

SCIENZE, LOGICA E COMPETENZE DIGITALI

Progetto	ABSTRACT
Coding e Pensiero Computazionale “PICCOLI PASSI LOGICI: GIOCARE CON IL PENSIERO COMPUTAZIONALE” Scuola dell’Infanzia Curricolare	Il progetto introduce i bambini della scuola dell’infanzia al pensiero computazionale attraverso il gioco e l’esperienza concreta. Le attività, proposte in forma ludica e motoria, aiutano a sviluppare il pensiero logico, la capacità di risolvere semplici problemi e l’organizzazione del pensiero. I bambini imparano a seguire sequenze, riconoscere schemi e collaborare, ponendo le basi per competenze future in modo naturale e divertente.
Coding “CODING IN AZIONE: IMPARARE A PROGRAMMARE GIOCANDO” Scuola Primaria Curricolare	Il progetto avvia gli alunni della scuola primaria al pensiero computazionale attraverso attività pratiche, giochi digitali e percorsi di programmazione visuale. Gli studenti imparano a scomporre i problemi, individuare soluzioni e lavorare in modo collaborativo, sviluppando competenze logiche e di problem solving fondamentali per affrontare le sfide del futuro.
Matematica LABORATORIO DI LOGICA (AGENDA NORD) Scuola Primaria Extracurricolare Gruppi di alunni	Il laboratorio propone attività di problem solving e giochi logici pensati per rafforzare il pensiero matematico in modo coinvolgente. Gli alunni sono stimolati a ragionare, sperimentare strategie e confrontarsi con i compagni, sviluppando autonomia, concentrazione e capacità di affrontare situazioni complesse.
Scienze	Il progetto prevede laboratori sperimentali che stimolano la curiosità e l’interesse verso il mondo

SCIENZIATI PER PASSIONE (AGENDA NORD) Scuola Primaria Extracurricolare Gruppi di alunni	scientifico. Attraverso l'osservazione, la sperimentazione e il confronto, gli alunni sviluppano conoscenze scientifiche e imparano ad adottare un approccio critico e investigativo. La scienza diventa così un'esperienza concreta e stimolante, capace di valorizzare la curiosità naturale dei bambini e dei ragazzi.
Moduli ICDL CONOSCO IL MIO PC CON L'ICDL Scuola Secondaria di Primo Grado Extracurricolare Gruppi di alunni	Il corso di Educazione digitale si propone di completare e consolidare i percorsi di alfabetizzazione informatica già avviati per gli studenti di scuola secondaria di primo grado - classi prime e seconde - fornendo strumenti pratici e competenze fondamentali per l'uso consapevole del computer. Il percorso mira a sviluppare conoscenze di base sull'hardware e sul software, la gestione dei file, l'uso di programmi di videoscrittura, fogli di calcolo e presentazioni, nonché la navigazione sicura in rete e le prime nozioni di cittadinanza digitale.
Divertiamoci con le STEAM (PN Orientamento) Scuola Secondaria di Primo Grado Extracurricolare Gruppi di alunni	Il modulo STEAM propone un percorso multidisciplinare che integra scienze, tecnologia, ingegneria, arte e matematica. Le attività favoriscono la creatività, il lavoro di gruppo e l'orientamento alle competenze del futuro, introducendo anche un primo approccio all'uso consapevole dell'Intelligenza Artificiale come strumento di supporto all'apprendimento.