



## PIANO DI LAVORO CODING A.S. 2025/26

### PRIMARIA (Referente Louise Hutchings)

Moduli di coding per le classi della scuola primaria. I moduli verranno erogati nel laboratorio di informatica nelle giornate in cui le classi avranno due ore pomeridiane unite. Iniziamo fin da subito a dare importanza al concetto di username e password.

I programmi:

- Classe Terza (12 ore annuali):
  - Accensione PC.
  - Distribuzione username e password locali individuali (uno per ogni studente).
  - Distribuzione mail istituzionale e password individuali (uno per ogni studente).
  - Il software di scrittura OpenOffice Writer (salvataggio file cartella personale).
- Classi Quarte (12 ore annuali):
  - Il software di scrittura OpenOffice Writer (salvataggio file cartella personale).
  - Il software di scrittura OpenOffice Calc (salvataggio file cartella personale).
  - Il linguaggio a blocchi.
  - Piattaforma Code.org
- Classi Quinte (24 ore annuali):
  - Lego Spike.
  - Opzionale: Robot Nao (MazeNao, AskNao, Open Roberta Lab, Nao Cadet).

Fissare le 12 ore annuali per ogni classe (6 lezioni per classe) nel laboratorio di Informatica durante il mese di settembre. Ogni lezione sarà della durata di 1 ora.

Le lezioni di laboratorio saranno tenute dal docente della classe con il supporto di alcuni studenti del liceo che svolgeranno attività di tutoring o il prof. Bellorio (se possibile).

Progetti da svolgere durante l'anno scolastico:

- First Lego League Explore (la vita terrestre, 12 settimane di preparazione, celebrazioni ad aprile, orario curricolare per le classi quinte).



## PIANO DI LAVORO CODING A.S. 2025/26

### SECONDARIA DI I° GRADO (Referente Giulia Bissoli)

Moduli di coding per le classi della scuola secondaria di I° grado. I moduli verranno erogati nel laboratorio di informatica nelle giornate in cui le classi:

- Prime: avranno due ore di tecnologia unite (per ogni classe: 6 ore lab + 4 ore teoria).
- Seconde e Terze: avranno due ore di matematica unite (per ogni classe: 6 ore lab).

- Obiettivi generali:
  - Collegare argomenti trattati in matematica con progetti.
  - Concetto di input e di output.
  - Concetto di programma.
  - Logica (se...allora, connettivi logici and, or, not).
  - Uso variabili come contenitore.

I programmi:

- Classe Prima:
  - Scratch (input/output – dire, variabili, concetto di programma) - 2 ore.
  - Operazioni (priorità parentesi e proprietà) - 2 ore.
  - Cornicette - parallelismo, perpendicolarità - 2 ore.
- Classe Seconda:
  - Le figure isoperimetriche ed equivalenti - 2 ore.
  - Le frazioni, le equivalenze - 2 ore.
  - Angolo esterno - 2 ore.
- Classe Terza:
  - Se... allora... con condizioni e logica - 2 ore.
  - Massimo e minimo tra 3 numeri - 2 ore.
  - Uso delle variabili come contatori - 2 ore.

I moduli sono corredati di slide e software condiviso in una cartella OneDrive.

Fissare le 6 ore annuali per ogni classe (3 lezioni per classe) nel laboratorio di Informatica durante il mese di settembre.

Progetto pomeridiano con un gruppo di 10 studenti di 2 o 3 media (con prof. Bellorio e un collaboratore in base al progetto definito dagli organizzatori del contest):

- Nao Challenge Medie (10 ore totali da gennaio 2025 con corso e progetto).



*PIANO DI LAVORO CODING A.S. 2025/26*

**SECONDARIA DI II° GRADO** (*Responsabile Giovanni Bellorio*)

Modulo di informatica/coding per le classi prime del liceo scientifico, classico e linguistico.

- Liceo Scientifico Scienze Applicate:
  - Biennio: 3 ore di Informatica settimanali curricolari.
  - Triennio: 2 ore di Informatica settimanali curricolari.
  
- Liceo Scientifico (piano di lavoro allegato):
  - Prima: 20 ore di Informatica di base annuali curricolari.
  - Seconda: 20 ore di Coding annuali curricolari.
  
- Liceo Classico (piano di lavoro allegato):
  - Prima: 20 ore di Informatica di base annuali curricolari.
  - Seconda: 20 ore di Coding annuali curricolari.
  
- Liceo Linguistico (piano di lavoro allegato):
  - Prima: 20 ore di Informatica di base annuali curricolari.

Corsi pomeridiani opzionali dal triennio:

- Corso di Intelligenza Artificiale.

Progetti pomeridiani con un gruppo ristretto di studenti:

- Olimpiadi di informatica.
- Olimpiadi di informatica a squadre.
- Nao Challenge 2025 (due squadre).

Verona, 03/09/2025

Prof. Giovanni Bellorio

