TITOLO DEL PROGETTO:
DALLA CORPOREITA' AL CODING, un percorso inclusivo di continuità e orientamento spaziale verso la scuola primaria

SPECIFICARE SE SI TRATTA DI PROGETTO CURRICOLARE O EXTRACURRICOLARE
Progetto Curricolare

Referenti del progetto: Docente Bedoni Laura Federica, Docente Gorla Laura

Target dei destinatari: *bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia*

Breve analisi del contesto in cui si intende operare: Il passaggio dalla Scuola dell'Infanzia alla scuola primaria richiede il consolidamento di prerequisiti fondamentali legati all'orientamento spaziale, alla motricità e alla capacità di astrazione. Nel contesto della nostra scuola, la presenza di una forte eterogeneità linguistica e culturale rende necessario l'uso di metodologie didattiche non verbali. Il coding *unplugged* (senza l'uso di schermi o dispositivi digitali) risponde a questa esigenza, utilizzando un linguaggio puramente visivo e gestuale in grado di superare le barriere linguistiche e promuovere una reale inclusione.

Obiettivi attesi e Azioni che si intendono promuovere (in coerenza con le priorità del PTOF):

Sviluppo dell'orientamento spaziale (rispetto a sé, agli altri e sul foglio).

Acquisizione di competenze logico-sequenziali e di avvio al pensiero computazionale.

Sviluppo della motricità globale e della motricità fine propedeutica alla scrittura.

Promozione dell'inclusione, del lavoro cooperativo e dell'apprendimento tra pari.

Risorse umane impegnate	***Numero di ore:***
Personale interno: docenti della scuola dell'infanzia e docenti di sostegno *Personale Esterno:*	*Personale interno: 15 ore* *Personale Esterno:*

Metodologia e strumenti

Coding *unplugged* (senza schermi).

Didattica laboratoriale e dell'imparare facendo (*learning by doing*).

Metodologia ludica e cooperativa (*cooperative learning*).

Strategia "Dal concreto all'astratto" (Corpo → Spazio Reale/Reticolo → Carta).

Strumenti: Linguaggio visivo/simbolico basato su carte-freccia colorate, griglie e reticolati,

Attività previste

Il Corpo come Robot: Esperienze corporee e motorie, attività "Il Robot Incompreso" e introduzione dei comandi visivi (frecce colorate).

Il Grande Reticolato a Terra: Attività "Il Viaggio verso la Primaria" su scacchiera 4×4 a terra con i ruoli di "Programmatore" e "Robot".

Dal Corpo alla Carta: Attività "Il Piccolo Codice" su griglie A4/cartoncino.

Il Passaporto per la Primaria: "Caccia al Tesoro dello Zainetto" in piccoli gruppi e consegna finale del "Passaporto del Programmatore".

Tempi di svolgimento *da febbraio a maggio, con cadenza di 1 incontro a settimana*

Spazi di svolgimento Salone*, sezione e giardino*

Modalità di verifica in itinere e finale

In itinere**:** Osservazione sistematica durante l'esecuzione delle sequenze nei reticoli a terra e su foglio.

Finale**:** Risoluzione autonoma/a gruppi della prova ludica "Caccia al Tesoro dello Zainetto" e autovalutazione guidata attraverso il rilascio del "Passaporto del Programmatore".

Modalità di disseminazione iniziale e finale

Iniziale**:** Presentazione del progetto alle famiglie durante i consigli d'intersezione o assemblee dedicate.

Finale**:** Mostra di documentazione fotografica nell'atrio della scuola e condivisione della documentazione sul sito web dell'Istituto/Registro Elettronico.

Materiali occorrenti per la realizzazione
: Nastro adesivo di carta colorato, carte-freccia rigide colorate (Rosso, giallo, Verde), ostacoli fisici (coni, mattoncini), pupazzetti/pedine, fogli a quadretti da 1 cm, matite colorate, moduli stampati del "Passaporto del Programmatore".

Fonte di finanziamento *(FIS, contributo volontario, finanziamento esterno, a titolo gratuito, ore di potenziamento, da definire…)*
A CURA DELLA DIRIGENTE SCOLASTICA

Documentazione prevista *(mostra prodotti realizzati, immagini foto/video, saggio/ rappresentazione finale, relazione finale…)*

Documentazione fotografica/video delle attività motorie sul reticolo.

Modulo del "Passaporto del Programmatore" personalizzato per ogni alunno

Data 12/10/2026

Il Referente del progetto
Firma

