

## Istituto Comprensivo Statale Trilussa

Via Graf, 74 – 20157 Milano (MI) – tel. 028844859 – C.F.: 80145250157 – Cod.Ist. MIIC8AF001  
<https://ictrilussa.edu.it/> - e-mail: [miic8af001@istruzione.it](mailto:miic8af001@istruzione.it) – pec: [miic8af001@pec.istruzione.it](mailto:miic8af001@pec.istruzione.it)

*Fondi Strutturali Europei – Programma Nazionale “Scuola e competenze” 2021-2027 – Fondo sociale europeo plus (FSE+) – Priorità 1 – Scuola e competenze (FSE+), Obiettivo specifico ESO4.6 – sotto-azione ESO4.6.A.4.A- Interventi di cui ai decreti del Ministro dell'istruzione e del merito dell' 11 aprile 2024, n. 72 e del 22 maggio 2025, n. 96 – Avviso Pubblico prot. n. 81652 del 23/05/2025 – “Percorsi educativi e formativi per il potenziamento delle competenze, l'inclusione e la socialità nel periodo di sospensione estiva delle lezioni” (c.d. Piano Estate)*

*TITOLO: “Percorsi per imparare, condividere, crescere”*

*Codice progetto: ESO4.6.A4.A-FSEPN-LO-2025-881*

### CALENDARIO ALUNNI SCUOLA PRIMARIA 2025.2026 - CLASSI CLASSI QUARTE – ORE TOTALI 30

#### MODULO : CODING CREATIVO

Nell'epoca delle tecnologie digitali, saper usare consapevolmente gli strumenti informatici e sviluppare il pensiero computazionale è fondamentale per diventare cittadini attivi e critici. Questo modulo offre agli studenti l'opportunità di esplorare il mondo del coding in maniera pratica e divertente, attraverso attività che uniscono logica, creatività e collaborazione. I partecipanti potranno realizzare animazioni, giochi, storie interattive e progetti digitali, sperimentando in prima persona come la tecnologia possa essere uno strumento per esprimersi, risolvere problemi e lavorare insieme. L'ambiente di apprendimento è pensato per valorizzare il contributo di ciascuno e stimolare la curiosità verso l'innovazione.

#### *Finalità educative- Obiettivi*

- Rafforzare le competenze digitali di base e il pensiero computazionale.
- Favorire lo sviluppo del pensiero creativo e della capacità di problem solving.
- Promuovere l'uso responsabile e critico delle tecnologie digitali.

#### *Strumenti e materiali*

- Dispositivi digitali (PC, tablet) e piattaforme di programmazione (es. Scratch, Code.org).
- Risorse didattiche digitali e materiali per attività unplugged.

#### *Metodologie Didattiche*

- Laboratori pratici basati sull'apprendimento attivo e per scoperta.
- Attività collaborative e progetti di gruppo.
- Coding unplugged (senza dispositivi) e online per stimolare diverse abilità cognitive.

*Lavoro finale:* Al termine del percorso, gli studenti realizzeranno un prodotto digitale originale – come un videogioco, storytelling o un'animazione – che verrà presentato alla comunità scolastica

	<b>TCH : ENRICA CAIAZZO</b>	<b>TUTOR: ROBUSTELLI ROSALIA ELENA</b>
<b>1.</b>	<b>26.11</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>2.</b>	<b>03.12</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>3.</b>	<b>10.12</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>4.</b>	<b>17.12</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>5.</b>	<b>07.01</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>6.</b>	<b>14.01</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>7.</b>	<b>28.01</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>8.</b>	<b>11.02</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>9.</b>	<b>18.02</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>10.</b>	<b>25.02</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30

<b>11.</b>	<b>04.03</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>12.</b>	<b>11.03</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>13.</b>	<b>18.03</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>14.</b>	<b>25.03</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
<b>15.</b>	<b>08.04</b>	MERCOLEDÌ DALLE ORE 16:30 ALLE ORE 18:30
TOT ORE : 30		

La Dirigente Scolastica  
Dott.ssa Enza Giglio\*

\* Documento informatico firmato digitalmente ai sensi dell'art. 24 D.Lgs 82/2025 s.m.i e norme collegate