



**ISTITUTO COMPRENSIVO “CECILIA DEGANUTTI” DI LATISANA
INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA 1° GRADO**

Viale Stazione, 35 – 33053 Latisana (UD)

Tel. 0431 520311/511061 - C.M. UDIC835003 - C.F. 92017110302

Codice Univoco Fatture Elettroniche: UFK1Y8

e-mail: udic835003@istruzione.it pec: udic835003@pec.istruzione.it

sito web: <https://iclatisana.edu.it>

AI GENITORI DEGLI ALUNNI
FREQUENTANTI LA CLASSE 4^C
SCUOLA PRIMARIA DI LATISANA

AL PERSONALE ATA

Cari genitori,

Con la presente si informano le SS.LL. che a partire da martedì 10/03/2026 (in orario extra-scolastico) dalle 13.30 alle 15.30 si svolgerà un progetto volto a potenziare le competenze STEM per gli alunni di classe quarta. Il progetto, previsto dal PN, verrà svolto dalle maestre Albanese Liliana (esperto) e Lazzarini Debora (tutor) per un totale di 30 ore.

Si tratta di un'occasione unica per i vostri bambini di apprendere in modo divertente, attraverso varie attività in alcune competenze indispensabili per lo sviluppo e il potenziamento di abilità logico-matematiche-scientifiche. Il modulo **“GIOCO E PROGRAMMA_1”** propone un percorso laboratoriale interdisciplinare volto a sviluppare il pensiero scientifico attraverso metodologie attive e un approccio digitale integrato.

L'intervento si fonda su: Problem solving, Learn by doing, didattica laboratoriale, cooperative learning, uso consapevole delle tecnologie digitali.

Gli alunni saranno guidati ad osservare fenomeni reali, formulare domande, ipotesi e verificarle attraverso esperimenti progettati da loro, in un ciclo continuo di ricerca e scoperta.

Il modulo è centrato sullo sviluppo del pensiero scientifico attraverso coding, robotica educativa e problem solving, utilizzando piattaforme come code.org, Scratch, microbit, i kit LEGO Education Essential e/o Spike, si conosceranno e applicheranno alcuni linguaggi di programmazione necessari alla gestione di programmi e robot.

Attraverso il coding e la robotica gli studenti saranno portati a sviluppare ragionamenti accurati e precisi. Programmazione e robotica sono il nucleo portante che consentono di lavorare su competenze trasversali, rendono palese il collegamento tra saperi astratti (linguaggio matematico e coding) e aspetti applicativi propri delle scienze e della tecnologia.

Attività: conoscere le basi della programmazione a blocchi con uso della piattaforma code.org/Programma il futuro; lezioni sul funzionamento del computer; algoritmi e diagrammi di flusso; programmazione con Scratch; approccio alla robotica educativa attraverso la costruzione e la progettazione di robot i kit LEGO Education Essential e/o Spike.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Giovanna Crimaldi

Da consegnare entro venerdì 06/03/2026 all'insegnante di classe

Nome e Cognome dell'alunno _____

☐ aderisce ☐ non aderisce

Firma di entrambi i genitori _____

Firmato digitalmente da Giovanna Crimaldi