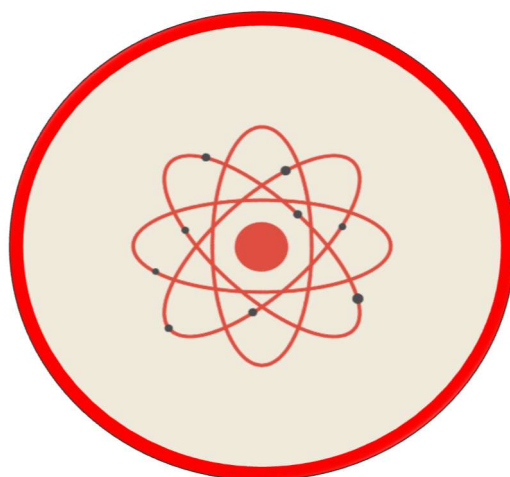




Attività alternativa alla religione cattolica

Scuola Primaria A.S. 2026-2027

Plessi: Agazzi- King	Destinatari: l'attività è rivolta a tutti gli alunni di tutte le classi della scuola Primaria che non si avvalgono dell'insegnamento della religione cattolica.
Docenti coinvolti: insegnanti di attività alternativa all' IRC	Durata del progetto: intero anno scolastico, due ore settimanali (come da orario assegnato all'insegnamento della Religione Cattolica).

Premessa

Il presente progetto nasce dall'esigenza di offrire alle studentesse e agli studenti uno spazio di sperimentazione logica, scientifica e tecnologica che vada oltre la semplice trasmissione di nozioni teoriche. In un'epoca caratterizzata da transizioni ecologiche e digitali repentine, le discipline **STEAM** (Science, Technology, Engineering, Mathematics) non vengono intese come fini a sé stesse, ma diventano il veicolo privilegiato per esplorare e comprendere la complessità del mondo contemporaneo.

Progetto



CLASSE PRIMA

Pensiero computazionale e primi passi nel Coding STEAM

Pixel Art – Il Codice della Natura

Gli alunni e le alunne colorano una griglia seguendo semplici istruzioni verbali per realizzare immagini della natura. L'attività introduce i concetti di algoritmo, pixel e orientamento spaziale.

Robotica Educativa – Bee-Bot Ecosostenibile

Utilizzando Bee-Bot, gli alunni e le alunne programmano percorsi su un reticolo per raggiungere alberi, fiori e animali, evitando ostacoli e comportamenti dannosi per l'ambiente.

Percorsi Logici

Costruzione di semplici sequenze legate ai cicli della natura (dal seme alla pianta, dal bruco alla farfalla) attraverso attività unplugged (attività di programmazione che si svolgono senza l'ausilio di computer o dispositivi digitali).

Arte STEAM

Realizzazione di mosaici e Pixel Art con materiali di recupero raffiguranti elementi naturali.

Obiettivo: sviluppare il pensiero computazionale, l'orientamento spaziale e la capacità di seguire semplici sequenze logiche.



CLASSE SECONDA

Algoritmi unplugged e Coding con Cody-Color

CodyColor – Missione Riciclo

Gli alunni e le alunne utilizzano le carte Cody-Color per programmare percorsi dedicati alla raccolta differenziata e alla tutela dell'ambiente.

CodyFeet

Percorsi motori nei quali gli alunni eseguono algoritmi attraverso movimenti del corpo.

Arte STEAM

Realizzazione di semplici oggetti con materiali riciclati seguendo una sequenza di istruzioni.

Obiettivo: consolidare il concetto di algoritmo, sviluppare il problem-solving e la collaborazione attraverso attività unplugged.



CLASSE TERZA

Green Engineering e l'elemento Acqua

Laboratorio IBSE – Mini Depuratore d'Acqua

Gli alunni progettano e costruiscono un semplice filtro utilizzando bottiglie riciclate, sabbia, ghiaia, cotone e carbone attivo.

Metodo Scientifico

Formulano ipotesi, osservano il funzionamento del filtro e registrano i risultati in tabelle.

Analisi dei Dati

Confrontano i risultati ottenuti attraverso semplici grafici e riflettono sull'importanza dell'acqua.

Educazione Ambientale

Produzione di cartelloni e infografiche dedicate al risparmio idrico.

Obiettivo: comprendere il valore dell'acqua e applicare il metodo scientifico attraverso attività laboratoriali.



CLASSE QUARTA

Coding con Scratch e Cambiamenti Climatici

Scratch – L'Effetto Serra

Realizzazione di una semplice animazione che spiega l'effetto serra.

Scratch – Il Ciclo dell'Acqua

Creazione di un'animazione con le principali fasi del ciclo dell'acqua.

Scratch – Quiz sull'Ambiente

Programmazione di un quiz con domande sui cambiamenti climatici e sui comportamenti sostenibili.

Scratch – Salva il Pianeta

Realizzazione di un semplice gioco in cui un personaggio raccoglie rifiuti ed evita elementi inquinanti.

Obiettivo: utilizzare Scratch per comprendere i fenomeni ambientali e sviluppare il pensiero computazionale attraverso semplici attività di programmazione.



CLASSE QUINTA

Smart City, Energie Rinnovabili e Robotica con LEGO Spike Prime

Robotica con LEGO Spike Prime

Costruzione di modelli funzionanti, come una pala eolica o un'auto sostenibile, utilizzando motori e sensori.

Programmazione

Gli alunni programmano i modelli affinché reagiscano agli input dei sensori e svolgano semplici compiti in modo autonomo.

Smart City Challenge

Progettazione collaborativa di una città sostenibile con energie rinnovabili, mobilità intelligente e spazi verdi.

Dibattito Finale

Discussione guidata sui vantaggi e sulle criticità delle energie rinnovabili, assumendo diversi punti di vista.

Obiettivo: applicare competenze di coding, robotica e progettazione per ideare soluzioni tecnologiche a favore della sostenibilità ambientale.