

**ISTITUTO  
COMPRESIVO  
STATALE**

**“GIOVANNI GABRIELI”**

---

**SCUOLE  
PRIMARIE**





Alessandro  
Manzoni  
Ballò - Mirano



Giosuè  
Carducci  
Scaltenigo  
(Mirano)



Silvio Pellico  
Campocroce  
(Mirano)



Dante  
Alighieri  
Mirano

# Le nostre Scuole Primarie

---

# I tempi a Scuola

---

Le scuole sono organizzate principalmente in due modalità orarie:

- Tempo pieno con 40 ore settimanali (dal lunedì al venerdì con ingresso alle ore 08:00 ed uscita alle ore 16:00)
- Tempo normale con 28 ore settimanali (dal lunedì al venerdì con ingresso alle ore 08:00 ed uscita alle ore 13:00, un giorno di rientro settimanale con uscita alle ore 16:00).

L'Amministrazione Comunale mette a disposizione il trasporto scolastico tenendo in considerazione le esigenze di trasferimento richieste dalle famiglie.

---

*L'organizzazione oraria quest'anno hanno subito dei cambiamenti per adeguarsi alla normativa vigente in merito a Covid-19.*



# La nostra mission

---

Il bambino al centro  
«*Per insegnare bisogna  
emozionare*»

***Maria Montessori***



# Inclusione

---

«Su una parete della nostra scuola c'è scritto grande: I CARE. [...] Me ne importa, mi sta a cuore.»

**Lorenzo Milani**



# Progettiamo assieme – Progetti d'Istituto

---

Musica

Steam (coding,  
robotica  
educativa,  
scienze a scuola)

Sport a  
scuola





## Steam – Coding e Robotica Educativa

Il concetto di **pensiero computazionale** fu introdotto per la prima volta da **Seymour Papert** nel libro *Mindstorms*, pubblicato nel 1980. Più tardi, nel 2006, Jeanette Wing definisce il pensiero computazionale come: ***“il processo necessario per la formulazione e soluzione di problemi in forme comprensibili da agenti in grado di processare informazioni”***.



# COS'È IL PENSIERO COMPUTAZIONALE?

---

Il **pensiero computazionale** è il processo mentale che consente di risolvere problemi di vario tipo, seguendo metodi e strumenti specifici; è, in altre parole, **la capacità di risolvere un problema pianificando una strategia**. Si tratta quindi di un processo logico-creativo che permette di pianificare una procedura tramite la quale sia possibile raggiungere un risultato o un obiettivo ed è un'abilità trasversale che va sviluppata, stimolata e allenata sin da piccoli. Il pensiero computazionale non è certamente subordinato all'uso delle tecnologie: non si tratta di ridurre il pensiero umano, creativo e fantasioso, alle modalità meccaniche e ripetitive di un computer.





# Coding: programmare

---

Il **Coding** è un termine inglese al quale corrisponde in italiano la parola **programmazione**.

In informatica, con il termine coding, si intende la stesura di un programma o di una app, ovvero una sequenza di istruzioni che saranno eseguite da un PC, tablet, smartphone etc.

Il coding, non è l'unico modo per sviluppare, o applicare, il pensiero computazionale, ma si è rivelato particolarmente efficace per l'immediatezza, l'interattività, la varietà, la disponibilità e la versatilità degli strumenti disponibili.

Il modo più efficace per attirare l'attenzione anche dei più piccoli è certamente il gioco: imparare a **programmare** "giocando" aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo, efficiente e divertente.





# Il Coding a Scuola

---

L'utilizzo del **coding** nella didattica è una efficace e divertente attività che agevola e semplifica la comprensione e l'acquisizione dei contenuti.

Il **coding** deve essere introdotto a scuola come attività trasversale perché **trasversale** è la competenza che consente di sviluppare.

L'uso del **coding** nella scuola permette di:

- sperimentare in prima persona
- fare esperienze manuali con materiali che consentono il controllo dell'errore
- provare percorsi per tentativi ed errori cercando anche nuove soluzioni
- vivere l'apprendimento come scoperta
- poter lavorare in autonomia senza l'aiuto dell'adulto
- favorire lo sviluppo di potenziamento della creatività e dei processi logici.





# Gli strumenti

---



Gli **strumenti del coding** sono numerosissimi e potremmo suddividerli in due categorie principali: quelli che necessitano di un computer e quelli che non lo richiedono affatto (strumenti **unplugged**).

Uno dei principali strumenti del coding è la **programmazione visuale** o a **blocchi**, questo tipo di programmazione offre un approccio intuitivo, riducendo le regole sintattiche a semplici incastri tra blocchi di forma complementare, in poche parole il codice del programma non deve essere digitato.

La programmazione visuale permette di sperimentare immediatamente l'effetto prodotto dai blocchetti colorati sui personaggi, detti **sprite**, che animano la storia o il gioco che si sta creando. I ragazzi, giocando e inventando storie, devono impegnarsi per capire quali blocchetti colorati scegliere ed incastrare fra loro e mentre fanno ciò, scrivono, inconsapevolmente, righe di codice informatico e acquisiscono una nuova abilità: il pensiero computazionale.

Un esempio di «**tool**» di programmazione visuale è **Scratch**, sviluppato dal Media Lab's Lifelong Kindergarten Group del Massachusetts Institute of Technology (MIT).

E' lo strumento ideale per l'esplorazione e la sperimentazione, supporta, infatti, molti stili di apprendimento diversi: la narrazione creativa, la creazione di semplici videogame, l'applicazione dei concetti di programmazione.







## Scienze a Scuola con le Pleiadi

- Durante l'anno, tutte le scuole si attivano per la settimana dedicata alla scienza.
- Gli insegnanti con il supporto di esperti esterni svolgono in aule appositamente preparate per l'occasione, esperimenti inerenti i laboratori scelti per le proprie classi.
- Per un giorno gli alunni diventano scienziati, attraverso l'osservazione e le ipotesi si divertono e imparano ad avvicinarsi al mondo delle scienze.

# Musica a Scuola

---

*«La musica ci insegna la cosa più importante che esista: ascoltare»*

**Ezio Bosso**





# Sport a Scuola

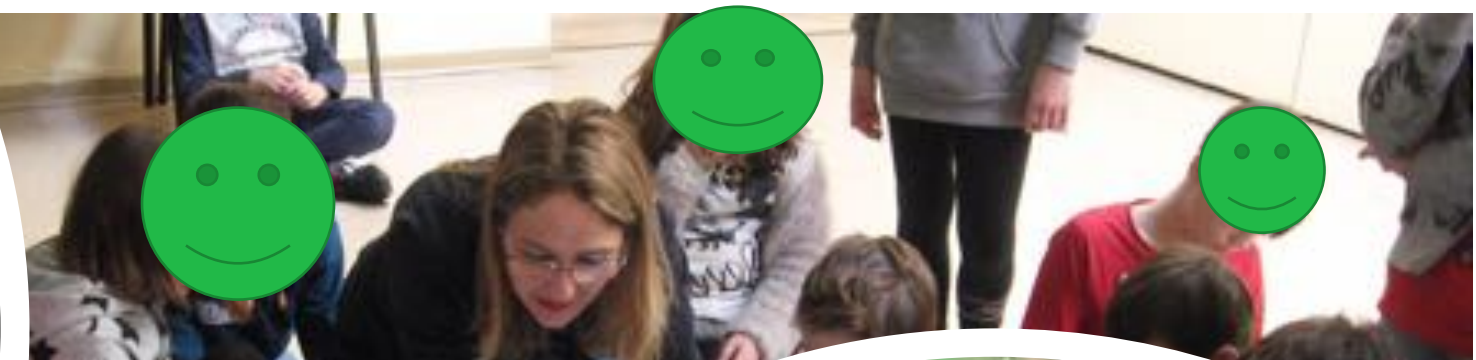
---

*“Il futuro appartiene a coloro che credono nella bellezza dei propri sogni”.*

**Eleanor Roosevelt**











"Un bambino, un insegnante, un libro e una penna possono cambiare il mondo."



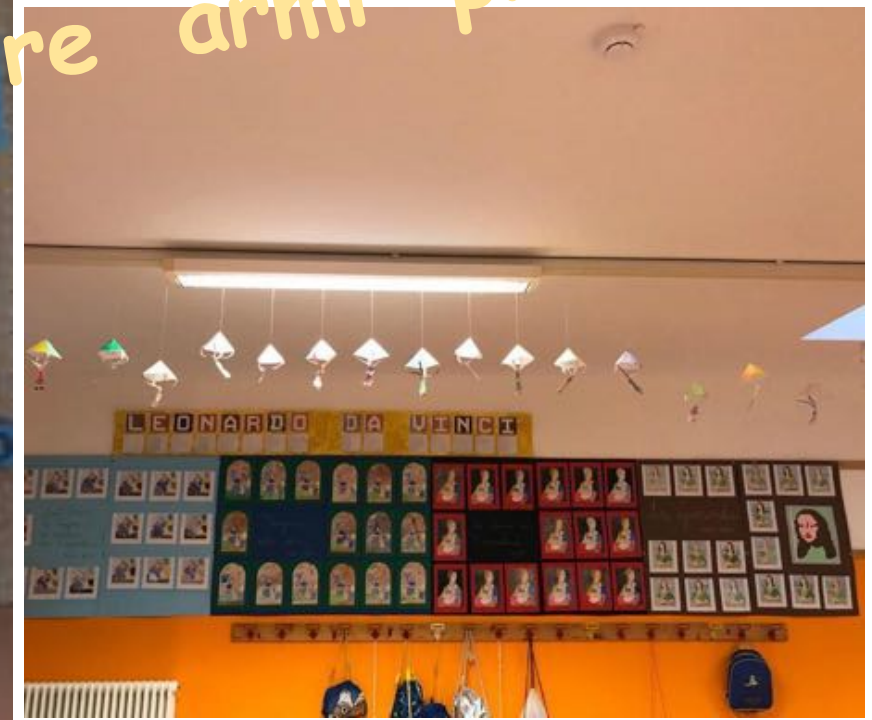
"Un bambino, un insegnante, un libro e una penna possono cambiare il mondo." Sono le nostre armi più potenti in mano ai nostri libri e le nostre armi più potenti.



"Un bambino, un insegnante, un libro e una penna possono cambiare il mondo."



"Prendiamo le nostre penne. Sono le nostre armi più potenti"



LEONARDO DA VINCI