ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
IC MERCATO SAN SEVERINO II
Via Don Gaetano Fimiani (Fraz. Sant'Angelo), 1 – 84085 Mercato S. Severino (SA) – C. M. SAIC8CD00E
Tel/Fax: 089/894822 – C. F. 95201670650 –

RELAZIONE/BUONE PRATICHE

MODULO	DENOMINAZIONE COMPLETA DEL NOME DEL MODULO + ED. - SEDE **LAB-COMP 2 2025, ED.2** **Plesso San Vincenzo**
DOCENTI COINVOLTI	ESPERTO E TUTOR Esperto: Genoveffa Roscigno Codocente: Antonella Iannone Tutor: Caterina Carratù
DURATA DEL MODULO	DURATA DEL MODULO, DATA D'INIZIO E FINE, GIORNO/I DELLA SETTIMANA E ORARIO Durata complessiva: 35 ore Svolto in 14 incontri, a partire dal 10-06-2025 fino al 28-06-2025 Giorni della settimana: da martedì 10 a sabato 28 giugno Orario: 11:00-13:00, 14:00-16:00 e 19:00-20:00
ANNO SCOLASTICO	Anno scolastico: 2024/2025
PARTECIPANTI	NUMERO ALUNNI, ORDINE DI SCUOLA, PLESSO E CLASSI Numero alunni: 25 Ordine di scuola: Primaria Plesso: San Vincenzo Classi coinvolte: Prima, seconda e terza

INTRODUZIONE
Il modulo "Lab Comp 2" si è rivolto ad alunni di prima, seconda e classe terza della scuola primaria, con l'obiettivo di introdurre in maniera semplice e giocosa i principi del pensiero computazionale e delle discipline STEAM. Il filo conduttore del percorso è stato il tema della bellezza, intesa come armonia, creatività, emozioni positive e scoperta.
OBIETTIVI
- Favorire l'approccio al coding e al pensiero logico attraverso attività adatte all'età - Promuovere l'educazione alle emozioni, con particolare attenzione alle emozioni positive - Sviluppare la curiosità verso la tecnologia e il mondo STEAM - Potenziare le abilità narrative, creative e relazionali - Stimolare la percezione della bellezza nel mondo naturale, artistico e relazionale
ATTIVITÀ SVOLTE

- Lettura di storie sul tema della bellezza e delle emozioni belle (gioia, meraviglia, gratitudine, ecc.)
- Attività di ascolto attivo e riflessione guidata
- Realizzazione di elaborati grafici e artistici ispirati alle storie lette
- Attività di coding unplugged (senza l'uso del computer) per introdurre sequenze, logica e problem solving
- Giochi di gruppo e attività laboratoriali STEAM semplificate (es. costruzioni, percorsi, osservazione della natura)
- Piccole esperienze digitali guidate con ambienti semplici (es. CodyRoby, Bee-Bot virtuale, ecc.)

PRESENTAZIONE E ORGANIZZAZIONE DELL' ATTIVITÀ LABORATORIALE

Le attività si sono svolte in aula e in spazi predisposti all'attività laboratoriale. Gli alunni hanno lavorato sia individualmente sia in piccoli gruppi. Ogni incontro si è aperto con una lettura o una stimolazione narrativa seguita da un'attività pratica legata al coding o a una disciplina STEAM. È stato dato spazio all'ascolto, al dialogo e alla condivisione, in un clima sereno e stimolante.

RISULTATI E CONCLUSIONI

Il modulo ha ottenuto una partecipazione attiva e coinvolta da parte degli alunni. I bambini hanno mostrato interesse verso le storie e le attività proposte, dimostrando capacità crescente di ascolto, collaborazione e riflessione. L'introduzione al coding è risultata efficace e stimolante, anche grazie alla modalità ludica e alla connessione con il mondo delle emozioni. Le competenze digitali di base, così come le abilità logiche e narrative, sono risultate potenziate in un contesto di apprendimento significativo e piacevole.

ALLEGATI E FOTO




ALBERTO PELLAI
I 10 SEGRETI DELLA
FELICITÀ
un libro-gioco per essere bambini sereni
Illustrazioni di SOPHIE FATUS


IL RETICOLO
Osserva la mappa del tesoro e scrivi le coordinate degli oggetti indicati.
A B C D E F G
1 2 3 4 5 6 7
Nave dei pirati - A, 2
Bottiglia con mappa - B, 2
Cannocchiale - C, 6
Pipa - E, 3
Chiavi - A, 4
Tesoro - D, 3
Ancora - F, 6
Pistola - A, 1
Uncino - F, 5
Barile - G, 5


Lab- comp 2
PIC•COLLAGE



DATA 30-06-25 FIRMA