

CODING



CODING



“Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell’informatica. Esattamente com’è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche ***pensiero computazionale***, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il ***pensiero computazionale*** è attraverso la programmazione (*coding*) in un contesto di gioco. Partendo da queste premesse di natura didattica e culturale, il MIUR in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica, rende disponibili una serie di lezioni, interattive e non, di elevata qualità didattica e scientifica. Non è necessaria alcuna particolare abilità tecnica né alcuna preparazione scientifica. Il materiale didattico può essere fruito con successo da tutti.”



Sul sito <https://programmmailfuturo.it/>

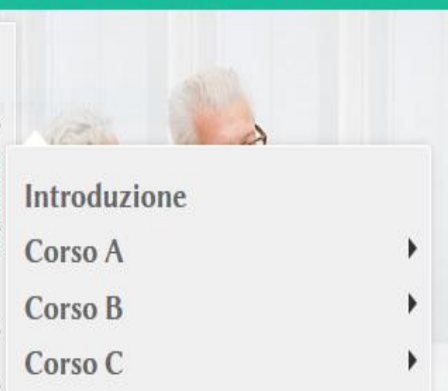
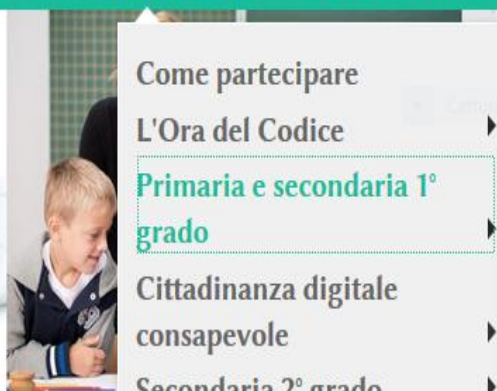
Selezionare PERCORSI – Primaria e secondaria 1° grado



Programma il Futuro

LOGIN

HOME IL PROGETTO ▾ CHI ▾ **PERCORSI ▾** LA COMUNITÀ ▾ NOTIZIE ▾ AIUTO ▾



Seguici su



Come partecipare

L'Orsa del Codice

Primaria e secondaria 1° grado

Cittadinanza digitale consapevole

Secondaria 2° grado

Alla scoperta dell'informatica

Attestati personalizzati

Glossario

Approfondimenti

Introduzione

Corso A

Corso B

Corso C

Corso D

Corso E

Corso F

Vecchie lezioni tecnologiche

Lezioni tradizionali

Tweet di @ProgrammaFuturo



Programma il Futuro

@ProgrammaFuturo

Programma il Futuro



Sono disponibili 6 corsi regolari più 2 corsi rapidi, strutturati in funzione del livello di età e di esperienza dello studente:

- **Corso A:** consigliato per la *scuola dell'infanzia* e più in generale tra 4 e 7 anni;
- **Corso B:** consigliato per la *classe prima della scuola primaria* e più in generale tra 5 e 8 anni;
- **Corso C:** consigliato per la *classe seconda della scuola primaria* e più in generale tra 6 e 10 anni;
- **Corso D:** consigliato per la *classe terza della scuola primaria* e più in generale tra 7 e 11 anni;
- **Corso E:** consigliato per la *classe quarta della scuola primaria* e più in generale tra 8 e 12 anni;
- **Corso F:** consigliato per la *classe quinta della scuola primaria* e per la scuola **secondaria di primo grado**, ovvero tra 9 e 13 anni.

Per i due corsi rapidi non è prevista la presentazione di ogni singola lezione, in quanto sarebbe una ripetizione di quanto già descritto per i vari corsi A-F. Il **Corso Rapido pre-scolare**⁷ è infatti costituito prevalentemente dal Corso B, mentre il **Corso Rapido**⁷ per i più grandi raccoglie le lezioni più significative dal Corso C al Corso F.



Cliccando sul corso consigliato per la fascia d'età dei bambini, si accede alle lezioni.



Programma il Futuro

HOME IL PROGETTO ▾ CHI ▾ **PERCORSI ▾** LA COMUNITÀ ▾ NOTIZIE ▾ AIUTO ▾

Sei qui: [Home](#) / [Percorsi](#) / [Primaria e secondaria 1° grado](#) / [Corso A](#) / [Introduzione](#)

Come partecipare

L'Ora del Codice

Primaria e secondaria 1° grado

Cittadinanza digitale consapevole

Secondaria 2° grado

Alla scoperta dell'informatica

Attestati personalizzati

Glossario

Approfondimenti

Introduzione

Corso A

Corso B

Corso C

Corso D

Corso E

Corso F

Vecchie lezioni tecnologiche

Lezioni tradizionali

Introduzione

Corso A Lezione 1

Corso A Lezione 2

Corso A Lezione 4

Corso A Lezione 6

Corso A Lezione 7

Corso A Lezione 10

Corso A Lezione 11

Corso A Lezione 12

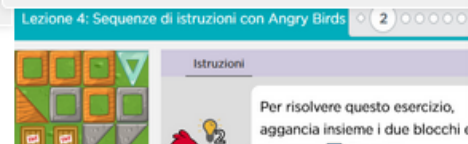
Corso A Lezione 14

Il Corso A è progettato per essere utilizzato nella fascia di età tra i 6 e i 10 anni. Lo sforzo iniziale è molto basso e di procedere con perseveranza nella ricerca di soluzioni. Al

In caso di alunni più veloci di altri nello stesso corso, è possibile accedere al Corso B.

Dal momento che questo corso è destinato a bambini che non sanno ancora leggere e non hanno ancora imparato a scrivere, è corredato da simboli e immagini con uso

Per permettere l'esecuzione autonoma degli esercizi da parte di bambini che non sanno ancora leggere, è disponibile una funzione di lettura automatica delle istruzioni di ogni esercizio. Basta cliccare sul pulsante



**NELLE DIAPOSITIVE SUCCESSIVE TROVERETE I LINK ALLE
LEZIONI DEI SINGOLI CORSI**

**Per i ragazzi che si approcciano al coding per la
prima volta, si consiglia di partire dalle lezioni
del corso B.**

BUON DIVERTIMENTO!!!!



CORSO A

BAMBINI DA



A



ANNI



Scuola dell'Infanzia



INTRODUZIONE

Lezione 1: *Quei fastidiosi insetti nascosti.*

Lezione 2: *Stefi e il grande progetto.*

Lezione 4: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *Sequenze di istruzioni con Angry Birds.*

Lezione 6: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *Programmare con Angry Birds.*

Lezione 7: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *Programmare con la contadina.*

Lezione 8: leggi la guida didattica alla lezione di Cittadinanza digitale consapevole *Il mio quartiere digitale.*

Lezione 10: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *Cicli con la contadina.*

Lezione 11: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *Cicli con la collezionista.*

Lezione 12: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *Al mare con i cicli.*

Lezione 14: leggi la guida didattica oppure accedi alla lezione *In movimento con gli eventi.*



SCEGLI LA TUA CLASSE





CLASSE PRIMA – CORSO B

INTRODUZIONE

- Lezione 2:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Sequenze di istruzioni con Scrat.*
- **Lezione 3:** ascolta la canzone di Cittadinanza digitale consapevole [Fermati e pensa online.](#)
- **Lezione 5:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione con Scrat.*
- **Lezione 7:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione con Rey e BB-8.*
- **Lezione 9:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con Scrat.*
- **Lezione 10:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con la collezionista.*
- **Lezione 11:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Disegnare giardini con i cicli.*
- **Lezione 13:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Una battaglia con gli eventi.*



CLASSE SECONDA – CORSO C

INTRODUZIONE

- **Lezione 2:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione con Angry Birds.*
- **Lezione 3:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Correzione di errori nel labirinto.*
- **Lezione 5:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione con la collezionista.*
- **Lezione 6:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione con l'artista.*
- **Lezione 8:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con Rey e BB-8.*
- **Lezione 9:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 10:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con la contadina.*
- **Lezione 12:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Realizzare un gioco Flappy.*
- **Lezione 13:** leggi la guida didattica alla lezione di Cittadinanza digitale consapevole [Caccia via le cattiverie dallo schermo.](#)
- **Lezione 14:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Giocare con gli eventi.*
- **Lezione 15:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Uno sguardo avanti con Minecraft.*





CLASSE TERZA – CORSO D

INTRODUZIONE

Lezione 2: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#)
Introduzione agli esercizi online.

Lezione 4: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Debugging con la collezionista.*

Lezione 5: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#)
Rimbalsando con gli eventi.

Lezione 6: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con l'Era glaciale.*

Lezione 7: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con l'artista.*

Lezione 8: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati nel labirinto.*

Lezione 9: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati con l'artista.*

Lezione 10: leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati con Frozen.*





CLASSE QUARTA – CORSO E

INTRODUZIONE

- **Lezione 2:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione e commentare nel labirinto.*
- **Lezione 4:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Debugging con Scrat.*
- **Lezione 5:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione l'artista.*
- **Lezione 7:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 8:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati nel labirinto.*
- **Lezione 9:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati con Frozen.*
- **Lezione 11:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Istruzioni condizionali con la contadina.*
- **Lezione 12:** leggi la guida didattica alla lezione di Cittadinanza digitale consapevole [Dati personali e altri dati.](#)





CLASSE QUINTA – CORSO F

INTRODUZIONE

- **Lezione 2:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione e commentare nel labirinto.*
- **Lezione 4:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Debugging con Scrat.*
- **Lezione 5:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Programmazione l'artista.*
- **Lezione 7:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 8:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati nel labirinto.*
- **Lezione 9:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Cicli annidati con Frozen.*
- **Lezione 11:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Istruzioni condizionali con la contadina.*
- **Lezione 12:** leggi la [guida didattica](#) oppure [accedi alla lezione](#) *Funzioni con Minecraft.*
- **Lezione 13:** leggi la guida didattica alla lezione di Cittadinanza digitale consapevole [Il potere delle parole.](#)

