

AGENDA NORD - FUORICLASSE – "CROSS CODING STEAM"

ATTIVITÀ

Obiettivo del progetto: sviluppare competenze logiche, creative, linguistiche e collaborative utilizzando il **coding unplugged** come strumento principale di apprendimento integrato e stimolando i bambini a usare la fantasia per risolvere problemi in modo creativo.

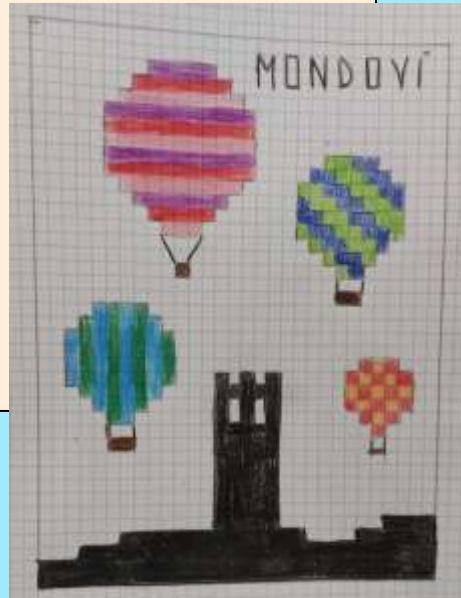
Per iniziare a fare coding unplugged basta un foglio di carta a quadretti, qualche matita colorata e tanta fantasia. Successivamente abbiamo integrato il coding con varie forme di arte a tecniche: disegni, scritte, quadri, oggetti realizzati con perline di plastica colorata, braccialetti e soprattutto il punto croce.

a.s. 2024-2026

CODING UNPLUGGED = ogni attività di apprendimento e insegnamento dei principi della programmazione che non preveda l'utilizzo di dispositivi elettronici o supporti digitali e tecnologici

Classi 4[^]/5[^] - Scuola Primaria
Mondovì Altipiano

Dalla **PROGRAMMAZIONE** sul quaderno a quadretti, passando anche per la Pixel Art



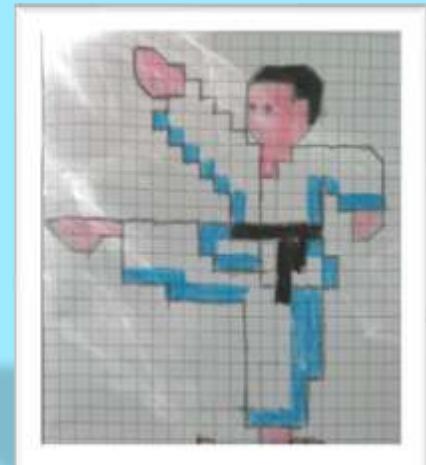
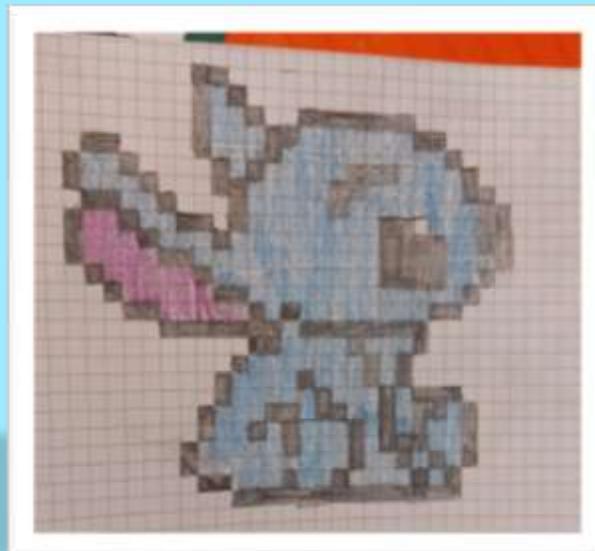
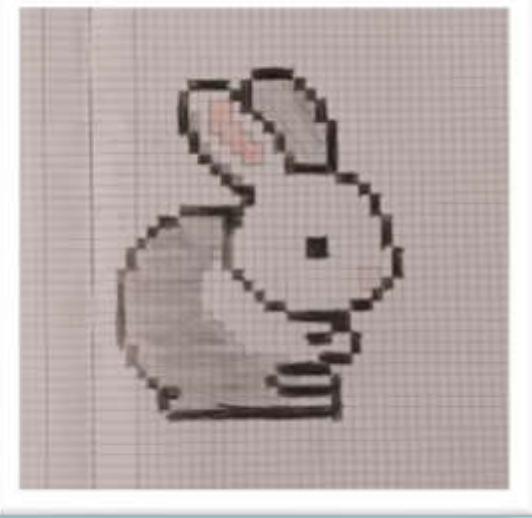
Alla **REALIZZAZIONE** di un quadretto a punto croce

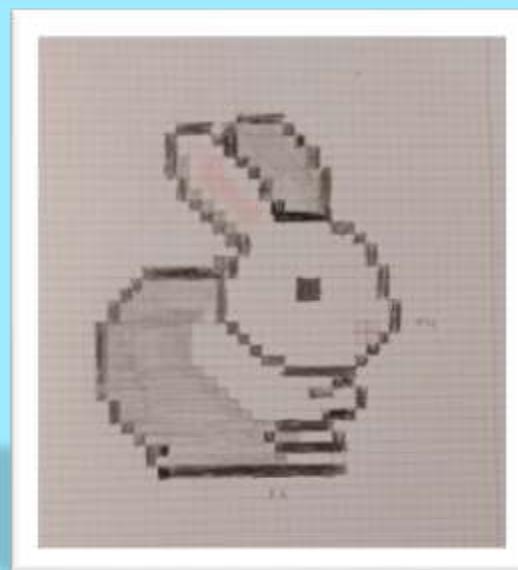
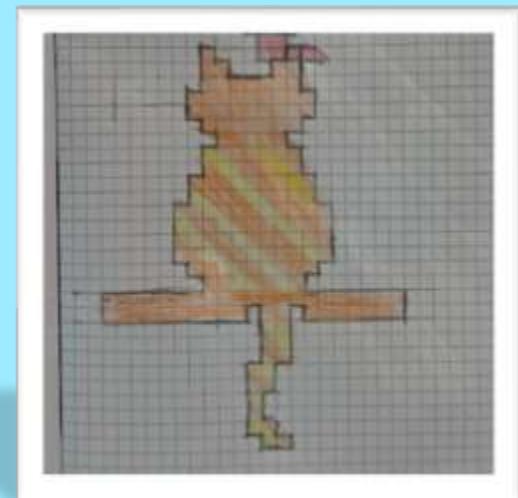
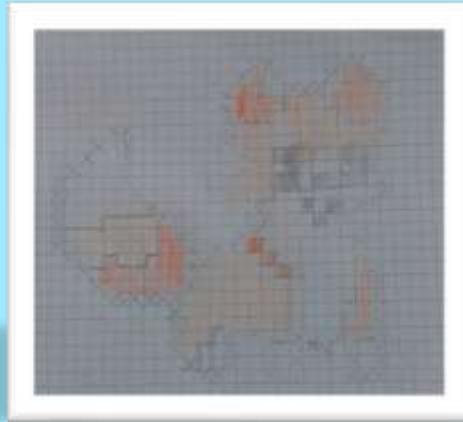




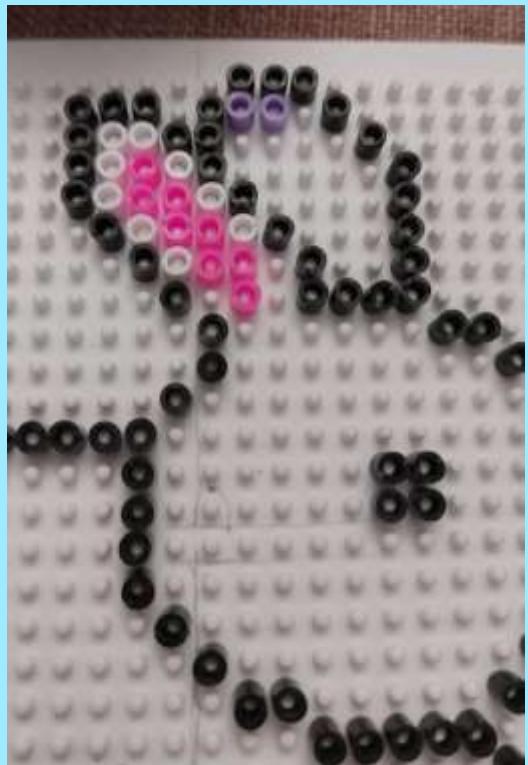


Dalla
PROGRAMMAZIONE
sul quaderno a
quadretti di disegni





Alla **REALIZZAZIONE** con
perline di plastica colorata ...





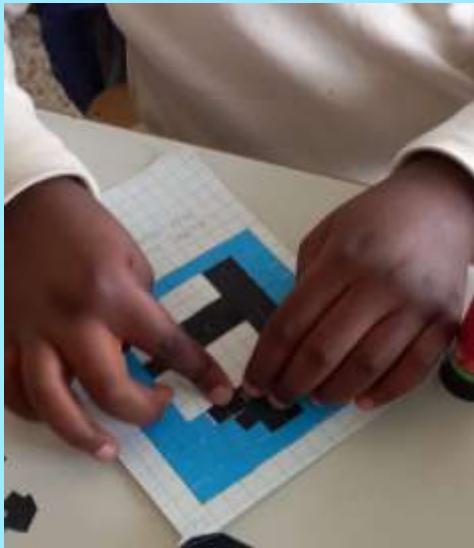
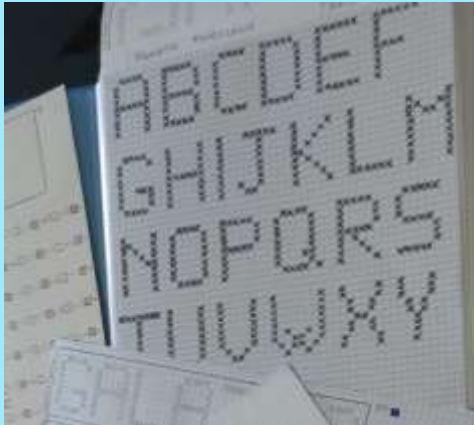




... e con la tecnica del punto croce

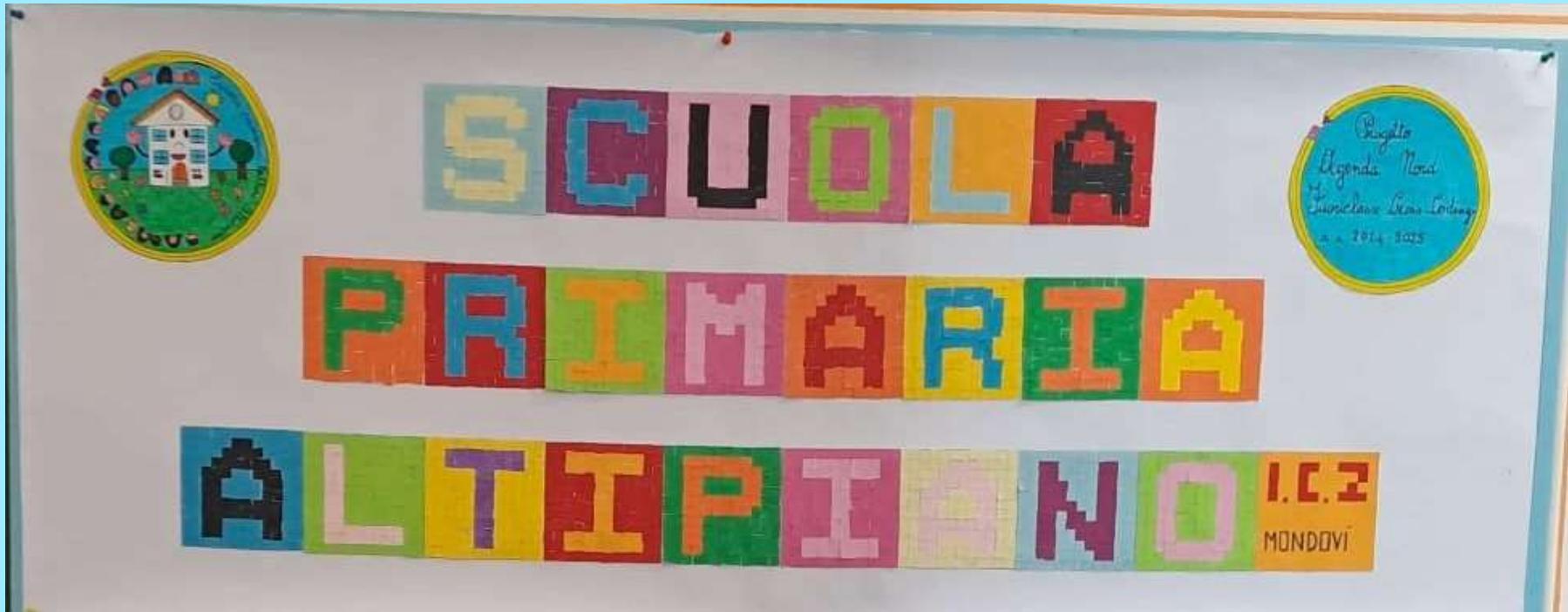


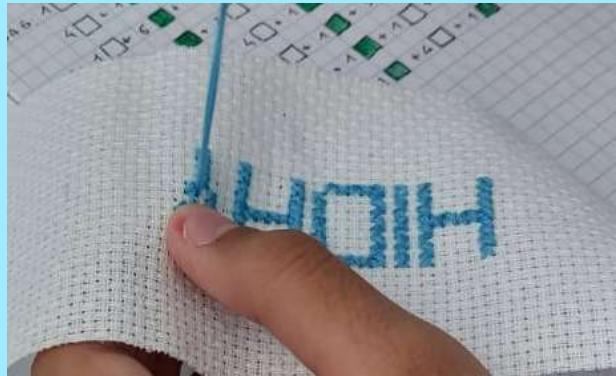
Dalla
PROGRAMMAZIONE
sul quaderno a
quadretti di scritte



Alla **REALIZZAZIONE** con
carta colorata ...







... e con la tecnica
del punto croce



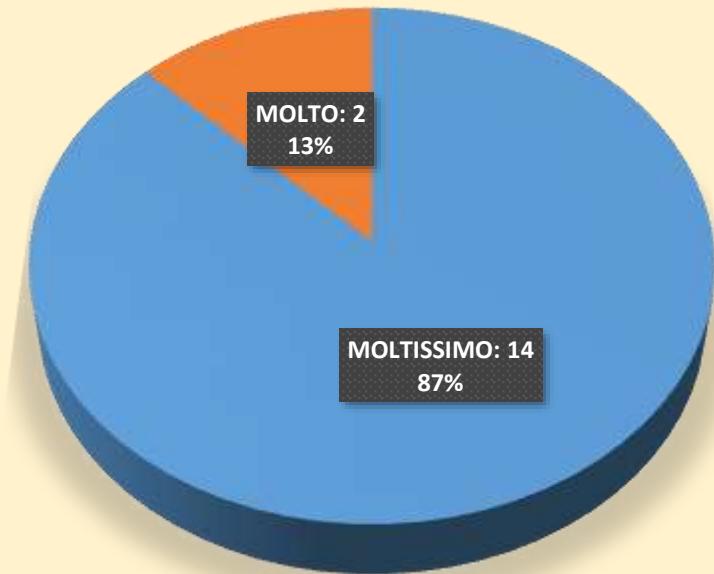
Ci siamo dedicati anche allo sviluppo della manualità fine e della fantasia





"FUORICLASSE - CROSS CODING STEAM"

GRADIMENTO ALUNNI



- MOLTISSIMO: 14
- MOLTO: 2
- ABBASTANZA: /
- POCO: /
- PER NIENTE: /

VERIFICA

Il progetto ha coinvolto 16 bambini che hanno partecipato con costanza e con molto interesse, entusiasmo, attenzione, impegno e collaborazione.

