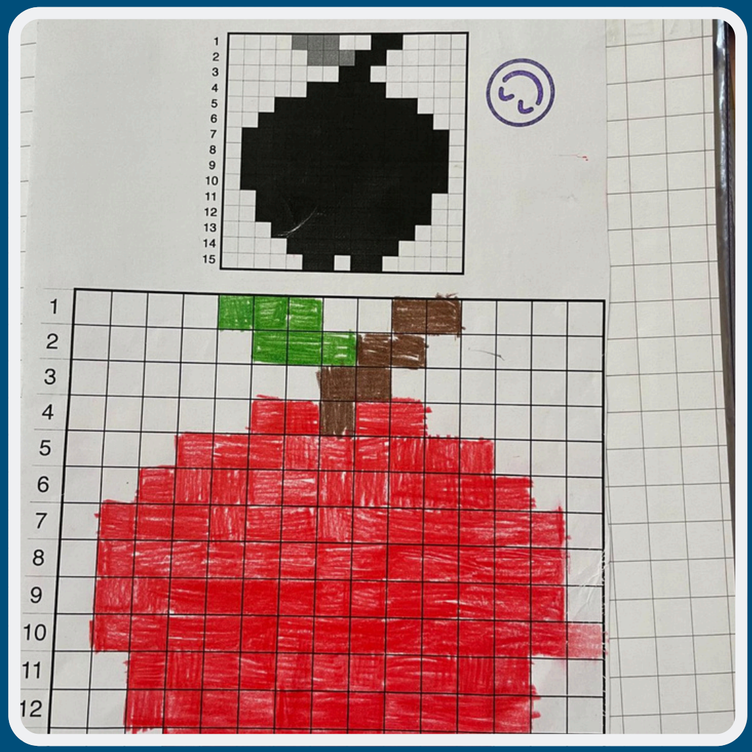
PRIMA D

Pixel Art

- Conteggio entro il 10 e corrispondenza quantità-simbolo.
- Attenzione, concentrazione e coordinazione oculo-manuale.
- Comprensione del concetto di "algoritmo" come sequenza ordinata di istruzioni.



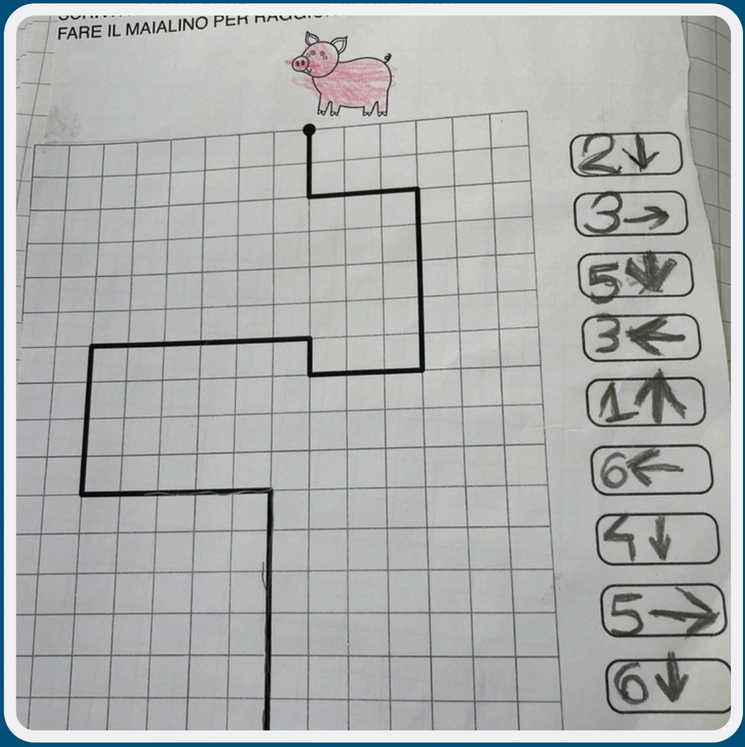


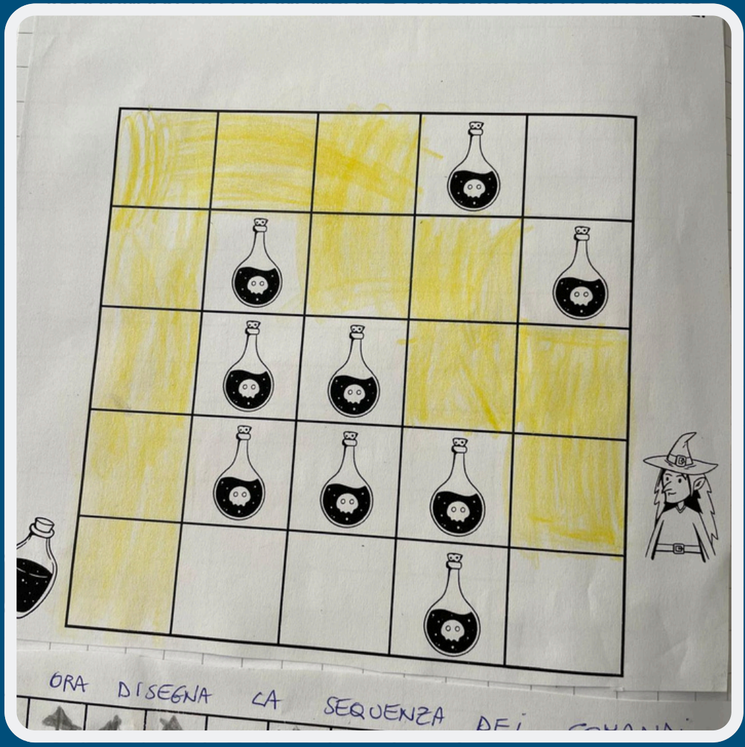


PRIMA D

Percorsi su griglia

- Conteggio entro il 10 e corrispondenza quantità-simbolo.
- Attenzione, concentrazione e coordinazione oculo-manuale.
- Comprensione del concetto di "algoritmo" come sequenza ordinata di istruzioni.



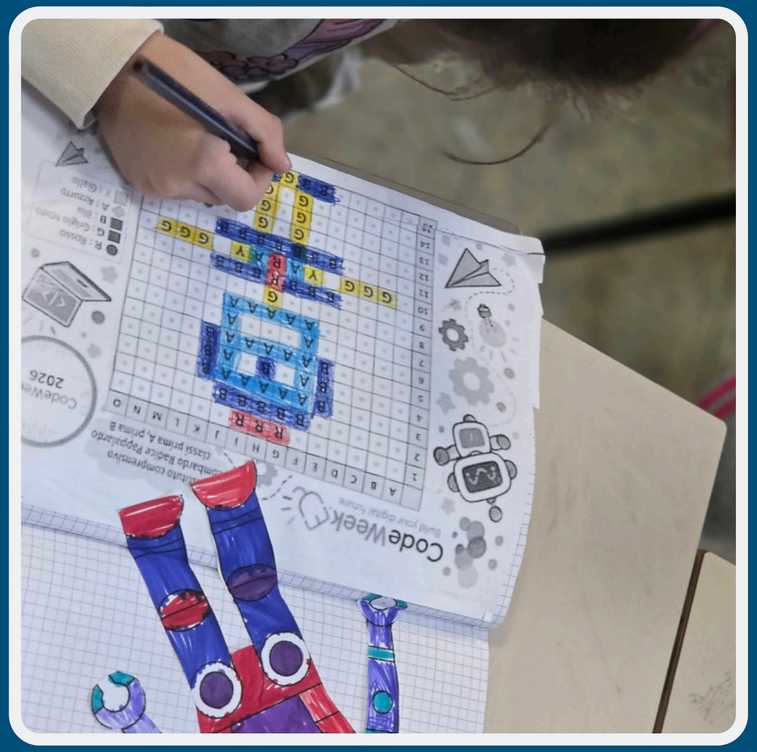


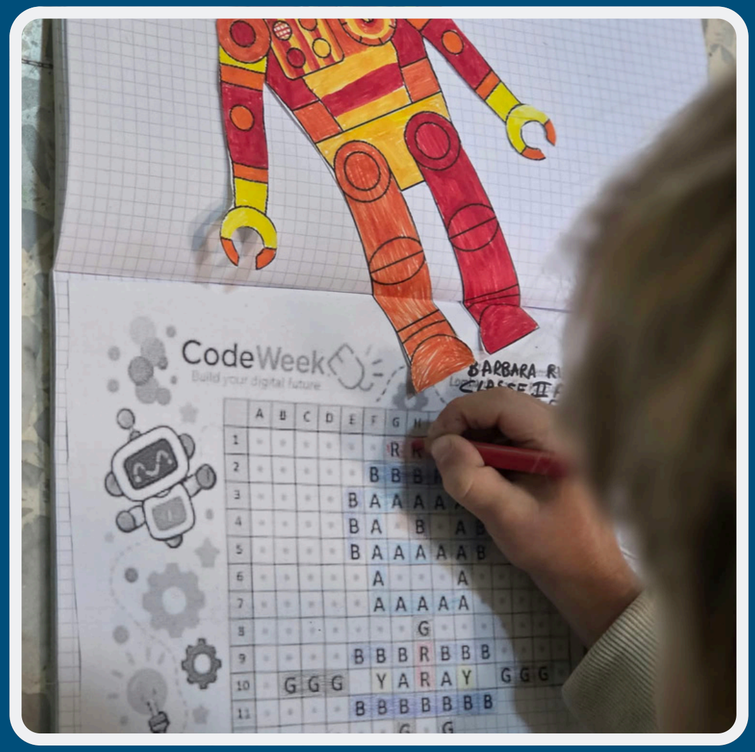


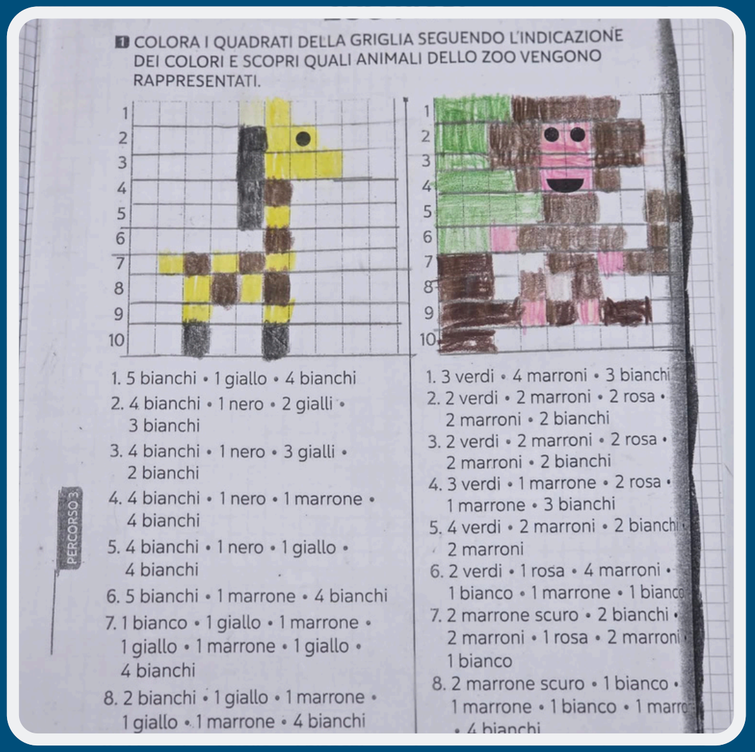
SECONDA A

Pixel Art

- Conteggio entro il 10 e corrispondenza quantità-simbolo.
- Attenzione, concentrazione e coordinazione oculo-manuale.
- Comprensione del concetto di "algoritmo" come sequenza ordinata di istruzioni.





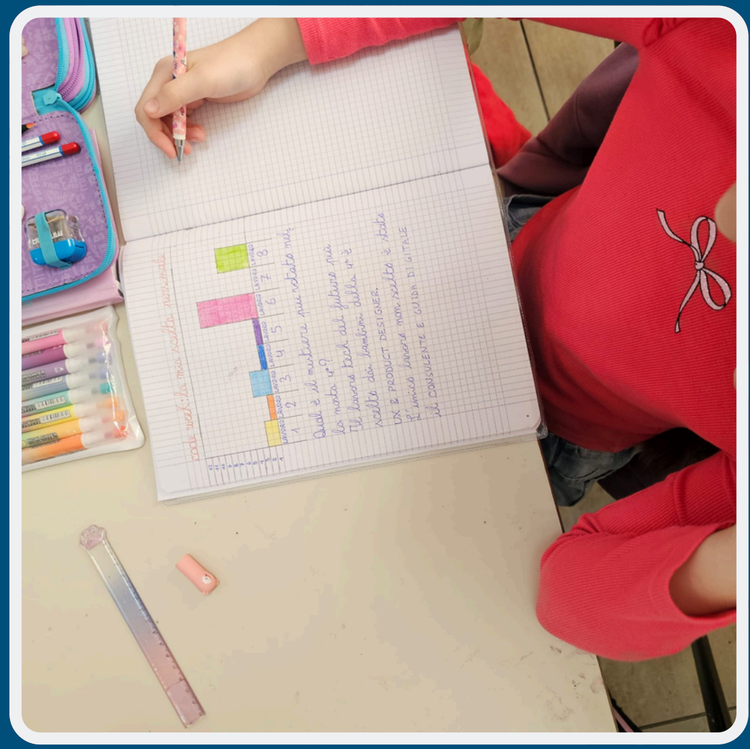


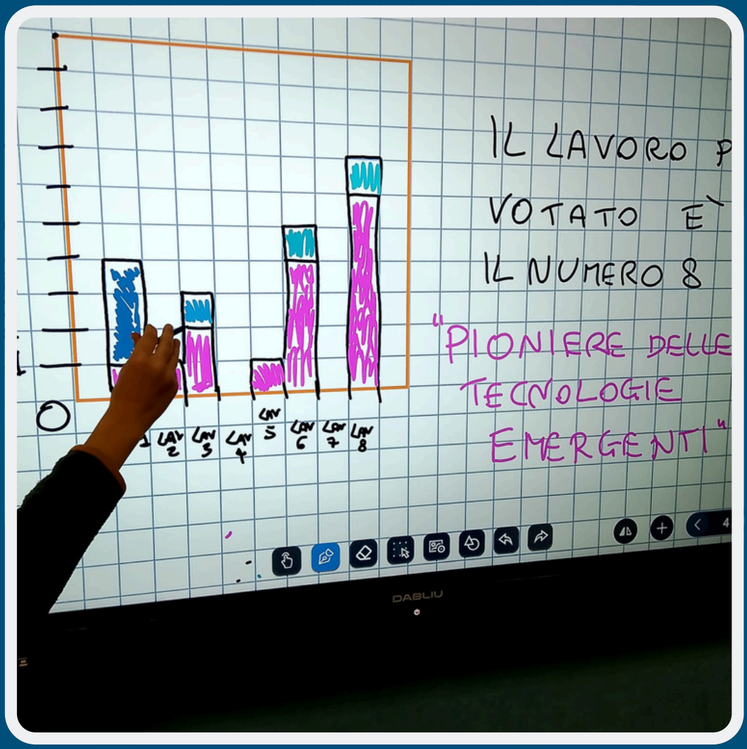
QUARTA A e B

Scopri il tuo “profilo digitale”

- Scoprire ed esplorare i ruoli tech attraverso l'auto-scoperta interattiva - fonte https://www.techskills.org
- Sondaggi di classe per scegliere il “lavoro tech del futuro”, integrazione con la matematica attraverso la creazione di istogrammi di classe ed interclasse



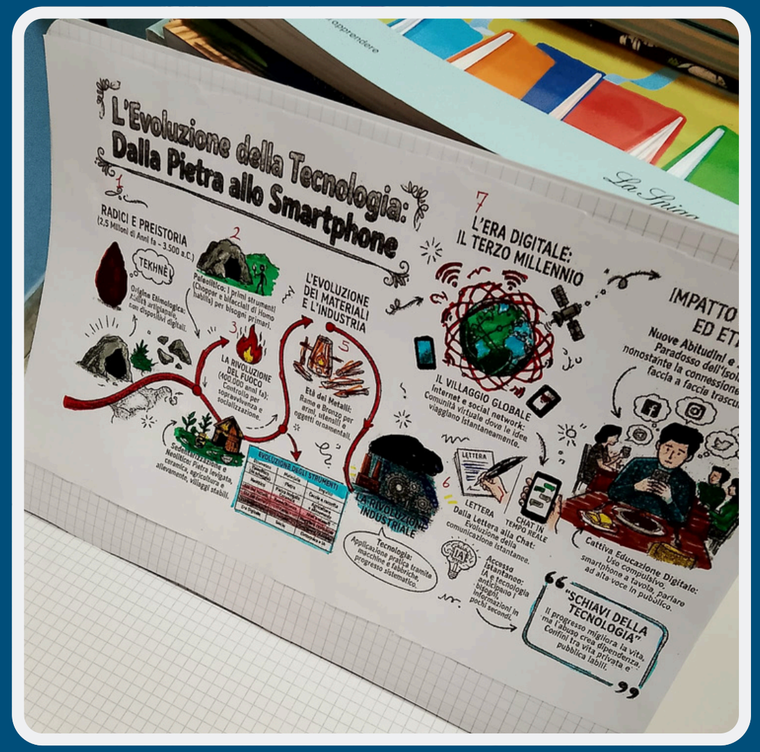


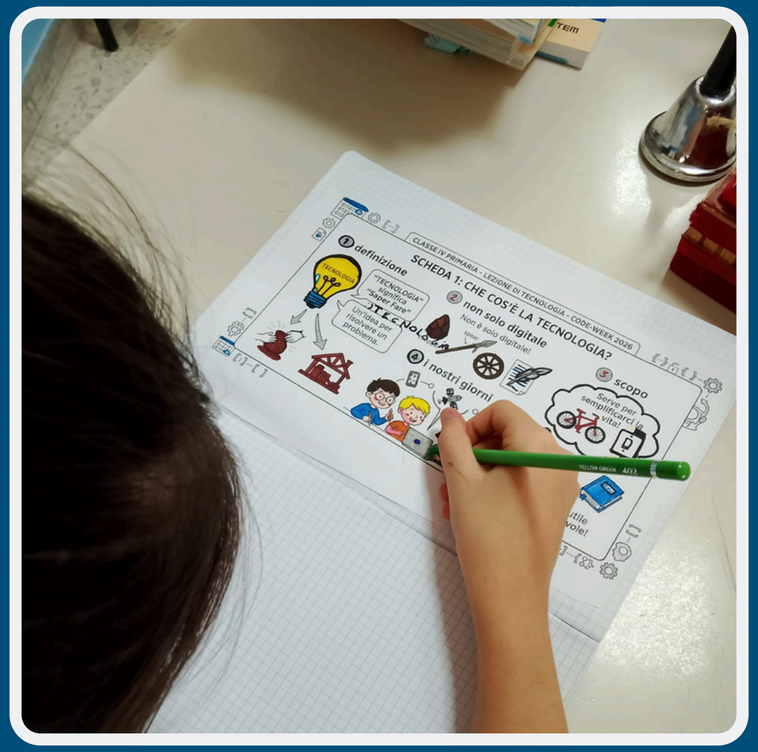


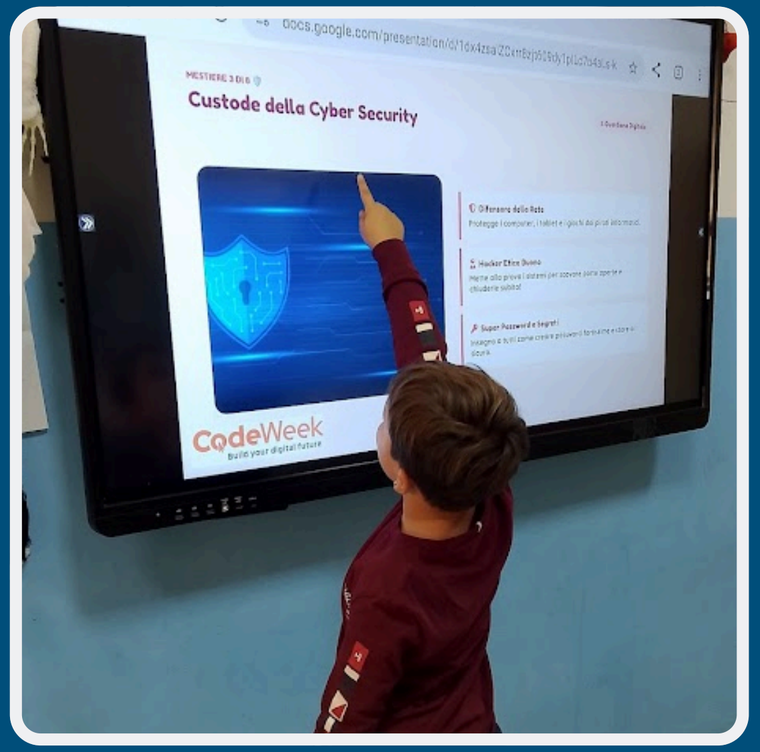
QUARTA A e B

Il viaggio della tecnologia

- Comprendere il significato vero della parola tecnologia: “un viaggio lungo migliaia di anni - dall’età della pietra all’era digitale”.
- Riflessione di gruppo sui vantaggi e gli svantaggi della digitalizzazione globale.





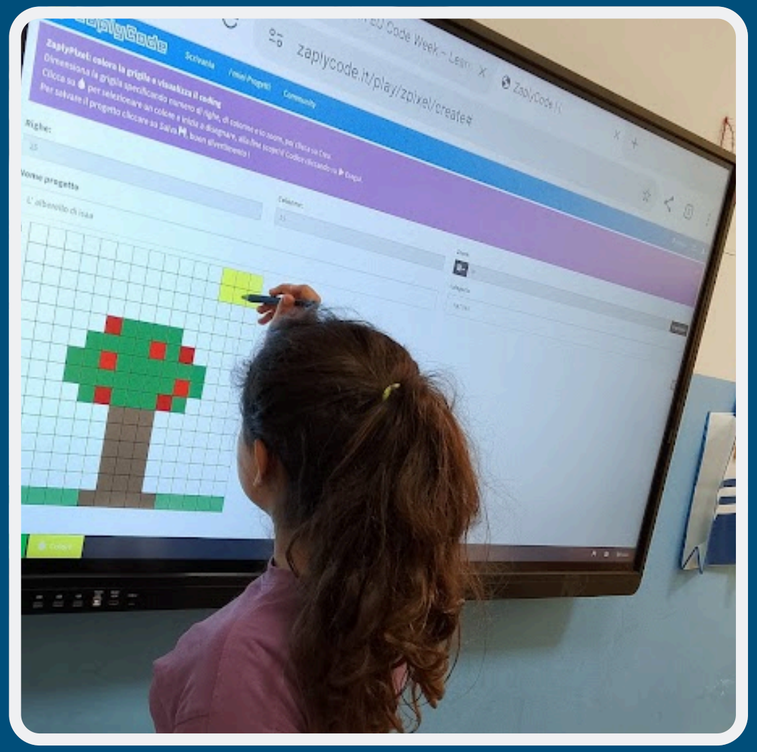


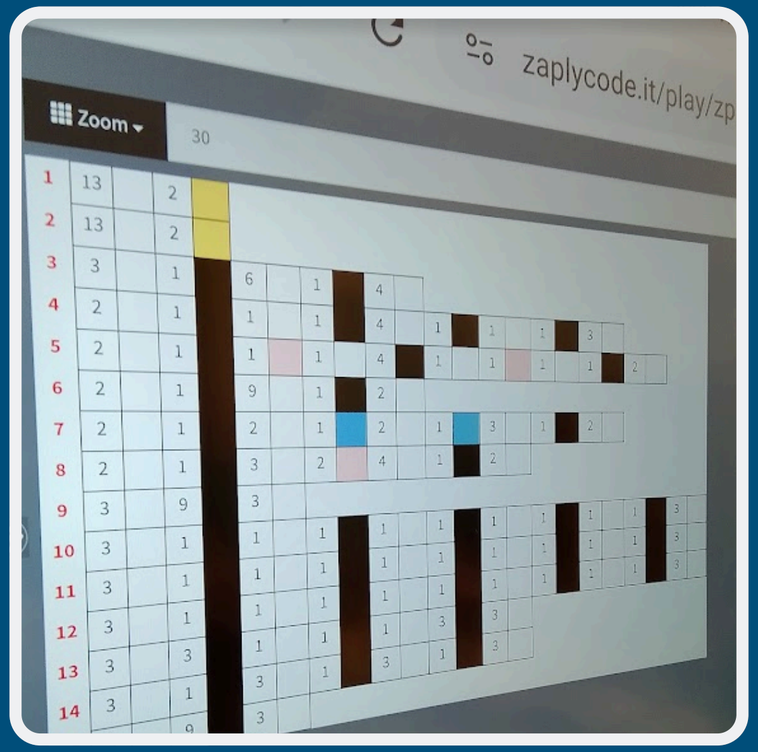
QUARTA A e B

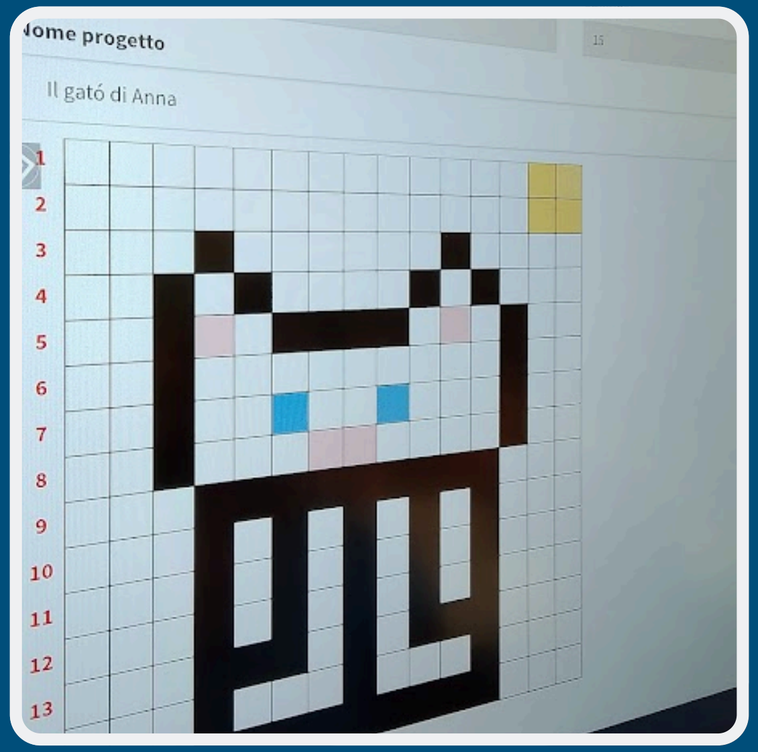
Pixel Art
made by Us

ZaplyCode

- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso una applicazione digitale
- Creare i propri disegni pixel attraverso l’uso di Zaplycode.com
- Generare il codice dal disegno e, viceversa, creare il disegno leggendo il codice





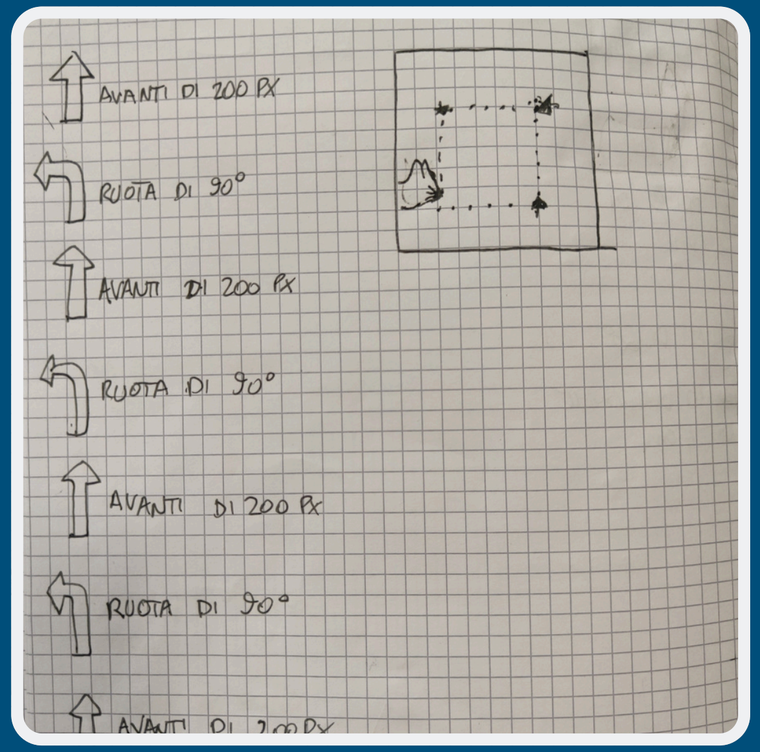


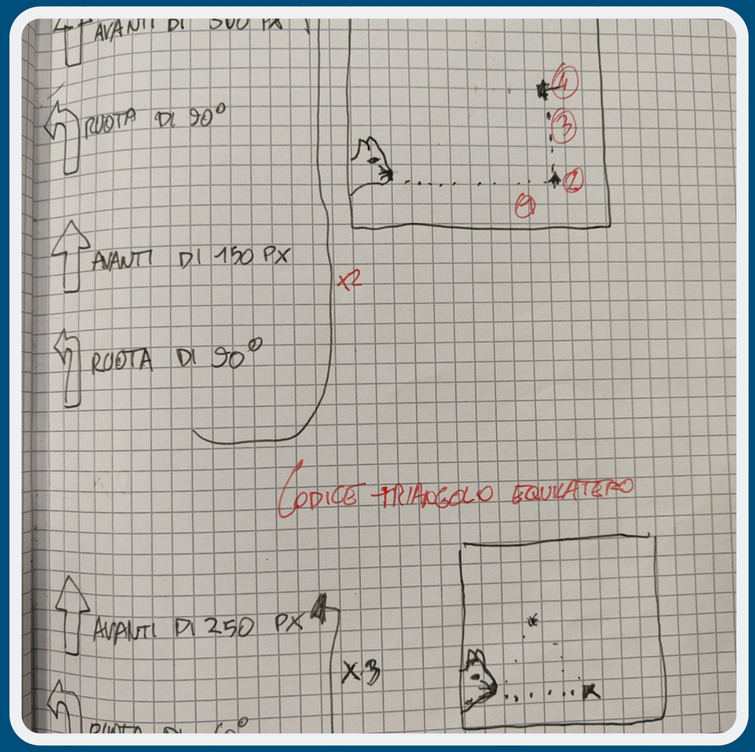
QUINTA D

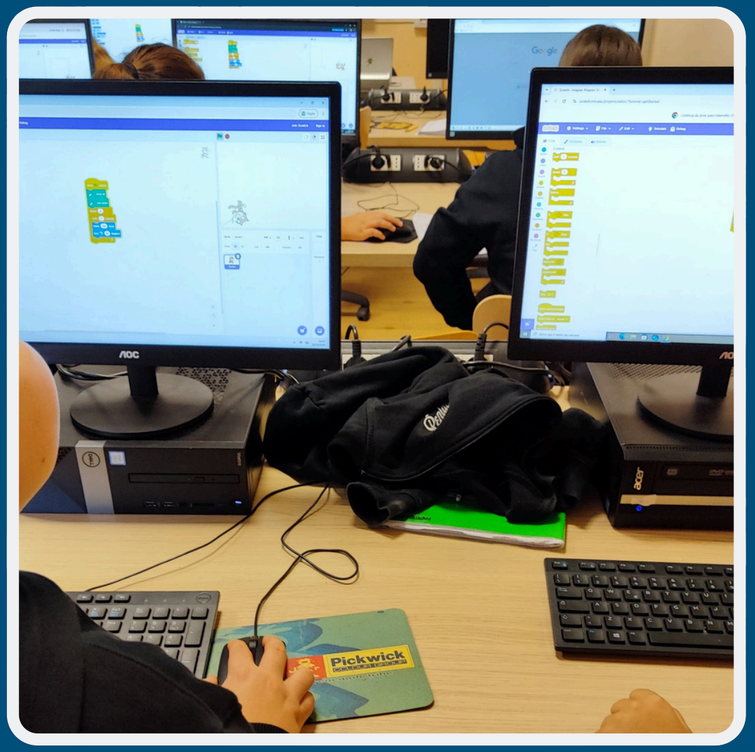
Geometria

SCRATCH

- Progettare e scrivere istruzioni per realizzare una figura geometrica (diagramma di flusso - coding unplugged)
- Introduzione al concetto di “debug”
- Utilizzare il programma Scratch per scrivere il codice



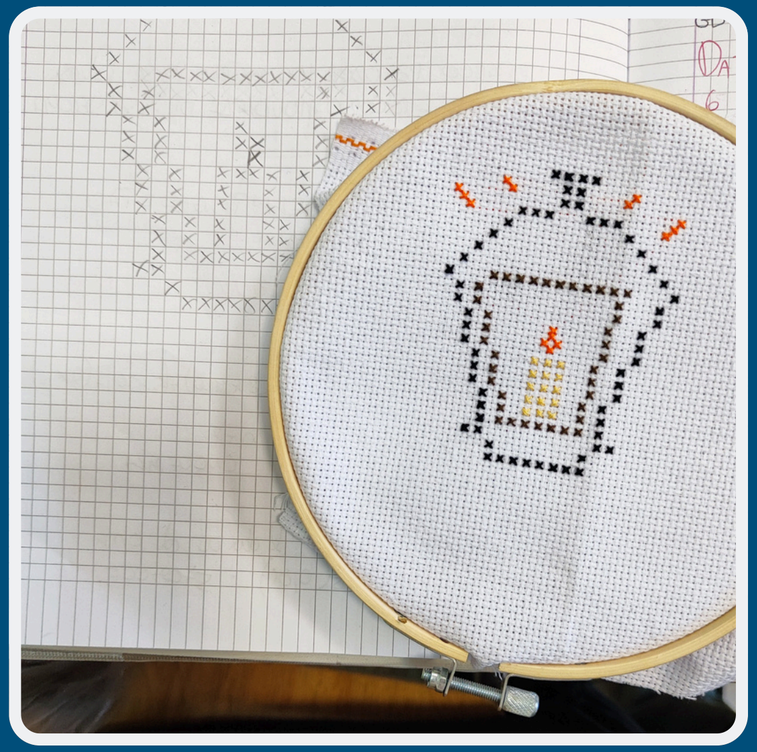


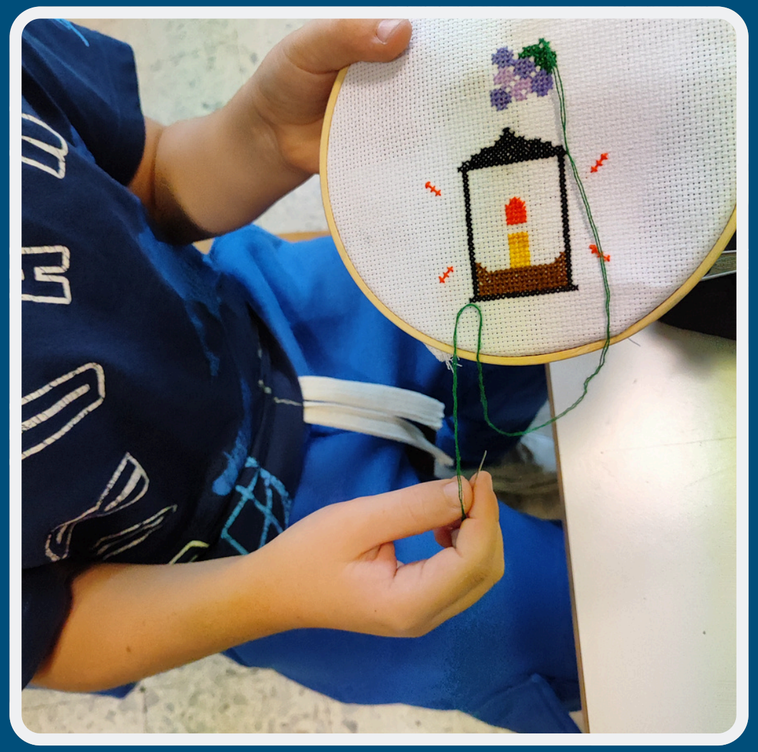


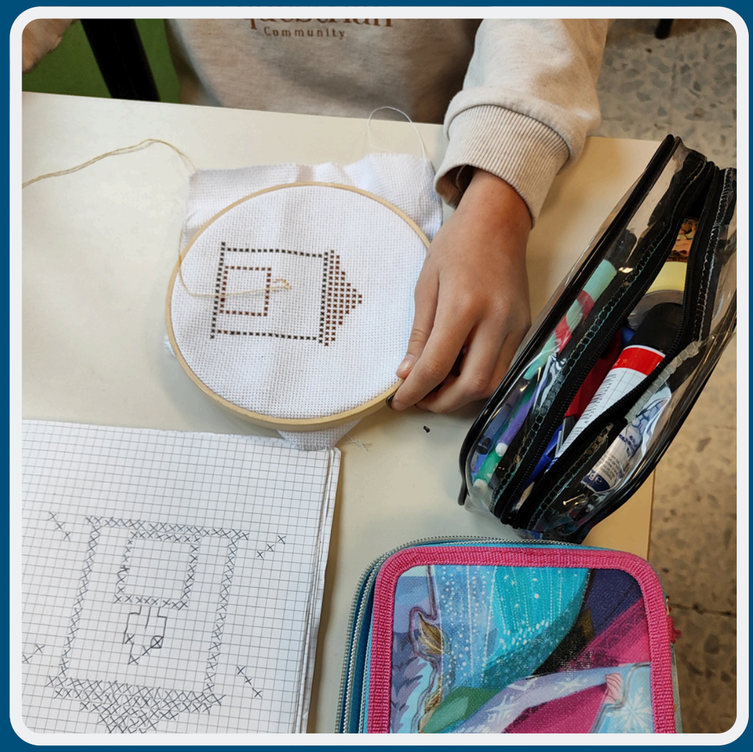
QUINTA D

Pixel art e tradizione

- Attenzione, concentrazione e coordinazione oculo-manuale.
- Introduzione al concetto di “debug”







OBIETTIVI FUTURI

- Istituzionalizzazione della Code Week come progetto integrato di Istituto
- Pianificazione ed organizzazione
- Formazione dei docenti che desiderano partecipare
- Predisposizione del supporto del Team Digitale durante la code week (nel plesso)
- Creazione di un archivio su drive a disposizione degli insegnanti con materiali e percorsi per organizzare le attività

