



## *PIANO DI LAVORO CODING A.S. 2026/27*

### **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.

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 (12 settimane di preparazione, celebrazioni il 10 aprile 2027, orario curricolare per le classi quinte).



## *PIANO DI LAVORO CODING A.S. 2026/27*

### **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 1 o 2 media (con prof. Bellorio e un collaboratore in base al progetto definito dagli organizzatori del contest):

- Nao Challenge Medie (10 ore totali da gennaio 2027 con corso e progetto).



## *PIANO DI LAVORO CODING A.S. 2026/27*

### **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: ora annuale curricolare di Informatica di base.
  - Seconda: ora annuale curricolare di Coding.
- Liceo Linguistico (piano di lavoro allegato):
  - Prima: 20 ore di Informatica di base annuali curricolari.

Corsi pomeridiani opzionali dal triennio:

- Corso di Intelligenza Artificiale.
- Corso di Data Science in collaborazione con il dipartimento di Matematica.

Progetti pomeridiani con un gruppo ristretto di studenti:

- Olimpiadi di informatica.
- Olimpiadi di informatica a squadre.
- Nao Challenge 2026 (due squadre).