

**PROPOSTA PROGETTUALE in collaborazione con  
prof.ssa Maria Cavallo - prof.maria.cavallo@gmail.com**

**1. Coding a piccoli passi**

10-12h dalla scuola dell'infanzia alle prime tre classi della scuola primaria.

1° modulo: Codyfeet e codyroby (4-6 ore)

Partendo dalla lettura della *Passeggiata di un distratto*, realizziamo le mattonelle di Codyfeet che ci serviranno per ricostruirla.

Giochiamo con Codyroby: carte da tavolo, qrcode, percorsi inversi.

2° modulo: BeeBot e Bluebot (2-4 ore)

La BeeBot indossa i panni di *Cappuccetto rosso*.

Creiamo nuove mappe per l'app della BlueBot

3° modulo: Scratch junior (4 ore)

*Pinocchio* diventa un videogioco.

N.B. Le storie scelte sono solo indicative

**2. Dalle STEM alle STREAM: il coding per le discipline umanistiche**

10h-12h dalla quarta primaria alla prima classe della scuola secondaria di I°

1° modulo: Gira la fiaba (4 ore)

A partire dalle carte di Propp e usando un modello di CANVA gli studenti realizzeranno delle ruote della fortuna che serviranno per la produzione scritta e collaborativa di una fiaba. Colla, cartone e i blocchetti SAM Labs serviranno per programmare, a flusso e a blocchi, il funzionamento delle ruote.

2° modulo: Il teatro delle ombre (4 ore)

Le favole lette in classe prenderanno vita! Partendo dal concetto di ombra, come si forma e come la forma si modifichi a seconda della posizione di una fonte di luce, gli alunni realizzeranno il teatrino e le sagome dei personaggi delle favole, li animeranno programmando i blocchetti SAM Labs, realizzando anche una colonna sonora.

3° modulo: Giochi di luce (2-4 ore)

Gli alunni realizzeranno carillon luminosi, zootropi e biglietti musicali.

### **3. Coding e cittadinanza digitale**

10h-12h seconda e terza classe della scuola secondaria di I°.

1° modulo: La sicurezza in rete (4 ore)

Quali sono i pericoli? E quali i sistemi di sicurezza?

Gli studenti capiranno perché è importante proteggere le informazioni personali online e metteranno in pratica la teoria programmando con SAM Labs un sistema che generi una password casuale e sicura.

Gli studenti acquisiranno una comprensione delle potenziali minacce online e del malware, acquisiranno una comprensione di come funziona il software anti-virus attraverso la scansione del codice errato che potrebbe essere un virus. Metteranno in pratica la teoria programmando con Sam Labs un sistema che consegni un software antivirus per fermare un malvagio virus.

2° modulo: Fake o non fake? (4 ore)

Gli studenti acquisiranno una comprensione di come identificare un sito web inaffidabile. Integreranno e mostreranno l'apprendimento creando con SAM Labs un programma per contare il numero di aspetti inaffidabili trovati.

3° modulo: Cos'è il copyright?

Gli studenti acquisiranno una comprensione del copyright e delle sue implicazioni. Metteranno in pratica la teoria creando con Sam Labs un programma che pone domande per aiutare Sam a determinare se il materiale che ha trovato sia protetto o meno da copyright.