

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE “DANTE ALIGHIERI”
PROGETTO STEM
PIANO DELL’OFFERTA FORMATIVA**

PROGETTO	“Coding e orientamento“
REFERENTE DEL PROGETTO	Porta Domenico
DESTINATARI	Classi: I A, II A e III A della Scuola Secondaria di I grado
FINALITA’	Dare la possibilità ai ragazzi di svolgere un’esperienza laboratoriale che consenta loro di compiere consapevolmente, nell’ambito dell’orientamento, l’eventuale scelta di iscrizione ad un istituto di istruzione superiore di indirizzo tecnico-informatico.
OBIETTIVI FORMATIVI	Acquisizione preliminare delle abilità di base nella programmazione, con l’uso del software Scratch, in particolare attraverso lo sviluppo di videogiochi con livello di complessità logica progressivamente crescente.
METODOLOGIA CONTENUTI ATTIVITA’	Metodologia: laboratorio. Contenuti: linguaggio della programmazione a blocchi; Attività: sviluppo di videogiochi.
RISULTATI ATTESI	I ragazzi, al termine del percorso formativo, dovranno essere in grado di realizzare semplici programmi informatici, utilizzando piattaforme di programmazione a blocchi, in relazione allo sviluppo di un prodotto con determinate funzionalità.
TEMPI DI ATTUAZIONE	6 ore
SPAZI E STRUMENTI	Aula di informatica.

MODALITA' DI MONITORAGGIO E VALUTAZIONE	Gli alunni saranno monitorati attraverso un'osservazione costante, in itinere, nel corso delle attività di laboratorio. In particolare saranno valutate le loro capacità di applicazione dei concetti di logica e di problem solving.
--	---

Vittuone, 13/12/2025

Il docente

Domenico Porta