



Sede Operativa:

Plesso Anne Frank



Finestra Temporale:

15-26 Giugno 2026



Destinatari:

26 Alunni (Classi III, IV, V Primaria)



Docente Esperto:

Alessandra Gasperini



Docente Tutor:

Antonia D'Arrigo



**MISSIONE
COMPIUTA**

MIND THE CODE:

Agenti Segreti del Pianeta Digitale

Report Finale di Progetto | Percorso di Coding e Creatività Digitale

Obiettivi e Metodologia Didattica



Cooperative Learning

Lavoro in piccoli team eterogenei per affrontare sfide STEM, promuovendo l'interdipendenza positiva.



Pensiero Computazionale

Sviluppo del problem solving logico e della creatività algoritmica, partendo dal corpo fino all'ambiente digitale.



Peer-Tutoring

Strategia chiave per trasformare la differenza di età (classi III, IV, V) in una risorsa di mutuo aiuto e azzerare le criticità legate ai livelli iniziali.

Supporto Didattico: Dalla Teoria all'Azione

Flusso di Decodifica



Concetti Astratti

Principi teorici dell'informatica
(algoritmi, sistema binario,
coordinate spaziali).



Presentazioni Multimediali Guidate

L'utilizzo sistematico di
presentazioni visive alla LIM per
tradurre la teoria in narrazione e
briefing di missione.



Azione Pratica

Comprensione chiara prima del
laboratorio, garantendo ingaggio
costante e trasformando la teoria
in sfide ludiche.

Giorno 1 - Missione: Il Robot Smemorato



Badge Sbloccato: Programmatore Junior

1. Focus:

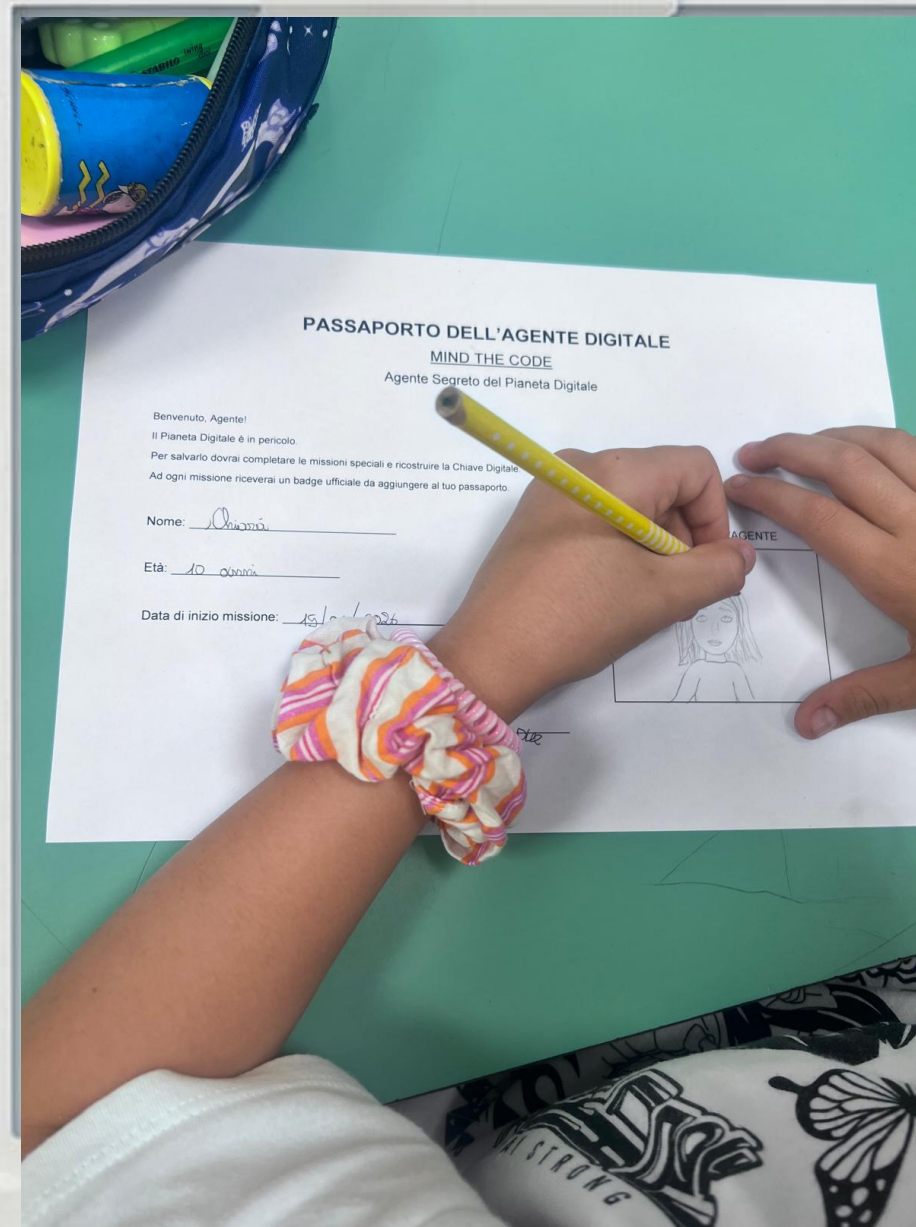
Algoritmi unplugged.

2. Azione:

Il corpo diventa il primo strumento di coding (Il robot sono io). I bambini interpretano il robot e chi lo programma.

3. Acquisizione:

Comprensione dell'importanza di sequenze ordinate e precise. Evidenza degli errori causati da istruzioni ambigue.



Giorno 2 - Missione: La Mappa Perduta



Badge Sbloccato: Esploratore Digitale

1. Focus:

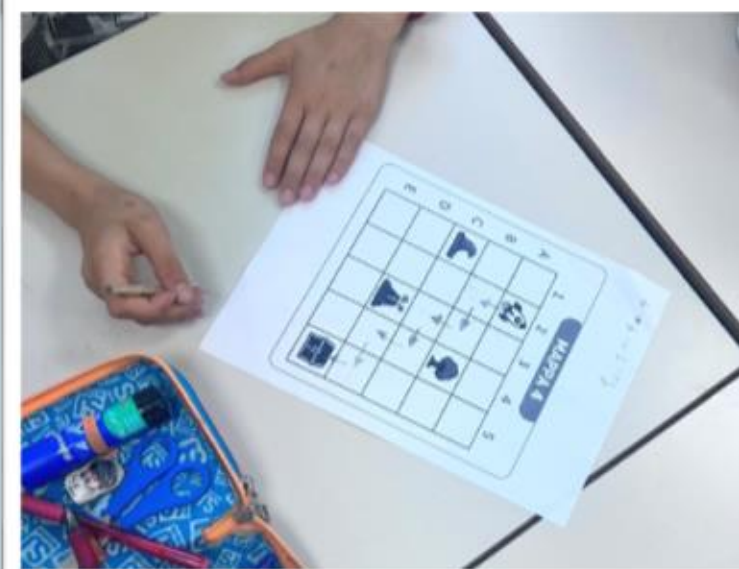
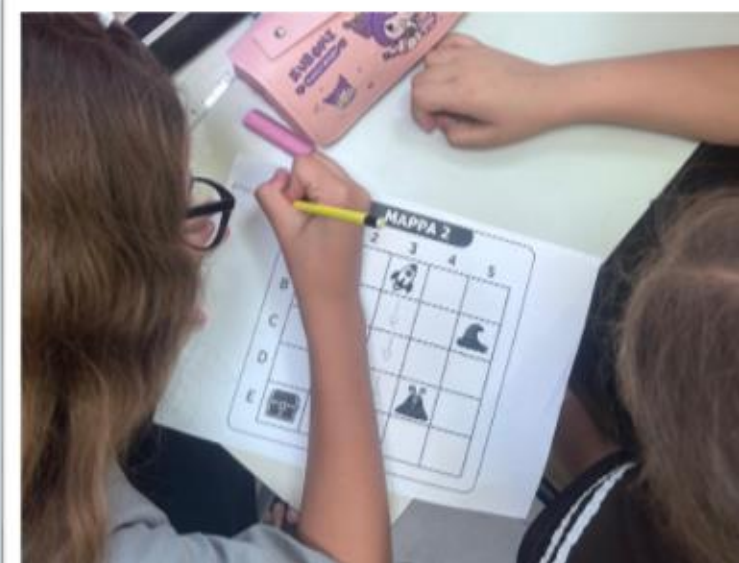
Orientamento spaziale e codici direzionali.

2. Azione:

Traduzione dei movimenti fisici in simboli grafici. Progettazione di percorsi a ostacoli su griglie fisiche e cartacee.

3. Acquisizione:

Astrazione dello spazio e costruzione di mappe algoritmiche (Partenza, Ostacoli, Tesoro).



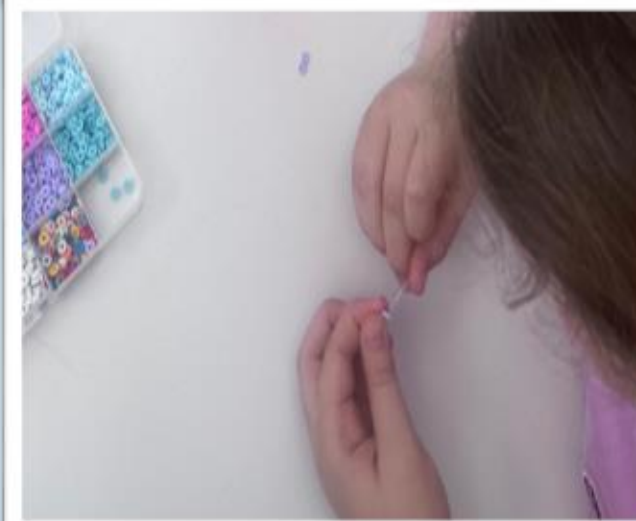
Giorno 3 - Missione: Il Linguaggio Segreto

Briefing di Missione



Badge Sbloccato: Agente Segreto del Codice

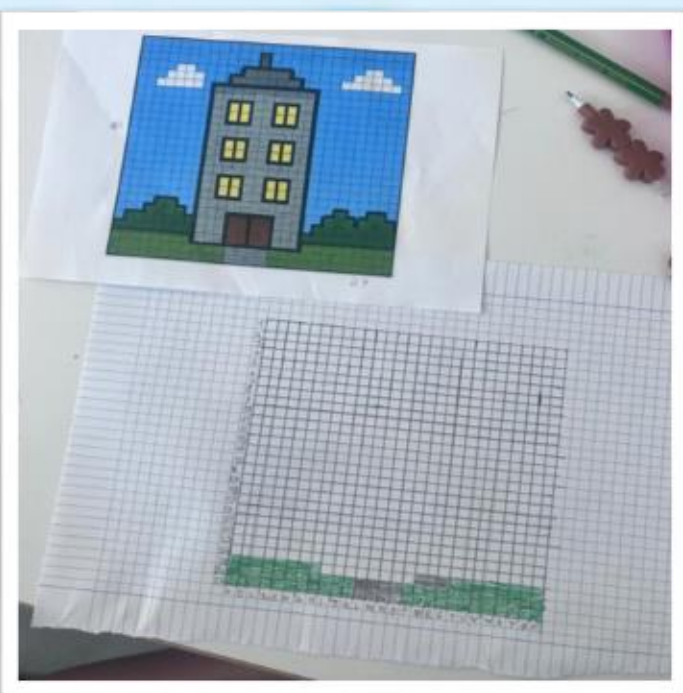
- 1. Focus:** Il sistema binario e il linguaggio macchina.
- 2. Azione:** Spiegazione semplificata (0 = spento, 1 = acceso). Decodifica di schede binarie e conversione delle lettere del proprio nome.
- 3. Acquisizione:** Traduzione teorico-pratica attraverso un laboratorio creativo per la costruzione di braccialetti crittografati personalizzati.



Giorno 4 - Introduzione alla Pixel Art

Focus della Giornata

- 1 Focus:** Come si costruiscono le immagini digitali.
- 2 Azione:** L'immagine digitale spiegata attraverso l'uso rigoroso di coordinate (es. B6-E6) e griglie.
- 3 Acquisizione:** Sviluppo della precisione visuo-spaziale tramite la realizzazione di elaborati individuali (animali, emoji, personaggi).



Giorno 5 - Missione: Pixel City

Briefing di Missione



Badge Sbloccato: Artista Digitale

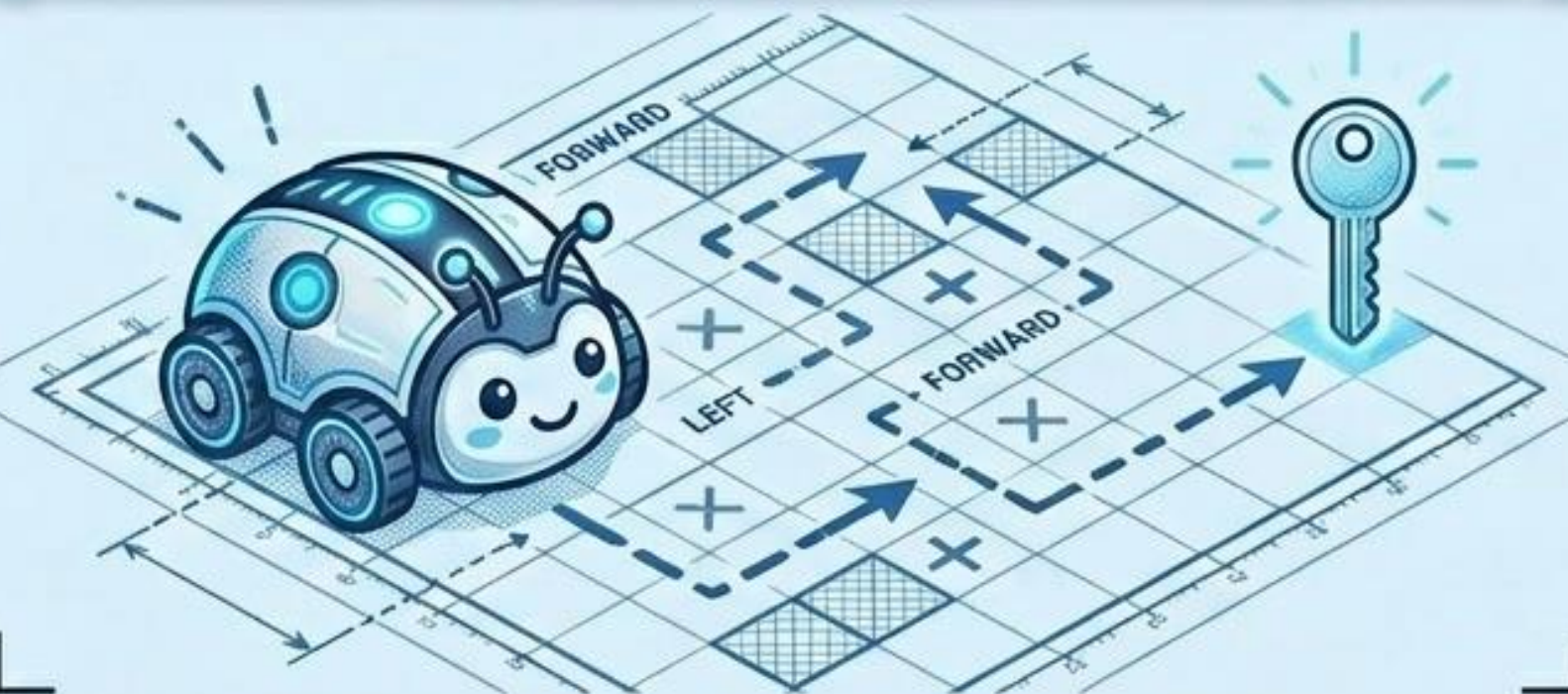
- | | |
|------------------|--|
| 1. Focus: | Dall'algoritmo individuale all'opera collettiva. |
| 2. Azione: | Ogni gruppo progetta e realizza un singolo edificio in coordinate visive. |
| 3. Acquisizione: | Assemblaggio del grande murale collaborativo Pixel City. Perfetta unione di creatività digitale, precisione matematica e sintonia di gruppo. |



Giorno 6 - Missione: Robot Esploratore

Focus della Giornata

- 1 Focus:** Transizione verso la Robotica Educativa (Sapientino).
- 2 Azione:** Inserimento di comandi a bordo per navigare griglie sul pavimento (Traffico Robotico), con l'obiettivo di raggiungere la chiave evitando collisioni.
- 3 Acquisizione:** Gestione degli errori, cancellazione della memoria e introduzione spontanea al fondamentale concetto di debugging collaborativo.



Giorno 7 - Missione: Escape Room STEM



Badge Sbloccato: Detective STEM

Briefing di Missione

- 1 Focus:** Applicazione integrata delle competenze in un ambiente ad alta sfida emotiva.
- 2 Azione:** Rotazione a stazioni (codice binario, algoritmi unplugged, traffico robotico, pixel art).
- 3 Acquisizione:** Risoluzione di enigmi complessi per sbloccare i frammenti della Chiave Digitale. Rafforzamento radicale del problem solving in condizioni di pressione ludica.



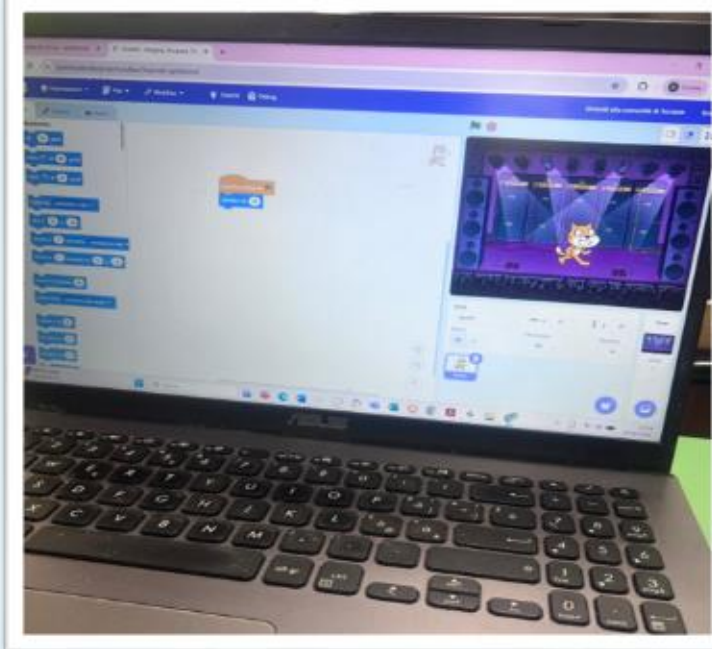
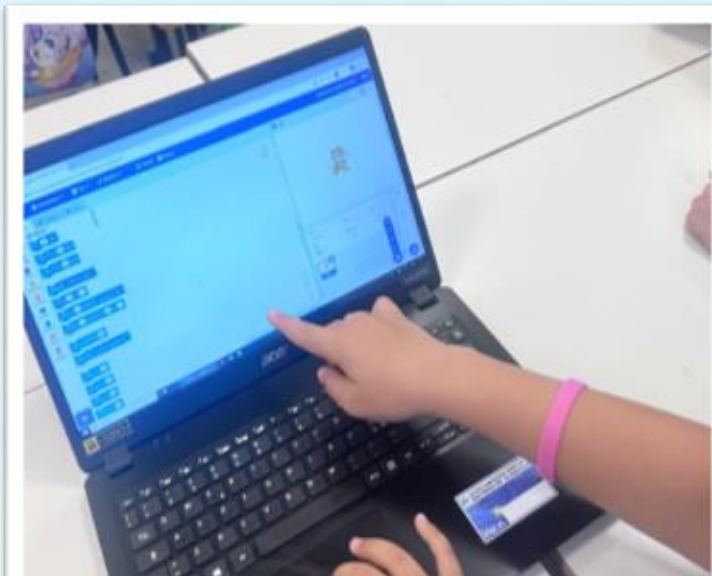
Giorno 8 - Missione: Benvenuti in Scratch

Briefing di Missione



Badge Sbloccato: Coder Apprentice

- Focus:** L'ingresso nel coding a blocchi visuale.
- Azione:** Esplorazione dell'ambiente di programmazione Scratch. Utilizzo dei blocchi logici primari (vai avanti, gira, ripeti).
- Acquisizione:** Animazione dei primi sprite (personaggi) e costruzione delle prime sequenze digitali per raggiungere il tesoro virtuale.



Giorno 9 - Storytelling e Game Design



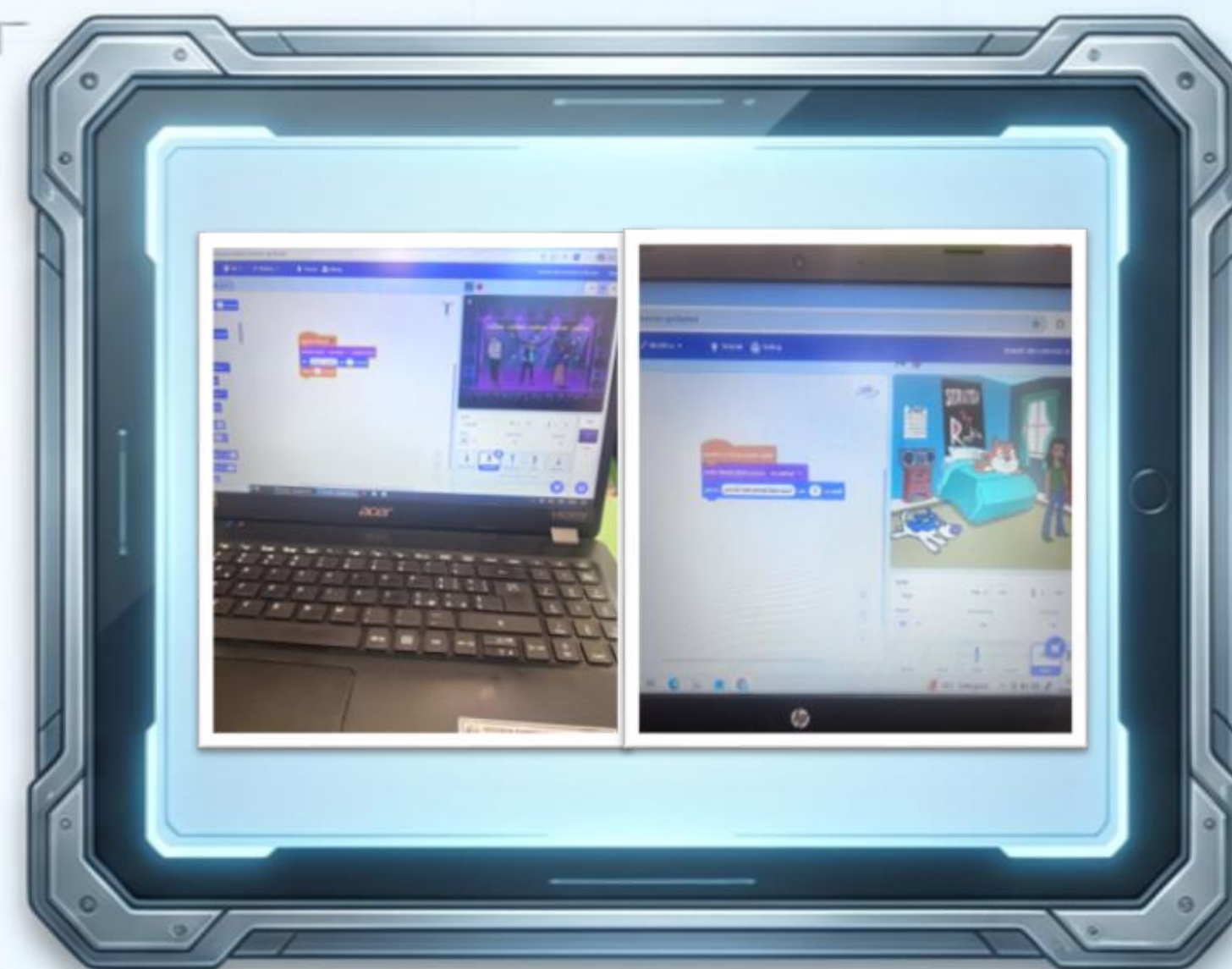
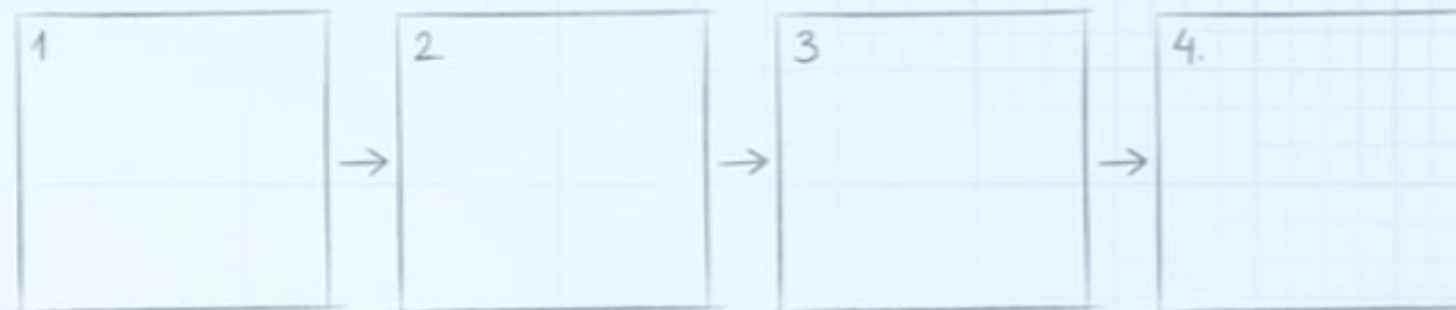
Badge Sbloccato: Story Coder

Briefing di Missione

Focus: La narrazione incontra il codice.

Azione: Progettazione di storyboard cartacei e successiva traduzione in mini-animazioni o videogiochi su Scratch.

Acquisizione: Integrazione tra testo, dialoghi, movimento e interattività. Sviluppo del pensiero creativo strutturato e transizione dal ruolo di giocatore a quello di creatore.



Giorno 10 - Cerimonia: Salviamo il Pianeta Digitale

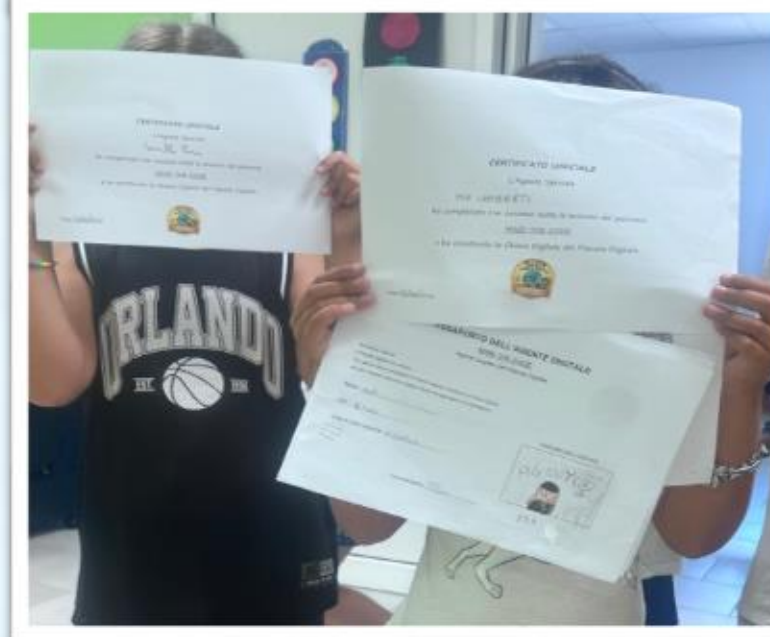
Focus della Giornata

STATO: MISSIONE COMPLETATA

Focus: Metacognizione, valutazione e celebrazione.

Azione: Presentazione pubblica delle animazioni Scratch (spiegando l'idea, le difficoltà e le soluzioni). Quiz interattivo a squadre.

Acquisizione: Autovalutazione delle competenze. Consegna ufficiale del Passaporto dell'Agente Digitale completo di tutti i badge conquistati.



Matrice degli Output di Missione

Elaborati Fisici (Tangibili)



Cartellone Collaborativo
Pixel City

Braccialetti con Nome
in Codice Binario



Mappe Algoritmiche
Codificate (Plastificate)



Il documento di sintesi e
rendicontazione individuale,
traccia visibile dell'evoluzione
delle competenze di ciascun
alunno.

Elaborati Digitali (Intangibili)



Animazioni
e Videogiochi
in Scratch



Portfolio
Fotografico
Documentale



Debriefing: Impatto Formativo e Conclusioni



Inclusione Reale

La frequenza regolare e l'entusiasmo hanno dimostrato l'efficacia del peer-tutoring nell'abbattere le barriere dell'eterogeneità.



Oltre lo Schermo

Sviluppo misurabile non solo in alfabetizzazione digitale, ma in autonomia, pensiero logico e problem solving.



Allineamento Strategico

Piena coerenza con gli obiettivi del PTOF d'Istituto e le direttive del Programma Agenda Nord.

Un ringraziamento speciale ai 26 giovani Agenti.
Grazie al grande lavoro di squadra fatto, il Pianeta Digitale è ora in salvo.

