



Logica, creatività e competenze: coding e pensiero computazionale nella scuola primaria

Destinatari

Docenti della scuola primaria, dalla classe I alla classe V.

Non sono richieste competenze informatiche pregresse.

Durata e modalità

10–20 ore

A distanza con incontri online sincroni.

Obiettivi

- Comprendere e applicare i principi del pensiero computazionale.
- Introdurre il coding visuale in forma accessibile e progressiva.
- Progettare percorsi didattici interdisciplinari con attività di coding.
- Stimolare logica, problem solving, creatività e collaborazione.
- Promuovere una didattica attiva e inclusiva.

Approccio pedagogico

- Didattica attiva e laboratoriale
- Apprendimento per scoperta e cooperazione
- Integrazione disciplinare e personalizzazione
- Educazione al pensiero logico e computazionale
- Inclusione e sviluppo delle competenze trasversali

Contenuti

- Cos'è il pensiero computazionale e perché introdurlo nella primaria.
- Attività unplugged e programmazione a blocchi (es. Scratch, Blockly, CodyRoby).

- Coding narrativo, logico, geometrico e interdisciplinare.
- Uso guidato di piattaforme e strumenti gratuiti.
- Progettazione di UDA curricolari con coding.

Attività replicabili

- Costruzione di storie animate e giochi didattici.
- Coding su griglia e con frecce (CodyFeet, robot umano).
- Attività con Scratch junior o ambienti visuali semplici.
- Sfide cooperative e giochi di logica.
- Percorsi interdisciplinari con matematica, scienze, arte, musica.

Tutte le attività sono scalabili, inclusive e adattabili a ogni fascia d'età nella primaria.

Competenze DigCompEdu

Area 2. Risorse digitali

Area 3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

Area 5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

Area 6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti