

Istituto Comprensivo Statale "C. Ederle"
C.so Francesco, 38 – 37069 Villa Bartolomea (VR)
Tel. 0442/1833810 – Sito: www.icvillabartolomea.edu.it
e-mail: vric84600r@istruzione.it - PEC: vric84600r@pec.istruzione.it

Scheda illustrativa progetto

Sez. 1 – Descrizione del progetto

1.1 – Denominazione progetto

Pianura Digitale: Coding in rete

APPROVATO dal Collegio dei Docenti con Delibera n. 59 del 5/10/2026

APPROVATO dal Consiglio di Istituto con Delibera n. 81/2026 del 14/10/2026

Progetto di rete territoriale di coding rivolto agli alunni delle classi quarte-quinte della scuola primaria e della scuola secondaria degli istituti della pianura aderenti alla rete: attraverso giochi senza computer (unplugged), attività di programmazione a blocchi su piattaforme gratuite e open source (Code.org) e la realizzazione con Scratch di storie animate o piccoli giochi, le classi coinvolte, pur lavorando ciascuna nella propria scuola, seguono un percorso sul Coding, condividono materiali ed esperienze e si incontrano in un momento finale di condivisione di rete, rafforzando così la cooperazione territoriale tra istituti.

Priorità cui si riferisce (Quelle del RAV, sezione V)	☐ *3.7 INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO* ☑ *2.3 COMPETENZE CHIAVE E DI CITTADINANZA*
Obiettivo di processo 2.3	☑ *Competenza digitale* ☑ *Competenze sociali e civiche* ☐ *Imparare a imparare* ☑ *Spirito di iniziativa e intraprendenza/imprenditorialità*
Priorità	☑ *3.1 CURRICOLO, PROGETTAZIONE E VALUTAZIONE* ☑ *3.2 AMBIENTE DI APPRENDIMENTO* ☑ *3.7 INTEGRAZIONE CON IL TERRITORIO*
Obiettivo di processo 3.1	☑ *Progettazione didattica condivisa tra le scuole della rete* ☑ *Valutazione degli studenti con criteri comuni tra gli istituti*
Obiettivo di processo 3.2	☑ *Dimensione metodologica* ☐ *Dimensione relazionale*
Obiettivo di processo 3.7	☑ *Rafforzare i rapporti e la cooperazione tra le scuole del territorio* ☐ *Coinvolgere famiglie, Comuni e realtà del territorio nella vita della rete di scuole*
Altre priorità (eventuale) Nel caso si tratti di priorità di istituto non desunte dal RAV	*Nessuna: il progetto è collegato alla priorità del RAV 2.3 «Competenze chiave e di cittadinanza».*

1.2 – Abstract

Il progetto introduce gli alunni al linguaggio della programmazione come strumento per risolvere problemi ed esprimere idee, all'interno di una cornice di cooperazione territoriale: più scuole della pianura aderiscono alla rete e realizzano, un percorso didattico — adattato ai diversi ordini e gradi coinvolti — condividendo i materiali in un evento finale comune che concorderanno gli animatori digitali.
Il percorso procede per gradi: si parte dagli algoritmi della vita quotidiana e da attività di coding unplugged (il robot umano, i percorsi su griglia, la pixel art), si passa alla programmazione a blocchi con Code.org e Scratch e si arriva alla progettazione, di una storia

animata o di un mini-gioco scelto da ogni classe, con un livello di complessità calibrato sull'età degli alunni.
Il lavoro è collegato in modo trasversale a matematica, italiano (o lettere), arte e immagine ed educazione civica (cittadinanza digitale). Si procede in modo graduale vivendo l'errore come occasione di apprendimento (debugging).
Al termine del percorso sarà previsto un momento di condivisione finale di rete – la «Festa del coding in rete» – in cui ogni scuola presenta le proprie attività.

1.3 – Durata

Periodo e periodicità: anno scolastico 2026/2027, in orario curricolare in ciascuna scuola della rete, indicativamente da novembre 2026 a maggio 2027.
La cadenza degli incontri e il relativo calendario sono definiti autonomamente da ciascun docente in fase di programmazione.
Il percorso prevede complessivamente circa 10 incontri per classe (orientativamente 2 ore ciascuno, per un totale di circa 20 ore), oltre a un incontro di coordinamento tra gli animatori digitali di rete e all'evento finale comune; il numero e la durata degli incontri possono essere ridistribuiti da ogni scuola in base al proprio orario e alle proprie esigenze didattiche.

Fasi operative

☐ Fase 1 – Pensiero computazionale «senza computer»: algoritmi nella vita quotidiana, istruzioni e sequenze, cicli, ricerca e correzione degli errori.

☐ Fase 2 – Programmare con i blocchi: giochi di coding su Code.org e primi progetti con Scratch; sequenze, cicli, eventi e condizioni; geometria con il codice.

Fase 3 – Progetto creativo di gruppo: scelta del tema, storyboard, realizzazione in Scratch, prova tra pari e correzione degli errori; condivisione online dei lavori in corso tra le classi della rete.

☐ Fase 4 – Restituzione: autovalutazione e questionario di gradimento in ogni classe, seguiti dalla «Festa del coding in rete», momento comune di condivisione tra tutte le scuole aderenti.

1.4 – Destinatari

1.4.1 Destinatari	Alunni delle classi individuate nella scuola primaria e secondaria degli istituti aderenti alla rete «Pianura Digitale» (scuole, plessi e classi da definire in fase di adesione. Il percorso è pensato in modo inclusivo: lavoro a coppie e piccoli gruppi, supporti visivi, consegne graduate e tempi flessibili, calibrati sull'età e sul grado di scuola, permettono la partecipazione di tutti, compresi gli alunni con BES e DSA.
1.4.2 Persone coinvolte	Un docente per ciascuna scuola della rete, che coordina il progetto nel proprio istituto e partecipa agli incontri di coordinamento territoriale, insieme ai docenti delle classi coinvolte. Un docente coordinatore generale della rete cura i rapporti tra le scuole, il calendario condiviso e l'organizzazione dell'evento finale. Supporto degli Animatori digitali o dei team digitali dei singoli istituti.

1.5 – Descrizione estesa del progetto

Idea guida: il coding come «alfabeto» comune del nostro tempo, capace di unire scuole diverse di uno stesso territorio attorno a un linguaggio e a un percorso condivisi. Imparare a dare istruzioni precise, a verificarle e a correggerle per trasformare un'idea in un prodotto che funziona, e a raccontarlo ad altre scuole, alle famiglie e al territorio.

1.5.1 Motivazioni dell'intervento	Gli alunni delle classi quarte e quinte della scuola primaria sono nella fase ideale per avvicinarsi al pensiero computazionale: padroneggiano lettura e scrittura, conoscono le operazioni e le prime nozioni di geometria e imparano volentieri giocando. Il progetto nasce anche dalla volontà di rispondere all'esigenza, emersa nei confronti tra gli istituti della pianura, di rafforzare la cooperazione territoriale e la messa in rete di risorse, competenze e buone pratiche didattiche sul digitale. Il progetto risponde ai seguenti bisogni formativi: ☐ sviluppare una competenza digitale consapevole, creativa e sicura, che vada oltre l'uso passivo di dispositivi e giochi; ☐ rafforzare ragionamento logico, pianificazione e problem solving; ☐ offrire un ambiente laboratoriale e cooperativo che valorizzi anche gli alunni che apprendono meglio attraverso il fare; ☐ costruire una cooperazione stabile tra le scuole del territorio, condividendo percorsi, materiali e momenti di confronto tra docenti e tra alunni di istituti diversi; ☐ educare a comportamenti responsabili in rete (privacy, rispetto, uso corretto delle piattaforme). **Strumenti per la rilevazione iniziale dei bisogni:** questionario con emoticon sull'uso degli strumenti digitali; test d'ingresso con quesiti di logica e pensiero computazionale (in stile Bebras); osservazione sistematica nelle prime attività; confronto tra i docenti referenti delle scuole della rete.
1.5.2 Obiettivi formativi generali	☐ Promuovere il pensiero computazionale come modo di affrontare e risolvere problemi. ☐ Sviluppare la competenza digitale in modo attivo e consapevole, dal semplice utilizzo alla creazione di prodotti digitali, con strumenti gratuiti e open source (Code.org, Scratch). ☐ Favorire creatività, autonomia e spirito di iniziativa attraverso la progettazione di un prodotto originale. ☐ Promuovere la cooperazione territoriale tra le scuole della pianura, mettendo in rete percorsi, esperienze e docenti. ☐ Educare alla cittadinanza digitale: uso sicuro, rispettoso e responsabile di strumenti e piattaforme.
1.5.3 Obiettivi formativi specifici	**Conoscenze** ☐ Conoscere il significato di algoritmo, istruzione, sequenza, ripetizione (ciclo), evento, condizione ed errore (bug). ☐ Conoscere l'ambiente di Scratch (palco, sprite, sfondi, blocchi di movimento, aspetto, suono, controllo ed eventi) e le principali piattaforme gratuite di gioco-coding, tra cui Code.org. ☐ Conoscere le regole di comportamento sicuro e rispettoso nell'uso di dispositivi e piattaforme online.

	Abilità ☐ Descrivere un percorso o un procedimento con istruzioni ordinate e non ambigue. ☐ Leggere e scrivere semplici programmi che usano sequenze, cicli, eventi e condizioni. ☐ Individuare e correggere errori in un algoritmo (debugging). ☐ Realizzare con il codice figure geometriche semplici, collegando lunghezza dei lati e ampiezza degli angoli. ☐ Collaborare in coppia e in gruppo rispettando ruoli e turni. **Competenze** ☐ Progettare e realizzare in gruppo un prodotto digitale (storia animata o mini-gioco) partendo da uno storyboard e da un algoritmo. ☐ Presentare il proprio lavoro non solo ai compagni di classe, ma anche agli alunni delle altre scuole della rete, nel momento di condivisione finale.
1.5.4 Risultati attesi	☐ almeno l'80% degli alunni raggiunga il livello intermedio o avanzato nella rubrica di valutazione finale; ☐ ogni gruppo realizzi un prodotto digitale funzionante e lo presenti, sia alla propria classe sia nell'evento di rete; ☐ si consolidi una rete territoriale di scuole che condividono un percorso comune di educazione al coding, con ricadute stabili anche oltre l'anno scolastico in corso; ☐ crescano la competenza digitale e le competenze sociali e civiche (collaborazione, ascolto, rispetto dei turni, apertura verso alunni di altre scuole).

1.6 – Discipline coinvolte

Discipline principali: Matematica (geometria, angoli, orientamento e percorsi, problem solving); Tecnologia (ambienti digitali e coding); Italiano (ideazione della storia, istruzioni chiare, esposizione orale).

Discipline di supporto: Arte e immagine (personaggi, sfondi, storyboard); Educazione civica (cittadinanza digitale e cooperazione territoriale); Musica (suoni ed effetti sonori); Geografia (orientamento, mappe e percorsi, conoscenza del territorio e delle scuole della rete).

1.8 – Competenze chiave europee

☐ Competenza digitale;
☐ Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria;
☐ Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare;
☐ Competenza in materia di cittadinanza;
☐ Competenza imprenditoriale (ideare, progettare e realizzare un prodotto);
☐ Competenza alfabetica funzionale (raccontare, spiegare, presentare);
☐ Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali (creatività grafica e sonora).

1.9 – Metodologie

1.7.1 Metodologie	**Approcci didattici** ☐ Didattica laboratoriale e apprendimento per scoperta (learning by doing). ☐ Cooperative learning e peer tutoring, esteso al confronto tra alunni di scuole diverse nel momento finale di rete. ☐ Pair programming: in coppia, il «pilota» usa la tastiera e il «navigatore» guida e controlla; i ruoli si alternano. ☐ Approccio «usa – modifica – crea»: si usa un programma esistente, lo si modifica, poi se ne crea uno nuovo. ☐ Problem solving, debugging, storytelling e gamification. ☐ Riflessione metacognitiva a fine incontro. **Numero e tipologia degli incontri** 10 incontri di 2 ore per classe, in orario curricolare, in aula, in aula informatica e, per alcune attività unplugged in cortile, secondo il calendario di ciascuna classe aderente della rete. Struttura tipo: avvio e richiamo (15 min), attività a coppie o a gruppi (80 min), condivisione e diario di bordo (25 min). ☐ 1 – Che cos'è un algoritmo? Ricette, percorsi e istruzioni della vita quotidiana; questionario e test d'ingresso. ☐ 2 – Il robot umano: comandi, sequenze e percorsi su una griglia disegnata a terra; errori e correzioni. ☐ 3 – Ripetiamo e risparmiamo: cicli e pixel art su carta quadrettata. ☐ 4 – Programmiamo con i blocchi: giochi-percorso su Code.org (sequenze e cicli). ☐ 5 – Eventi e scelte: «se... allora» con i giochi di Code.org. ☐ 6 – Primo incontro con Scratch: palco, sprite, sfondi, movimento e primi dialoghi. ☐ 7 – Geometria con il codice: quadrati e rettangoli con la penna di Scratch. ☐ 8 – Suoni, eventi e interazione: un mini-gioco in cui i personaggi reagiscono a tasti e tocchi. ☐ 9 – Progettiamo: scelta del tema, storyboard e algoritmo del progetto di gruppo. ☐ 10 – Realizziamo (I): personaggi, sfondi e movimenti del progetto di gruppo. ☐ 11 – Realizziamo (II): completamento, prova tra pari e correzione degli errori. ☐ 12 – Verso la Festa del coding in rete: presentazione dei prodotti in classe, autovalutazione, test finale e questionario di gradimento, preparazione della presentazione per l'evento di rete. **Rapporti con il territorio e con le altre scuole** Un incontro di coordinamento tra i docenti referenti delle scuole della rete a metà percorso, per confrontare andamento e materiali. Al termine del percorso, tutte le scuole aderenti partecipano alla «Festa del coding in rete», evento condiviso ospitato a rotazione da una scuola della rete o presso uno spazio messo a disposizione da un Comune del territorio. Possibile adesione alle iniziative nazionali «Ora del Codice» e «Programma il Futuro», e condivisione dei prodotti tra tutte le scuole della rete.

1.10 – Documentazione

- ☐ «Quaderno del programmatore» (diario di bordo) di ogni alunno: schemi, algoritmi, errori trovati e corretti.
- ☐ Schede operative unplugged, storyboard e schede di progetto dei gruppi, condivise tra i docenti della rete tramite uno spazio cloud comune.
- ☐ File dei progetti realizzati, screenshot o brevi video di presentazione.
- ☐ Rubriche di valutazione e questionari di gradimento.
- ☐ Fotografie delle attività e dell'evento finale, nel rispetto della normativa sulla privacy e delle liberatorie firmate dalle famiglie.
- ☐ Relazione finale del docente coordinatore di rete e dei singoli referenti di istituto.

Al termine del progetto i materiali significativi saranno raccolti in un unico «Libro del coding in rete», in formato PDF, da allegare per la pubblicazione sui siti degli istituti aderenti.

1.11 – Strumenti di valutazione del progetto

Indicatori di efficacia del progetto

- ☐ Partecipazione: numero di scuole e classi della rete coinvolte, numero di alunni partecipanti e presenze agli incontri.
- ☐ Attenzione, coinvolgimento e gradimento: osservazione sistematica e questionario finale con emoticon.
- ☐ Percentuale di gruppi che portano a termine un prodotto finale funzionante e lo presentano nell'evento di rete.
- ☐ Confronto tra test d'ingresso e test finale (progressi nei quesiti di pensiero computazionale), aggregato tra le scuole della rete.
- ☐ Grado di soddisfazione dei docenti sulla cooperazione territoriale attivata (questionario ai referenti di rete).

Valutazione degli apprendimenti

Rubrica a quattro livelli (avanzato, intermedio, base, iniziale) con i seguenti descrittori: comprensione dei concetti (sequenza, ciclo, evento, condizione); funzionamento del programma e capacità di correggere gli errori; creatività e originalità; collaborazione e rispetto dei ruoli; autonomia e impegno; presentazione e uso del linguaggio specifico. Autovalutazione degli alunni con il «semaforo» (verde: ho capito; giallo: ho qualche dubbio; rosso: ho bisogno di aiuto).

1.12 – Modalità del monitoraggio

I docenti coinvolti nel progetto relazioneranno sulla ricaduta negli OO.CC. dei rispettivi istituti, evidenziando punti di forza ed eventuali punti critici, anche in relazione al funzionamento della rete tra scuole.

Il docente coordinatore di rete e i referenti delle singole scuole verificano l'andamento del progetto al termine di ciascuna fase (dopo gli incontri 3, 8 e 11) e in occasione dell'incontro di coordinamento territoriale, adattando se necessario tempi e attività. A fine percorso è redatta una relazione unica di rete, con punti di forza e criticità, presentata negli organi collegiali dei singoli istituti e condivisa tra le scuole aderenti.

1.13 – Realizzazione di un prodotto finale

Prodotto multimediale e momento di condivisione territoriale.

Ogni gruppo (3-4 alunni) realizza una storia animata o un mini-gioco sul tema scelto dalla propria classe (ad esempio: regole di convivenza, rispetto dell'ambiente, sicurezza stradale, uso responsabile del digitale).

I lavori delle singole classi sono raccolti e presentati nella «Festa del coding in rete»: un evento finale condiviso in cui gli alunni delle scuole della pianura coinvolti mostrano i propri prodotti, realizzando concretamente l'obiettivo di

cooperazione territoriale del progetto. Possibile pubblicazione dei prodotti sui siti degli istituti, previa autorizzazione e senza dati personali degli alunni.

1.14 – Organizzazione spazi

- ☐ Aula informatica (o tablet in aula) di ciascuna scuola: postazioni a coppie per il pair programming; LIM per condividere e dimostrare i passaggi.
- ☐ Aula: banchi a isole per il lavoro di gruppo e per le attività unplugged; griglia disegnata a terra con nastro adesivo colorato per il «robot umano».
- ☐ Palestra o cortile: giochi di coding motori, con percorsi e griglie ampie.
- ☐ Spazi digitali condivisi: piattaforma online per gli incontri di coordinamento tra i docenti referenti; cartella cloud comune per la condivisione di materiali tra le scuole della rete; ambienti online gratuiti (Code.org, Scratch), usati con account di classe gestiti dal docente e senza inserimento di dati personali.
- ☐ Flessibilità: gli ambienti si riorganizzano secondo le fasi; se l'aula informatica non è disponibile si lavora a turni o con dispositivi mobili, e le fasi 1-3 si svolgono interamente senza computer.

1.15 – Beni e servizi

Beni: PC o tablet con connessione internet, LIM, stampante in ciascuna scuola; materiali di facile consumo (carta quadrettata, cartoncini, pennarelli, post-it, nastro adesivo colorato, carte-comando stampate); eventuali robot didattici già in dotazione per attività facoltative di potenziamento.

Costo previsto: solo materiale di consumo ed eventuali costi organizzativi per l'evento finale di rete, da quantificare in fase di adesione delle scuole.

Villa Bartolomea, 28/09/2026

Rubrica di Valutazione delle Competenze
Progetto «Pianura Digitale: Coding in rete»

Dimensione di Valutazione	Avanzato	Intermedio	Base	Iniziale
Comprensione dei Concetti Computazionali *(Sequenza, ciclo, evento, condizione)*	Riconosce, spiega e applica in modo autonomo e consapevole i concetti di algoritmo, sequenza, ciclo, evento e condizione sia in contesti unplugged sia nell'ambiente Scratch.	Comprende ed esegue correttamente i concetti di sequenza, ciclo ed evento; applica le strutture condizionali con un leggero supporto del docente.	Identifica le sequenze e i cicli semplici in contesti guidati; necessita di guida per applicare eventi e condizioni.	Riconosce solo sequenze di comandi elementari se fortemente guidato e con l'ausilio di supporti visivi diretti.
Programmazione e Debugging *(Funzionamento del codice e correzione errori)*	Costruisce algoritmi complessi ed efficienti; individua ed elimina gli errori di programmazione (bug) in modo sistematico e autonomo (debugging).	Scrive programmi funzionanti su Code.org e Scratch; individua i principali errori e li corregge in autonomia o con il compagno di coppia.	Realizza semplici blocchi di codice coordinati; rileva la presenza di un errore nel programma ma richiede supporto per la correzione.	Esegue percorsi guidati a blocchi; fatica a individuare la causa del malfunzionamento di un codice semplice.
Ideazione e Progettazione Creativa *(Storyboard, storie animate e mini-giochi)*	Pianifica in modo originale la struttura del progetto multimediale tramite storyboard dettagliati; integra sprite, sfondi, suoni e geometrie con spiccata creatività.	Progetta e realizza con buona creatività una storia animata o un mini-gioco coerente con lo storyboard iniziale del gruppo.	Partecipa all'ideazione dello storyboard di classe/gruppo; riproduce strutture di gioco o storie secondo modelli predefiniti.	Contribuisce in modo minimale alla realizzazione grafica o narrativa del progetto, con apporti semplici e ripetitivi.
Collaborazione e Pair Programming *(Rispetto dei ruoli "pilota/navigatore")*	Collabora in modo propositivo, rispetta rigorosamente i ruoli di pilota e navigatore,	Lavora in coppia ed in gruppo in modo collaborativo; rispetta l'alternanza dei turni alla tastiera	Partecipa al lavoro di coppia/gruppo; necessita di solleciti per alternare i ruoli e rispettare i tempi	Mostra difficoltà nell'interagire con i compagni durante le attività di coppia; tende a prevaricare

	valorizza i compagni nel lavoro di gruppo e supporta i pari (peer tutoring).	ed esegue i compiti assegnati.	di utilizzo dei dispositivi.	o ad isolarsi nel lavoro al PC.
Autonomia, Impegno e Cittadinanza Digitale *(Gestione del lavoro e rispetto delle regole online)*	Lavora con costante impegno e autonomia; adotta sempre comportamenti responsabili, sicuri e rispettosi nell'uso delle piattaforme online.	Mostra un grado di autonomia adeguato nell'organizzazione del proprio lavoro; rispetta con continuità le regole di sicurezza e convivenza digitale.	Svolge il lavoro assegnato nei tempi previsti; richiede assistenza per mantenere l'attenzione e rispettare le regole dell'ambiente digitale.	Risulta discontinuo nell'impegno; necessita di costante supervisione nell'uso dei dispositivi e del software.
Esposizione e Comunicazione di Rete *(Presentazione finale e linguaggio specifico)*	Presenta il prodotto digitale con sicurezza e padronanza del linguaggio tecnico sia in classe sia durante la «Festa del coding in rete» con le altre scuole.	Descrive il funzionamento del programma ed il percorso svolto utilizzando un linguaggio specifico corretto ed appropriato.	Spiega le funzioni di base del proprio progetto con un linguaggio semplice, se guidato da domande dell'insegnante.	Espone il lavoro svolto in modo frammentario e con un uso limitato dei termini tecnici del coding.

Griglia di Monitoraggio e Valutazione Quantitativa del Progetto (per Docenti e Coordinatori di Rete)

Ambito di Rilevazione	Indicatore di Monitoraggio	Target e Risultati Attesi	Valore / Risultato Rilevato	Strumento di Verifica e Documentazione
Partecipazione e Copertura	Numero di scuole, classi e alunni coinvolti nella rete.	Coinvolgimento delle classi 4ª e 5ª della primaria e della secondaria degli istituti aderenti.	[ ] Scuole coinvolte [ ] Classi tot. [ ] Alunni tot.	Scheda di adesione di rete e registri di presenza delle classi.
Erogazione Didattica	Numero di ore di laboratorio svolte per ciascuna classe.	Circa 20 ore complessive (10 incontri da 2 ore per classe).	[ ] Ore erogate per classe	Registro delle attività e «Quaderno del programmatore».
Progresso negli Apprendimenti	Percentuale di alunni con livello Intermedio o Avanzato.	≥ 80% degli alunni nei livelli Intermedio o Avanzato della rubrica.	[ ] % Livello Intermedio/Avanzato	Confronto test d'ingresso/finale (stile Bebras) e rubrica.
Realizzazione Prodotti	Percentuale di gruppi che completano il prodotto multimediale.	100% dei gruppi realizza una storia animata o mini-gioco funzionante.	[ ] % Prodotti completati e funzionanti	Archivio cloud dei progetti Scratch e screenshot.
Condivisione Territoriale	Partecipazione ed esito della «Festa del coding in rete».	Realizzazione dell'evento finale condiviso tra gli istituti della pianura.	[ ] Evento realizzato [ ] N. scuole presenti	Programma della Festa, foto dell'evento e Libro del coding PDF.
Gradimento e Clima	Grado di soddisfazione di alunni e docenti referenti.	Valutazione positiva diffusa su apprendimenti e cooperazione tra scuole.	[ ] % Esiti positivi alunni [ ] % Esiti positivi docenti	Questionari con emoticon (alunni) e questionario referenti.

Strumenti di Autovalutazione e Diario di Bordo dell'Alunno

1. Griglia dell'Autovalutazione con il «Semaforo»

Compilata dal «Quaderno del programmatore» al termine di ciascun modulo operativo:

Rosso: Ho avuto molta difficoltà e ho bisogno di aiuto.

Giallo: Ho svolto l'attività ma ho ancora qualche dubbio.

Verde: Ho capito bene e sono in grado di svolgerlo in autonomia.

Attività / Fase Operativa	Valutazione con uso dei colori	Note e Riflessioni dell'Alunno
Fase 1 – Coding Unplugged: Comprendere le istruzioni, percorsi su griglia e pixel art.	[ ]	
Fase 2 – Programmazione a Blocchi: Risolvere le sfide su Code.org e muovere i primi sprite su Scratch.	[ ]	
Fase 2 – Geometria e Codice: Utilizzare la penna di Scratch per disegnare figure geometriche e angoli.	[ ]	
Fase 3 – Debugging: Trovare e correggere gli errori (bug) all'interno del programma.	[ ]	
Fase 3 – Progetto di Gruppo: Collaborare nel pair programming (pilota/navigatore) e creare lo storyboard.	[ ]	
Fase 4 – Restituzione: Presentare il prodotto digitale finale ai compagni e alla rete.	[ ]	

2. Questionario Finale di Gradimento Alunni (con Emoticon)

- **Come valuti l'esperienza complessiva del laboratorio di coding?**
  - 😄 Molto bella e divertente
  - 🙂 Interessante
  - 😐 Abbastanza divertente
  - ☹️ Difficile / Poco interessante
- **Ti è piaciuto lavorare in coppia alternando i ruoli di pilota e navigatore?**
  - 😄 Moltissimo, ci siamo aiutati
  - 🙂 Abbastanza bene
  - 😐 Preferivo lavorare da solo/a
  - ☹️ Ho avuto difficoltà a condividere il computer
- **Come ti sei sentito/a quando hai trovato un errore (bug) nel tuo codice e lo hai corretto?**
  - 😄 Soddisfatto/a come un vero programmatore
  - 🙂 Bene, ho capito dove sbagliavo
  - 😐 Un po' frustrato/a all'inizio
  - ☹️ Arrabbiato/a
- **Sei contento/a di mostrare la tua storia o gioco agli alunni delle altre scuole della pianura?**
  - 😄 Molto orgoglioso/a
  - 🙂 Contento/a
  - 😐 Un po' emozionato/a
  - ☹️ Indifferente

Questionario di Gradimento ed Impatto per i Genitori (Modulo Integrativo di Rete)

Ambito di Valutazione	Indicatore per le Famiglie	1 (Per nulla)	2 (Poco)	3 (Abbastanza)	4 (Molto)
Coinvolgimento ed Entusiasmo	Mio/a figlio/a ha raccontato a casa con interesse ed entusiasmo le attività di coding svolte.	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Sviluppo di Competenze	Ho notato miglioramenti nella gestione dei problemi, nell'attenzione o nella logica quotidiana.	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Consapevolezza Digitale	Il percorso ha stimolato un uso più responsabile e consapevole delle tecnologie e della rete.	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Socializzazione di Rete	L'iniziativa ha favorito la collaborazione con i compagni e la condivisione con altre scuole.	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]
Gradimento Complessivo	Ritengo il progetto «Pianura Digitale» un'opportunità formativa di qualità da confermare negli anni futuri.	[ ]	[ ]	[ ]	[ ]

Spazio per suggerimenti ed osservazioni della famiglia:
(Compilazione facoltativa per raccogliere pareri su punti di forza o proposte di miglioramento)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE «C. EDERLE»
Corso Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
C.M. VRIC84600R · C.F. 82000230233 · Tel. 0442 1833810
vric84600r@istruzione.it · vric84600r@pec.istruzione.it · www.icvillabartolomea.edu.it

PROGETTO DI RETE · ACCORDO DI RETE DI SCOPO (ART. 7 D.P.R. 275/1999)

PIANURA DIGITALE

Coding in rete

Pensiero computazionale e cooperazione tra le scuole della pianura veronese · Anno scolastico 2026/2027

LE SCUOLE DELLA RETE «PIANURA DIGITALE»

IC «C. Ederle» – Villa Bartolomea (VRIC84600R) – scuola capofila

IC «02 Legnago» (VRIC89700N) – scuola aderente

IC «Berto Barbarani» – Minerbe (VRIC84200D) – scuola aderente

ESTREMI

Accordo di rete di scopo del 14/09/2026, sottoscritto dai tre Dirigenti scolastici il 14 e il 15/09/2026

Collegio dei Docenti: delibera n. 59 del 05/10/2026

Consiglio di Istituto: delibera n. 81/2026 del 14/10/2026 (progetto e adesione alla rete)

Progetto comune elaborato dal CTS degli Animatori digitali (art. 3 dell'accordo)

Docente referente: ins. Greta Turatti

Allegato al PTOF 2025-2028 – aggiornamento a.s. 2026/2027

Indice

Parte prima – Il progetto

1 Scheda di sintesi
2 Il progetto nell'ambito dell'accordo di rete
3 Coerenza con PTOF, RAV e quadro di riferimento
4 Contesto, motivazioni e bisogni formativi
5 Destinatari e persone coinvolte
6 Finalità, obiettivi e competenze
7 Articolazione del percorso: fasi e incontri
8 Cronoprogramma di rete
9 Metodologie e inclusione
10 Discipline coinvolte
11 Prodotto finale e «Festa del coding in rete»
12 Spazi, risorse, costi e sicurezza digitale
13 Documentazione
14 Monitoraggio e valutazione
15 Risultati attesi e prospettive

Parte seconda – Strumenti di valutazione e monitoraggio

S1 Quadro di riferimento DigComp 3.0 e DigCompEdu
S2 Rubrica comune di valutazione delle competenze
S3 Test di pensiero computazionale – ingresso e finale
S4 Questionario iniziale con le faccine
S5 Autovalutazione per competenze con il semaforo
S6 Autovalutazione per fasi – Quaderno del programmatore
S7 Questionario finale di gradimento per gli alunni
S8 Questionario per i genitori
S9 Griglia di monitoraggio di processo per i docenti
S10 Questionario per i docenti sulla cooperazione di rete
S11 Griglia di monitoraggio quantitativo della rete
S12 Verbale degli incontri del CTS e schema della relazione unica di rete

1. Scheda di sintesi

Denominazione	«Pianura Digitale: Coding in rete»
Tipologia	Progetto realizzato nell'ambito dell'accordo di rete di scopo «Pianura Digitale: Coding in Rete» (art. 7 D.P.R. 275/1999); ampliamento dell'offerta formativa in orario curricolare
Scuole della rete	IC «C. Ederle» di Villa Bartolomea (capofila), IC «02 Legnago», IC «Berto Barbarani» di Minerbe
Destinatari	Classi 4ª e 5ª della scuola primaria e classi della scuola secondaria di I grado individuate in ciascun istituto della rete
Durata	A.s. 2026/2027, da novembre 2026 a maggio 2027: 10 incontri di 2 ore per classe (circa 20 ore) in orario curricolare; «Festa del coding in rete» a maggio 2027
Priorità RAV	«Competenze chiave europee» – potenziare le competenze sociali e civiche e lo spirito di iniziativa degli studenti

Organizzazione della rete	Conferenza dei Dirigenti scolastici (supervisione); Comitato tecnico-scientifico formato dagli Animatori digitali dei tre istituti (tracce delle attività e data dell'evento finale)
Costi	Nessun onere per i bilanci delle scuole: la rete è a costo zero (art. 2 dell'accordo) e si usano le dotazioni già presenti
Prodotto finale	Una storia animata o un mini-gioco in Scratch per ogni gruppo; «Libro del coding in rete» in PDF
Valutazione e monitoraggio	Rubrica comune a quattro livelli, test d'ingresso e finale, autovalutazione con il semaforo, questionari per alunni, genitori e docenti, griglie di monitoraggio di processo e quantitative (Parte seconda)
Approvazione	Collegio dei Docenti: delibera n. 59 del 05/10/2026 · Consiglio di Istituto: delibera n. 81/2026 del 14/10/2026 (progetto e adesione all'accordo di rete) · Accordo di rete sottoscritto dai Dirigenti scolastici il 14 e il 15/09/2026
Docente referente	Ins. Greta Turatti (progetto redatto il 28/09/2026, aggiornato il 21/10/2026)

2. Il progetto nell'ambito dell'accordo di rete

Il progetto è lo strumento con cui le tre scuole realizzano l'**accordo di rete di scopo «Pianura Digitale: Coding in Rete»**, stipulato ai sensi dell'art. 7 del D.P.R. 275/1999. L'accordo, redatto il 14 settembre 2026, è stato sottoscritto con firma elettronica dai tre Dirigenti scolastici il 14 e il 15 settembre 2026 ed è valido per l'anno scolastico 2026/2027.

Istituto	Ruolo	Codice meccanografico	Codice fiscale	Sede	Dirigente scolastico
IC «Carlo Ederle» – Villa Bartolomea	Scuola capofila	VRIC84600R	82000230233	Corso Fraccaroli 58, Villa Bartolomea	Giuliano Risi
IC «02 Legnago»	Scuola aderente	VRIC89700N	91020390232	Via Giordano Bruno 3, Legnago	Emanuele Andreose
IC «Berto Barbarani» – Minerbe	Scuola aderente	VRIC84200D	82000470235	Via G. Verdi 114, Minerbe	Antonella Rescia

2.1 Come il progetto attua l'accordo

Articolo dell'accordo	Contenuto	Attuazione nel progetto
Art. 1 – Oggetto e finalità	Scambio di buone pratiche didattiche sul coding e un evento finale condiviso tra gli studenti dei tre istituti.	Percorso didattico comune in quattro fasi, materiali condivisi nella cartella cloud della rete, «Festa del coding in rete» (paragrafi 7 e 11).
Art. 2 – Rete a costo zero	Nessun movimento finanziario; solo le dotazioni tecnologiche già presenti nei plessi.	Piattaforme gratuite (Code.org, Scratch), dispositivi e materiali di facile consumo già disponibili, evento finale senza oneri per i bilanci (paragrafo 12).
Art. 3 – Organi della rete	Conferenza dei Dirigenti scolastici con funzioni di supervisione; CTS formato dagli Animatori digitali, che definisce le tracce delle attività e la data dell'evento finale.	Il CTS definisce tracce, calendario comune e modalità della Festa, verifica l'andamento a metà percorso e redige la relazione unica di rete; la Conferenza dei Dirigenti la riceve (paragrafi 5 e 14).

Articolo dell'accordo	Contenuto	Attuazione nel progetto
Art. 4 – Attività	Moduli di introduzione al coding in orario curricolare, senza attività pomeridiane né compiti aggiuntivi; giornata conclusiva a maggio 2027, online o in presenza.	10 incontri in orario curricolare, senza compiti a casa; «Festa del coding in rete» a maggio 2027 nella modalità scelta dal CTS (paragrafi 7, 8 e 11).
Art. 5 – Durata	Anno scolastico 2026/2027, fino al 31 agosto 2027.	Il progetto si svolge e si conclude nell'a.s. 2026/2027; la prosecuzione negli anni successivi richiede il rinnovo dell'accordo (paragrafo 15).

2.2 Adempimenti collegati all'accordo

Adempimento	Riferimento e stato
Progetto comune – tracce delle attività e data dell'evento finale definite dal CTS (art. 3 dell'accordo)	Elaborato dal CTS degli Animatori digitali nell'ambito dei compiti che l'accordo gli affida: non richiede ulteriori atti da sottoscrivere, perché vale l'accordo firmato dai tre Dirigenti scolastici il 14 e il 15/09/2026.
Approvazione del progetto e adesione alla rete	Per l'IC «C. Ederle»: Collegio dei Docenti, delibera n. 59 del 05/10/2026; Consiglio di Istituto, delibera n. 81/2026 del 14/10/2026, che approva il progetto e l'adesione all'accordo di rete (art. 45, c. 1, lett. f), D.I. 129/2018). Ciascuna scuola della rete approva il progetto con i propri organi collegiali.
Deposito dell'accordo presso le segreterie	Art. 7, c. 4, D.P.R. 275/1999: gli interessati possono prenderne visione ed estrarne copia.
Pubblicazione	Amministrazione trasparente › Provvedimenti (art. 23, c. 1, lett. d), D.Lgs. 33/2013, accordi con altre amministrazioni).
Apertura ad altre scuole	Art. 7, c. 5, D.P.R. 275/1999: l'eventuale adesione di altre istituzioni scolastiche è valutata dalla Conferenza dei Dirigenti scolastici.

> **Collocazione nel PTOF**
>
> Nel PTOF il progetto è descritto tra le «Iniziative di ampliamento dell'offerta formativa» con il riferimento all'accordo, e l'accordo è riportato nella sezione «Reti e Convenzioni attivate» con il rimando al progetto: la realizzazione del progetto è così prevista, in modo esplicito, nell'ambito della rete di scuole.

3. Coerenza con PTOF, RAV e quadro di riferimento

3.1 Il collegamento con il RAV

Elemento del RAV	Contenuto e contributo del progetto
Priorità	«Competenze chiave europee» – Potenziare le competenze sociali e civiche e lo spirito di iniziativa degli studenti, promuovendo responsabilità, collaborazione e autonomia operativa all'interno di contesti scolastici concreti.
Traguardo	Entro il triennio, aumentare il numero di alunni che partecipano attivamente a progetti di gruppo, attività di cittadinanza attiva e laboratori interdisciplinari, utilizzando strumenti misurabili come rubriche di osservazione del comportamento collaborativo, registri di partecipazione e valutazioni periodiche della capacità di pianificazione e autonomia.

Elemento del RAV	Contenuto e contributo del progetto
Obiettivi di processo	**Curricolo, progettazione e valutazione**: rubrica comune a quattro livelli condivisa tra le scuole della rete e tre rilevazioni nell'anno (test d'ingresso, verifica di metà percorso, test finale). **Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie**: cooperazione stabile con le scuole della rete «Pianura Digitale» e coinvolgimento delle famiglie.
Contributo del progetto	Lavoro di gruppo e in coppia (pair programming) in un laboratorio concreto; la rubrica comune osserva collaborazione, autonomia e pianificazione; il questionario e la griglia quantitativa registrano la partecipazione.

3.2 Quadro di riferimento

- **D.P.R. 275/1999, art. 7** (reti di scuole) e **Legge 107/2015, art. 1, commi 70-72** (reti tra istituzioni scolastiche).
- **Legge 107/2015, art. 1, comma 7, lett. h)**: sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale.
- **Piano nazionale scuola digitale** (D.M. 851/2015): azione #17 sul pensiero computazionale nella scuola primaria e ruolo dell'Animatore digitale.
- **Nuove Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia e il primo ciclo** (D.M. 9 dicembre 2025, n. 221, in vigore dall'11 febbraio 2026), applicate dall'a.s. 2026/2027 a partire dalle classi prime; per le classi che hanno iniziato il ciclo prima del 2026/2027 (classi 4ª e 5ª della primaria, classi 2ª e 3ª della secondaria) restano in vigore fino al termine del ciclo le **Indicazioni nazionali per il curricolo** del 2012 (D.M. 254/2012), con le **Indicazioni nazionali e nuovi scenari** (2018).
- **Linee guida per le discipline STEM** (D.M. 184 del 15 settembre 2023).
- **Legge 92/2019 e Linee guida per l'educazione civica** (D.M. 183/2024): nucleo «Cittadinanza digitale».
- **DigComp 3.0** (quadro europeo delle competenze digitali dei cittadini, Commissione europea – JRC, novembre 2025, che sostituisce DigComp 2.2 e integra l'intelligenza artificiale in tutte le aree) e **DigCompEdu** (competenze digitali dei docenti): strumento S1.
- **Raccomandazione del Consiglio dell'Unione europea del 22 maggio 2018** sulle competenze chiave per l'apprendimento permanente.

4. Contesto, motivazioni e bisogni formativi

Idea guida. Il coding è un «alfabeto» comune del nostro tempo, capace di unire scuole diverse di uno stesso territorio attorno a un linguaggio e a un percorso condivisi. Gli alunni imparano a dare istruzioni precise, a verificarle e a correggerle per trasformare un'idea in un prodotto che funziona, e a raccontarlo ad altre scuole, alle famiglie e al territorio.

Gli alunni delle classi quarte e quinte della primaria sono nella fase ideale per avvicinarsi al pensiero computazionale: padroneggiano lettura e scrittura, conoscono le operazioni e le prime nozioni di geometria e imparano volentieri giocando; nella secondaria il percorso si arricchisce di progetti più complessi. Il progetto nasce anche dall'esigenza, emersa nel confronto tra gli istituti della pianura, di rafforzare la cooperazione territoriale e la condivisione di risorse, competenze e buone pratiche sul digitale.

Bisogni formativi

- sviluppare una competenza digitale consapevole, creativa e sicura, che vada oltre l'uso passivo di dispositivi e giochi;
- rafforzare ragionamento logico, pianificazione e problem solving;
- offrire un ambiente laboratoriale e cooperativo che valorizzi anche gli alunni che apprendono meglio attraverso il fare;
- costruire una cooperazione stabile tra le scuole del territorio, condividendo percorsi, materiali e momenti di confronto tra docenti e tra alunni di istituti diversi;

- educare a comportamenti responsabili in rete: privacy, rispetto, uso corretto delle piattaforme.

Rilevazione iniziale dei bisogni

Questionario con le faccine sull'uso degli strumenti digitali (S4); test d'ingresso con quesiti di logica e pensiero computazionale in stile Bebras (S3); osservazione sistematica nelle prime attività; confronto tra i docenti delle scuole della rete nel CTS di avvio.

5. Destinatari e persone coinvolte

In ciascun istituto della rete partecipano classi quarte e quinte della scuola primaria e classi della scuola secondaria di I grado, individuate all'avvio del progetto e comunicate al CTS. Per l'IC «C. Ederle» le sedi interessate sono:

Plesso	Ordine di scuola	Classi destinatarie
«C. Ederle» – Villa Bartolomea	Primaria	Classi 4ª e 5ª
«P. R. Giuliani» – Carpi	Primaria	Classi 4ª e 5ª
«C. Battisti» – Castagnaro	Primaria	Classi 4ª e 5ª
«Padre Giuliani» – Menà	Primaria	Alunni di 4ª e 5ª, inseriti nelle pluriclassi
«S. Ghedini» – Villa Bartolomea	Secondaria di I grado	Classi individuate dai consigli di classe
«I. Nievo» – Castagnaro	Secondaria di I grado	Classi individuate dai consigli di classe

Le classi effettivamente aderenti di ciascuna scuola sono registrate nella griglia quantitativa della rete (S11).

Persone coinvolte e compiti

Chi	Compiti
Conferenza dei Dirigenti scolastici	Supervisione della rete; riceve e condivide la relazione unica di rete.
Comitato tecnico-scientifico (CTS) – Animatori digitali dei tre istituti	Definisce le tracce comuni delle attività e il calendario, sceglie data e modalità della Festa del coding in rete, verifica l'andamento a metà percorso, redige la relazione unica di rete.
Animatore digitale della scuola capofila – coordinatore di rete	Convoca il CTS, cura la cartella cloud comune e l'organizzazione della Festa.
Docente referente del progetto per l'IC «C. Ederle» – ins. Greta Turatti	Coordina le classi dell'istituto in raccordo con l'Animatore digitale e raccoglie i dati di monitoraggio.
Docenti delle classi coinvolte	Svolgono gli incontri, valutano con la rubrica comune, somministrano test e questionari.
Team digitali degli istituti	Supporto tecnico e organizzativo.

Come previsto dall'art. 3 dell'accordo, il coordinamento tecnico è affidato al CTS e non grava sul resto del personale docente.

Inclusione

Il percorso è pensato per tutti: lavoro a coppie e in piccoli gruppi, supporti visivi, consegne graduate e tempi flessibili, calibrati sull'età e sul grado di scuola, permettono la partecipazione degli alunni con disabilità, DSA e altri bisogni educativi speciali. Le attività «senza computer» delle prime fasi consentono a ciascuno di partire dalle proprie competenze; nel pair programming i ruoli si alternano, così ogni alunno è sia esecutore sia guida.

6. Finalità, obiettivi e competenze

6.1 Obiettivi formativi generali

- Promuovere il pensiero computazionale come modo di affrontare e risolvere problemi.
- Sviluppare la competenza digitale in modo attivo e consapevole, dal semplice utilizzo alla creazione di prodotti digitali, con strumenti gratuiti (Code.org, Scratch).
- Favorire creatività, autonomia e spirito di iniziativa attraverso la progettazione di un prodotto originale.
- Promuovere la cooperazione territoriale tra le scuole della pianura, mettendo in rete percorsi, esperienze e docenti.
- Educare alla cittadinanza digitale: uso sicuro, rispettoso e responsabile di strumenti e piattaforme.

6.2 Obiettivi specifici

Conoscenze	Abilità	Competenze
Significato di algoritmo, istruzione, sequenza, ripetizione (ciclo), evento, condizione ed errore (bug). L'ambiente di Scratch (palco, sprite, sfondi, blocchi di movimento, aspetto, suono, controllo, eventi) e le piattaforme gratuite di coding, tra cui Code.org. Regole di comportamento sicuro e rispettoso nell'uso di dispositivi e piattaforme online.	Descrivere un percorso o un procedimento con istruzioni ordinate e non ambigue. Leggere e scrivere semplici programmi con sequenze, cicli, eventi e condizioni. Individuare e correggere errori in un algoritmo (debugging). Realizzare figure geometriche con il codice, collegando lunghezza dei lati e ampiezza degli angoli. Collaborare in coppia e in gruppo rispettando ruoli e turni.	Progettare e realizzare in gruppo un prodotto digitale (storia animata o mini-gioco) partendo da uno storyboard e da un algoritmo. Presentare il proprio lavoro ai compagni e agli alunni delle altre scuole della rete nella Festa del coding in rete.

6.3 Competenze chiave europee

Competenza chiave	Come si sviluppa nel progetto
Competenza digitale	Programmazione a blocchi, creazione di contenuti, uso sicuro delle piattaforme.
Competenza matematica e in scienze, tecnologie e ingegneria	Algoritmi, geometria con il codice, orientamento e percorsi, problem solving.
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Pair programming, debugging, riflessione a fine incontro, autovalutazione con il semaforo.
Competenza in materia di cittadinanza	Regole di convivenza digitale, cooperazione con alunni di altre scuole.
Competenza imprenditoriale	Ideare, progettare e realizzare un prodotto originale.
Competenza alfabetica funzionale	Storyboard, istruzioni chiare, presentazione orale del prodotto.
Consapevolezza ed espressione culturali	Creatività grafica e sonora nei personaggi, negli sfondi e negli effetti.

7. Articolazione del percorso: fasi e incontri

Il percorso prevede **10 incontri di circa 2 ore per classe** (circa 20 ore), in orario curricolare, senza attività pomeridiane né compiti a casa aggiuntivi, come previsto dall'art. 4 dell'accordo. Ogni scuola può ridistribuire numero e durata degli incontri in base al proprio orario, mantenendo le quattro fasi e le rilevazioni comuni.

Fase	Incontri	Contenuti	Rilevazioni
Fase 1 – Pensiero computazionale «senza computer»	1 – 3	Algoritmi nella vita quotidiana, istruzioni e sequenze, cicli, ricerca e correzione degli errori.	Questionario iniziale e test d'ingresso; semaforo di fine fase
Fase 2 – Programmare con i blocchi	4 – 7	Giochi di coding su Code.org e primi progetti con Scratch; sequenze, cicli, eventi e condizioni; geometria con il codice.	Semaforo di fine fase; verifica di metà percorso del CTS
Fase 3 – Progetto creativo di gruppo	8 – 9	Tema, storyboard, realizzazione in Scratch, prova tra pari e correzione degli errori; condivisione dei lavori tra le classi della rete.	Semaforo di fine fase; griglia di processo dei docenti
Fase 4 – Restituzione	10 e Festa	Autovalutazione e questionario in ogni classe, poi la «Festa del coding in rete» con tutte le scuole aderenti.	Rubrica, test finale, questionari alunni, genitori e docenti

Gli incontri

N.	Titolo	Attività	Luogo
1	**Che cos'è un algoritmo?**	Ricette, percorsi e istruzioni della vita quotidiana; questionario iniziale (S4) e test d'ingresso (S3).	Aula
2	**Il robot umano**	Comandi, sequenze e percorsi su una griglia disegnata a terra; errori e correzioni.	Aula, palestra o cortile
3	**Ripetiamo e risparmiamo**	Cicli e pixel art su carta quadrettata. **Verifica di fine fase 1** (S6, S9).	Aula
4	**Programmiamo con i blocchi**	Giochi-percorso su Code.org: sequenze, cicli, eventi e scelte «se… allora».	Aula informatica o tablet
5	**Primo incontro con Scratch**	Palco, sprite, sfondi, movimento e primi dialoghi.	Aula informatica o tablet
6	**Geometria con il codice**	Quadrati, rettangoli e poligoni con la penna di Scratch.	Aula informatica o tablet
7	**Suoni, eventi e interazione**	Un mini-gioco in cui i personaggi reagiscono a tasti e clic. **Verifica di fine fase 2** (S6, S9).	Aula informatica o tablet
8	**Progettiamo**	Scelta del tema, storyboard e algoritmo del progetto di gruppo.	Aula
9	**Realizziamo**	Personaggi, sfondi e movimenti; prova tra pari e correzione degli errori; condivisione dei lavori in corso nella cartella di rete. **Verifica di fine fase 3** (S6, S9).	Aula informatica o tablet
10	**Verso la Festa del coding in rete**	Presentazione dei prodotti in classe, autovalutazione (S5), test finale (S3), questionario di gradimento (S7), preparazione della presentazione per l'evento di rete.	Aula

Struttura tipo di un incontro: avvio e richiamo (15 minuti); attività a coppie o in gruppo (80 minuti); condivisione e diario di bordo nel «Quaderno del programmatore» (25 minuti).

8. Cronoprogramma di rete

Attività	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
Sottoscrizione dell'accordo di rete (14-15 settembre)										
Delibere di approvazione del progetto										
CTS di avvio: tracce comuni, calendario, modalità della Festa										
Questionario iniziale e test d'ingresso										
Fase 1 – Coding «senza computer» (incontri 1-3)										
Adesione facoltativa all'«Ora del Codice»										
Fase 2 – Programmare con i blocchi (incontri 4-7)										
CTS intermedio: verifica di metà percorso										
Fase 3 – Progetto creativo di gruppo (incontri 8-9)										
Fase 4 – Restituzione e Festa del coding in rete										
Test finale, questionari, relazione unica di rete										

Il calendario dei singoli incontri è definito da ciascun docente in fase di programmazione, nel rispetto delle tracce comuni e delle scadenze fissate dal CTS.

9. Metodologie e inclusione

- **Didattica laboratoriale** e apprendimento per scoperta (learning by doing).
- **Apprendimento cooperativo e tutoraggio tra pari**, esteso al confronto tra alunni di scuole diverse nel momento finale di rete.
- **Pair programming**: in coppia il «pilota» usa la tastiera e il «navigatore» guida e controlla; i ruoli si alternano.
- **Approccio «usa – modifica – crea»**: si usa un programma esistente, lo si modifica, poi se ne crea uno nuovo.
- **Problem solving, debugging, storytelling e gamification**; l'errore è un'occasione di apprendimento.
- **Riflessione metacognitiva** a fine incontro nel «Quaderno del programmatore».

Per l'inclusione: consegne graduate, supporti visivi e carte-comando illustrate, tempi flessibili, ruoli adatti nel lavoro di coppia, attività motorie e «senza computer» che valorizzano diversi stili di apprendimento.

10. Discipline coinvolte

Disciplina	Contributo
Matematica	Geometria, angoli, orientamento e percorsi, problem solving.
Tecnologia	Ambienti digitali e coding.
Italiano	Ideazione della storia, istruzioni chiare, esposizione orale.
Arte e immagine	Personaggi, sfondi, storyboard.
Educazione civica	Cittadinanza digitale e cooperazione territoriale.

Disciplina	Contributo
Musica	Suoni ed effetti sonori.
Geografia	Orientamento, mappe e percorsi, conoscenza del territorio e delle scuole della rete.

Le discipline principali sono matematica, tecnologia e italiano; le altre sono di supporto. Gli esiti della rubrica concorrono alla valutazione di tecnologia, matematica ed educazione civica.

11. Prodotto finale e «Festa del coding in rete»

Ogni gruppo di 3-4 alunni realizza in Scratch una **storia animata o un mini-gioco** sul tema scelto dalla classe: per esempio regole di convivenza, rispetto dell'ambiente, sicurezza stradale, uso responsabile del digitale.

I lavori delle classi sono presentati nella **«Festa del coding in rete»**, la giornata conclusiva prevista dall'art. 4 dell'accordo, a **maggio 2027**, nella data fissata dal CTS. Il CTS sceglie la modalità:

- **online sincrona**: le classi delle tre scuole si collegano e presentano a turno i prodotti;
- **in presenza**, ospitata a rotazione da una scuola della rete o in uno spazio messo a disposizione da un Comune, solo se è possibile senza oneri per i bilanci delle scuole.

I prodotti possono essere pubblicati sui siti degli istituti, previa autorizzazione e senza dati personali degli alunni, e raccolti nel «Libro del coding in rete».

12. Spazi, risorse, costi e sicurezza digitale

Spazi

- **Aula informatica o tablet in aula**: postazioni a coppie per il pair programming; LIM per mostrare e condividere i passaggi.
- **Aula**: banchi a isole per il lavoro di gruppo e per le attività senza computer; griglia disegnata a terra con nastro adesivo colorato per il «robot umano».
- **Palestra o cortile**: giochi di coding motori con percorsi e griglie ampie.
- **Spazi digitali condivisi**: piattaforma online per gli incontri del CTS; cartella cloud comune per i materiali della rete.
- **Flessibilità**: se l'aula informatica non è disponibile si lavora a turni o con dispositivi mobili; la fase 1 si svolge interamente senza computer.

Risorse e costi

PC o tablet con connessione a internet, LIM e stampante già presenti in ciascuna scuola; materiali di facile consumo in dotazione (carta quadrettata, cartoncini, pennarelli, post-it, nastro adesivo colorato, carte-comando stampate); eventuali robot didattici già disponibili per attività facoltative di potenziamento.

> **Nessun onere per i bilanci delle scuole.** In coerenza con l'art. 2 dell'accordo, la rete è a costo zero: non sono previsti fondi comuni, quote o acquisti dedicati, si usano solo le dotazioni già presenti e piattaforme gratuite; la Festa del coding in rete si svolge senza oneri per le scuole. Non sono richiesti contributi alle famiglie.

Privacy e sicurezza digitale

- Code.org e Scratch si usano con **account di classe** creati e gestiti dal docente, con nomi di fantasia, senza e-mail né dati personali degli alunni, secondo le indicazioni del responsabile della protezione dei dati di ciascun istituto.
- I lavori in corso si condividono nella **cartella cloud riservata della rete**; nei progetti non si inseriscono foto, voci o nomi reali degli alunni.

- Foto e video delle attività e della Festa solo con il consenso delle famiglie; la pubblicazione sui siti avviene senza dati personali.

13. Documentazione

- «Quaderno del programmatore» di ogni alunno: schemi, algoritmi, errori trovati e corretti, semaforo di fine fase (S6).
- Schede operative, storyboard e schede di progetto dei gruppi, condivise tra i docenti nella cartella cloud della rete.
- File dei progetti realizzati, schermate o brevi video di presentazione.
- Rubriche, test, questionari e griglie di monitoraggio (Parte seconda).
- Verbali degli incontri del CTS e relazione unica di rete (S12).
- Fotografie delle attività e dell'evento finale, nel rispetto della normativa sulla privacy e delle liberatorie delle famiglie.

Al termine i materiali significativi sono raccolti nel **«Libro del coding in rete»**, in PDF, pubblicato sui siti degli istituti aderenti.

14. Monitoraggio e valutazione

14.1 Momenti di verifica

Quando	Che cosa	Chi
Avvio (novembre)	Questionario iniziale (S4) e test d'ingresso (S3)	Docenti delle classi
Fine fase 1 (dopo l'incontro 3)	Semaforo di fase (S6); griglia di processo (S9)	Alunni; docenti
Metà percorso (febbraio)	Semaforo di fine fase 2 (S6), griglia di processo (S9) e incontro intermedio del CTS (S12)	Docenti; CTS
Fine fase 3 (dopo l'incontro 9)	Semaforo di fase (S6); griglia di processo (S9); stato dei prodotti	Alunni; docenti
Fine percorso (maggio)	Rubrica (S2), autovalutazione (S5), test finale (S3), questionari per alunni, genitori e docenti (S7, S8, S10)	Docenti; CTS
Chiusura (giugno)	Griglia quantitativa della rete (S11) e relazione unica di rete (S12)	CTS; Conferenza dei Dirigenti

14.2 Indicatori e target

Indicatore	Target	Strumento	Responsabile
Partecipazione delle scuole e delle classi	Tutte e 3 le scuole della rete attive; presenza media degli alunni agli incontri almeno del 90%	S11, registri	CTS
Ore di laboratorio per classe	Circa 20 ore (almeno 16)	S11, registro delle attività	Docenti
Progresso negli apprendimenti	Aumento del punteggio medio tra test d'ingresso e finale; almeno l'80% degli alunni a livello Intermedio o Avanzato nella rubrica	S2, S3	Docenti

Indicatore	Target	Strumento	Responsabile
Prodotti realizzati	100% dei gruppi con un prodotto funzionante, presentato alla Festa	S11, cartella di rete	Docenti
Cooperazione di rete	Almeno 2 incontri del CTS più quello finale; materiali condivisi da tutte le scuole; Festa realizzata con le 3 scuole	S12, S11	CTS
Gradimento degli alunni	Almeno l'80% di risposte positive	S7	Docenti
Gradimento delle famiglie	Almeno l'80% di risposte 3 o 4	S8	Referenti
Soddisfazione dei docenti sulla rete	Almeno l'80% di risposte 3 o 4	S10	CTS
Costi	0 euro per i bilanci delle scuole	Verifica della Conferenza dei Dirigenti	Dirigenti

14.3 Valutazione degli apprendimenti

Gli apprendimenti sono valutati con la **rubrica comune a quattro livelli** (avanzato, intermedio, base, iniziale) condivisa tra le scuole della rete (S2), che considera comprensione dei concetti, programmazione e debugging, creatività, collaborazione, autonomia e cittadinanza digitale, presentazione. Gli alunni si autovalutano con il «semaforo» (verde: ho capito; giallo: ho qualche dubbio; rosso: ho bisogno di aiuto). Il confronto tra test d'ingresso e test finale, aggregato tra le scuole della rete, misura i progressi nel pensiero computazionale.

14.4 Rendicontazione

I docenti relazionano sulla ricaduta del progetto negli organi collegiali del proprio istituto, evidenziando punti di forza e criticità, anche sul funzionamento della rete. Il CTS redige una **relazione unica di rete** (schema in S12), presentata alla Conferenza dei Dirigenti scolastici e negli organi collegiali dei tre istituti; gli esiti confluiscono nel RAV e nella Rendicontazione sociale.

15. Risultati attesi e prospettive

- Almeno l'80% degli alunni raggiunge il livello intermedio o avanzato nella rubrica finale.
- Ogni gruppo realizza un prodotto digitale funzionante e lo presenta alla classe e all'evento di rete.
- Si consolida una rete di scuole della pianura che condividono un percorso comune di educazione al coding.
- Crescono la competenza digitale e le competenze sociali e civiche: collaborazione, ascolto, rispetto dei turni, apertura verso alunni di altre scuole.

L'accordo di rete vale per l'a.s. 2026/2027. Sulla base della relazione unica di rete, la Conferenza dei Dirigenti valuterà il rinnovo per gli anni successivi del triennio, anche con l'adesione di altre scuole del territorio e la partecipazione alle iniziative nazionali «Programma il Futuro» e «Ora del Codice».

Villa Bartolomea, 28/09/2026 – aggiornato il 21/10/2026

La docente referente del progetto
ins. Greta Turatti
_____

Il Dirigente scolastico
Avv. Giuliano Risi
_____

PARTE SECONDA

Strumenti di valutazione e monitoraggio

Gli strumenti sono comuni alle tre scuole della rete, così che i dati possano essere confrontati e aggregati nella relazione unica di rete. I questionari sono anonimi; i dati sono trattati solo in forma aggregata.

Codice	Strumento	Chi lo usa	Quando
S1	Quadro di riferimento DigComp 3.0 e DigCompEdu	CTS e docenti	Avvio
S2	Rubrica comune di valutazione delle competenze	Docenti	Fine percorso
S3	Test di pensiero computazionale	Alunni	Incontri 1 e 10
S4	Questionario iniziale con le faccine	Alunni	Incontro 1
S5	Autovalutazione per competenze con il semaforo	Alunni	Incontro 10
S6	Autovalutazione per fasi – Quaderno del programmatore	Alunni	Fine di ogni fase
S7	Questionario finale di gradimento	Alunni	Incontro 10
S8	Questionario per i genitori	Famiglie	Dopo la Festa
S9	Griglia di monitoraggio di processo (DigCompEdu)	Docenti	Dopo gli incontri 3, 7 e 9
S10	Questionario sulla cooperazione di rete	Docenti e CTS	Fine percorso
S11	Griglia di monitoraggio quantitativo della rete	Referenti e CTS	Giugno
S12	Verbale del CTS e schema della relazione unica di rete	CTS	Ottobre, febbraio, giugno

STRUMENTO S1

Quadro di riferimento DigComp 3.0 e DigCompEdu

Collega gli ambiti del progetto alle competenze digitali degli alunni (DigComp 3.0, novembre 2025; titoli delle competenze in traduzione di lavoro) e dei docenti (DigCompEdu).

Ambito del progetto	DigComp 3.0 – competenze degli alunni	DigCompEdu – pratiche dei docenti
Pensiero computazionale e algoritmi	3.4 Pensiero computazionale e programmazione	3 Pratiche di insegnamento e apprendimento
Debugging e soluzione di problemi	3.4 Pensiero computazionale e programmazione; 5.1 Individuare e risolvere problemi tecnici	4 Valutazione dell'apprendimento
Collaborazione e pair programming	2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali	5 Valorizzazione delle potenzialità degli studenti
Creatività e prodotto multimediale	3.1 Sviluppare contenuti digitali; 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali; 5.3 Individuare soluzioni creative con le tecnologie digitali	6 Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Cittadinanza digitale e sicurezza	2.5 Comportamento digitale; 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy	6 Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti
Lavoro di rete tra docenti	—	1 Coinvolgimento e valorizzazione professionale

STRUMENTO S2

Rubrica comune di valutazione delle competenze

Valutazione del docente a quattro livelli, comune alle scuole della rete; per primaria e secondaria.

Alunno/a (o codice): _____ Scuola: _____ Classe: _____ Data: _____

Dimensione	A – Avanzato	B – Intermedio	C – Base	D – Iniziale
1. Comprensione dei concetti *sequenza, ciclo, evento, condizione*	Riconosce, spiega e applica in modo autonomo e consapevole algoritmo, sequenza, ciclo, evento e condizione, sia nelle attività senza computer sia in Scratch.	Comprende e applica correttamente sequenza, ciclo ed evento; usa le condizioni con un leggero supporto del docente.	Riconosce sequenze e cicli semplici in contesti guidati; ha bisogno di guida per applicare eventi e condizioni.	Riconosce solo sequenze di comandi elementari, se guidato e con supporti visivi.
2. Programmazione e debugging *funzionamento del codice e correzione degli errori*	Costruisce algoritmi articolati ed efficienti; individua e corregge gli errori in modo sistematico e autonomo.	Scrive programmi funzionanti su Code.org e Scratch; individua i principali errori e li corregge da solo o con il compagno.	Realizza semplici blocchi di codice; si accorge di un errore ma ha bisogno di supporto per correggerlo.	Esegue percorsi a blocchi guidati; fatica a individuare la causa di un errore anche in un codice semplice.
3. Ideazione e progettazione creativa *storyboard, storie animate, mini-giochi*	Pianifica il progetto in modo originale con uno storyboard dettagliato; integra personaggi, sfondi, suoni e figure geometriche con spiccata creatività.	Progetta e realizza con buona creatività una storia o un mini-gioco coerente con lo storyboard del gruppo.	Partecipa all'ideazione dello storyboard; riproduce strutture di gioco o di storia seguendo modelli dati.	Contribuisce in modo minimo alla parte grafica o narrativa, con apporti semplici e ripetitivi.
4. Collaborazione e pair programming *ruoli di pilota e navigatore*	Collabora in modo propositivo, rispetta sempre i ruoli, valorizza e aiuta i compagni (tutoraggio tra pari).	Lavora in coppia e in gruppo in modo collaborativo, rispetta l'alternanza dei ruoli e svolge i compiti assegnati.	Partecipa al lavoro di coppia o di gruppo; ha bisogno di sollecitazioni per alternare i ruoli e rispettare i tempi.	Fatica a interagire con i compagni; tende a prevalere o a isolarsi nel lavoro al computer.
5. Autonomia, impegno e cittadinanza digitale *gestione del lavoro e regole online*	Lavora con impegno costante e in autonomia; adotta sempre comportamenti responsabili, sicuri e rispettosi sulle piattaforme.	Organizza il proprio lavoro con buona autonomia; rispetta con continuità le regole di sicurezza e di convivenza digitale.	Svolge il lavoro nei tempi previsti; ha bisogno di richiami per mantenere l'attenzione e rispettare le regole dell'ambiente digitale.	È discontinuo nell'impegno; ha bisogno di supervisione costante nell'uso dei dispositivi e dei programmi.
6. Esposizione e comunicazione di rete *presentazione finale e linguaggio specifico*	Presenta il prodotto con sicurezza e con un linguaggio tecnico appropriato, in classe e alla Festa del coding in rete davanti alle altre scuole.	Descrive il funzionamento del programma e il percorso svolto con un linguaggio specifico corretto.	Spiega le funzioni essenziali del progetto con un linguaggio semplice, guidato dalle domande dell'insegnante.	Espone il lavoro in modo frammentario, con un uso limitato dei termini del coding.

Livello raggiunto	Dim. 1	Dim. 2	Dim. 3	Dim. 4	Dim. 5	Dim. 6
Indicare A, B, C o D						

Corrispondenza orientativa con la valutazione disciplinare (coerente con le rubriche del PTOF): A = Ottimo/Distinto, 9-10 · B = Buono/Discreto, 7-8 · C = Sufficiente, 6 · D = Non sufficiente, 5 o meno. Il livello Iniziale segnala competenze in via di acquisizione e attiva il recupero.

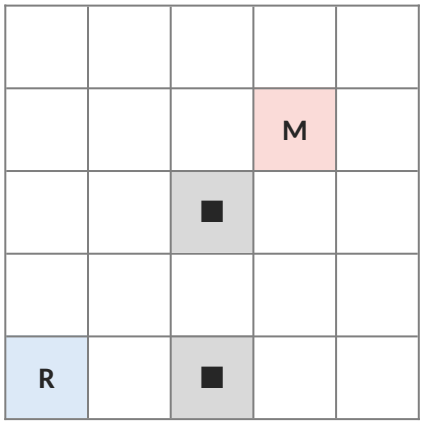
STRUMENTO S3

Test di pensiero computazionale – ingresso e finale

Stesso test all'incontro 1 e all'incontro 10, in stile Bebras; 1 punto per ogni risposta esatta (massimo 7). Il quesito 4 è di livello avanzato. Per la secondaria il CTS può aggiungere quesiti Bebras della categoria adatta.

Codice alunno/a: _____ Scuola: _____ Classe: _____ ☐ ingresso ☐ finale

1. Il robot **R** deve raggiungere la mela **M**. Non può passare sulle caselle con il sasso ■. Ogni freccia lo sposta di una casella. Quale sequenza di comandi è corretta?



☐ **A)** → → → ↑ ↑ ↑
☐ **B)** ↑ ↑ → → → ↑
☐ **C)** ↑ ↑ ↑ → →
☐ **D)** ↑ ↑ ↑ → → →

2. Che figura disegna la penna con questo programma?

```
ripeti 4 volte
  avanti di 3 passi
  gira a destra di 90°
```

- ☐ **A)** un triangolo
- ☐ **B)** un quadrato
- ☐ **C)** una linea retta
- ☐ **D)** un cerchio

3. Il robot esegue: → → → ↑ → → → ↑ → → → ↑. Quale programma con il ciclo fa la stessa cosa?

- ☐ **A)** ripeti 3 volte [→ → → ↑]
- ☐ **B)** ripeti 3 volte [→ ↑]
- ☐ **C)** ripeti 4 volte [→ → → ↑]
- ☐ **D)** ripeti 3 volte [↑ → → →]

4. Questo programma doveva disegnare un triangolo con i tre lati uguali, ma la figura non si chiude. Che cosa bisogna cambiare?

```
ripeti 3 volte
  avanti di 50 passi
  gira a destra di 60°
```

- ☐ **A)** scrivere «ripeti 4 volte»
- ☐ **B)** scrivere «avanti di 60 passi»
- ☐ **C)** scrivere «gira a destra di 120°»
- ☐ **D)** togliere il blocco «ripeti»

5. Il gatto parte lontano dal lago blu ed esegue questo programma. Che cosa succede?

```
quando si clicca sulla bandiera verde
per sempre
  se tocchi il colore blu allora
    di' «Splash!»
  altrimenti
    fai 10 passi
```

- ☐ **A)** Dice subito «Splash!» e non si muove.
- ☐ **B)** Cammina finché tocca il lago, poi si ferma e dice «Splash!».
- ☐ **C)** Non si muove perché il programma è sbagliato.
- ☐ **D)** Attraversa il lago senza dire niente.

6. Vuoi che il personaggio salti quando premi la barra spaziatrice. Con quale blocco deve iniziare il programma?

- ☐ **A)** quando si clicca sulla bandiera verde
- ☐ **B)** ripeti 10 volte
- ☐ **C)** se … allora
- ☐ **D)** quando si preme il tasto spazio

7. Metti in ordine l'algoritmo per lavarsi i denti: a) metti il dentifricio; b) prendi lo spazzolino; c) sciacqua la bocca; d) spazzola i denti.

- ☐ **A)** a – b – d – c
- ☐ **B)** b – d – a – c
- ☐ **C)** b – a – d – c
- ☐ **D)** c – b – a – d

Chiave di correzione (per il docente): 1 D · 2 B · 3 A · 4 C · 5 B · 6 D · 7 C.

Sintesi della classe

Rilevazione	Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Media
% risposte esatte – ingresso								
% risposte esatte – finale								
Alunni che migliorano (n. e %)								

STRUMENTO S4

Questionario iniziale con le faccine

Rilevazione iniziale dei bisogni (incontro 1). L'insegnante legge le frasi; l'alunno colora o segna la faccina. Anonimo.

Scuola: _____ Classe: _____ Data: _____

N.	Frase	Sì	Un po'	No
1	Uso il computer o il tablet anche a casa.			
2	Mi piace usare il computer per creare qualcosa, non solo per giocare.			
3	So che cos'è un programma o un algoritmo.			
4	Ho già usato Scratch o Code.org.			
5	Quando sbaglio, mi piace riprovare finché ci riesco.			
6	Mi piace lavorare in coppia con un compagno.			
7	So che in rete non devo scrivere il mio nome o il mio indirizzo né mettere le mie foto.			

Il docente riporta il numero di faccine verdi per ogni frase nella griglia S11 (gradimento e clima).

STRUMENTO S5

Autovalutazione per competenze con il semaforo

Compilata dall'alunno all'incontro 10; per la primaria si legge insieme all'insegnante.

Nome o codice: _____ Scuola: _____ Classe: _____

Ambito	Io so…	Verde	Giallo	Rosso
	Ho capito bene · ho qualche dubbio · ho bisogno di aiuto	🟢	🟡	🔴
Pensiero computazionale e algoritmi *DigComp 3.4*	So esprimere un percorso o una ricetta con istruzioni ordinate.	☐	☐	☐
	Riconosco e uso sequenze, cicli e condizioni su Code.org e Scratch.	☐	☐	☐
Soluzione dei problemi e debugging *DigComp 3.4 · 5.1*	Riconosco quando un programma o un percorso contiene un errore.	☐	☐	☐
	So trovare l'errore e correggerlo per far funzionare il progetto.	☐	☐	☐
Collaborazione e pair programming *DigComp 2.4*	Rispetto i ruoli di pilota e navigatore e mi alterno con il compagno.	☐	☐	☐
	Ascolto le idee degli altri e collaboro allo storyboard e al progetto.	☐	☐	☐
Creatività e prodotto multimediale *DigComp 3.1 · 3.2 · 5.3*	So creare e personalizzare personaggi, sfondi e suoni in Scratch.	☐	☐	☐
	Trasformo un'idea o uno storyboard in un gioco o in una storia che funziona.	☐	☐	☐
Cittadinanza digitale e condivisione *DigComp 2.5 · 4.2*	Uso le piattaforme in modo sicuro e rispettoso.	☐	☐	☐
	So presentare il lavoro della mia classe agli alunni delle altre scuole.	☐	☐	☐

STRUMENTO S6

Autovalutazione per fasi – Quaderno del programmatore

Compilata dall'alunno nel Quaderno del programmatore al termine di ciascuna fase.

	**Verde**: ho capito bene e so farlo da solo.
	**Giallo**: ho svolto l'attività ma ho ancora qualche dubbio.
	**Rosso**: ho avuto molta difficoltà e ho bisogno di aiuto.

Nome o codice: _____ Classe: _____

Attività	Verde	Giallo	Rosso	Le mie note e riflessioni
Fase 1 – Coding senza computer: capire le istruzioni, percorsi sulla griglia e pixel art.	☐	☐	☐	
Fase 2 – Programmare con i blocchi: risolvere le sfide su Code.org e muovere i primi personaggi in Scratch.	☐	☐	☐	
Fase 2 – Geometria con il codice: usare la penna di Scratch per disegnare figure e angoli.	☐	☐	☐	
Fase 3 – Debugging: trovare e correggere gli errori nel programma.	☐	☐	☐	
Fase 3 – Progetto di gruppo: lavorare in coppia come pilota e navigatore e creare lo storyboard.	☐	☐	☐	
Fase 4 – Restituzione: presentare il prodotto ai compagni e alla rete.	☐	☐	☐	

STRUMENTO S7

Questionario finale di gradimento per gli alunni

Incontro 10. Anonimo. Sono positive le prime due risposte di ogni domanda.

Scuola: _____ Classe: _____

1. Come valuti l'esperienza del laboratorio di coding?

			
☐ Molto bella e divertente	☐ Interessante	☐ Abbastanza divertente	☐ Difficile o poco interessante

2. Ti è piaciuto lavorare in coppia alternando i ruoli di pilota e navigatore?

			
☐ Moltissimo, ci siamo aiutati	☐ Abbastanza bene	☐ Preferivo lavorare da solo/a	☐ Ho avuto difficoltà a condividere il computer

3. Come ti sei sentito/a quando hai trovato un errore nel codice e l'hai corretto?

			
☐ Soddisfatto/a, come un vero programmatore	☐ Bene, ho capito dove sbagliavo	☐ Un po' frustrato/a all'inizio	☐ Arrabbiato/a

4. Sei contento/a di mostrare la tua storia o il tuo gioco agli alunni delle altre scuole?

			
☐ Molto orgoglioso/a	☐ Contento/a	☐ Un po' emozionato/a	☐ Indifferente

5. Che cosa hai imparato di più importante?

6. Che cosa ti piacerebbe fare l'anno prossimo con il coding?

STRUMENTO S8

Questionario per i genitori

Al termine del percorso, dopo la Festa del coding in rete; tramite registro elettronico o modulo digitale. Anonimo.

Istituto: ☐ IC «C. Ederle» – Villa Bartolomea ☐ IC «02 Legnago» ☐ IC «Berto Barbarani» – Minerbe

Classe frequentata: ☐ primaria, classe 4ª ☐ primaria, classe 5ª ☐ secondaria di I grado

Scala: 1 = per nulla · 2 = poco · 3 = abbastanza · 4 = molto

Area	Domanda	1	2	3	4
Coinvolgimento e motivazione	Mio figlio o mia figlia ha mostrato interesse ed entusiasmo per le attività di coding.	☐	☐	☐	☐
Competenze logiche e digitali	Ho notato un miglioramento nella capacità di affrontare e risolvere problemi in modo logico e ordinato.	☐	☐	☐	☐
Consapevolezza e sicurezza digitale	Il progetto ha favorito un uso più consapevole, creativo e sicuro degli strumenti tecnologici e della rete.	☐	☐	☐	☐
Valore della rete di scuole	Valuto positivamente la collaborazione tra le scuole del territorio e l'evento finale comune.	☐	☐	☐	☐
Comunicazione scuola-famiglia	Le informazioni su finalità, attività e calendario sono state chiare.	☐	☐	☐	☐
Racconto a casa	Mio figlio o mia figlia mi ha mostrato o raccontato il gioco o la storia realizzati.	☐	☐	☐	☐

7. Come valuta nel complesso il progetto «Pianura Digitale: Coding in rete»?

☐ Eccellente ☐ Buono ☐ Sufficiente ☐ Insufficiente

8. Suggerimenti e osservazioni

I risultati sono pubblicati solo in forma aggregata nella relazione unica di rete.

STRUMENTO S9

Griglia di monitoraggio di processo per i docenti

Orientata al quadro DigCompEdu. Compilata dal docente dopo gli incontri 3, 7 e 9; i risultati sono discussi nel CTS.

Scuola: _____ Docente: _____ Classe: _____

Rilevazione dopo l'incontro: ☐ 3 ☐ 7 ☐ 9 Livello: 1 = iniziale · 2 = base · 3 = intermedio · 4 = avanzato

Area DigCompEdu	Indicatore	Evidenze	Livello (1-4)	Note e azioni correttive
3 Pratiche di insegnamento e apprendimento	Uso regolare di metodologie attive e laboratoriali	Attività senza computer (robot umano, percorsi) e a blocchi; pair programming e modello «usa – modifica – crea»	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	
5 Valorizzazione delle potenzialità degli studenti	Flessibilità e supporto per alunni con BES e DSA	Lavoro a coppie, supporti visivi, consegne graduate, tempi flessibili; partecipazione attiva di tutti	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	
4 Valutazione dell'apprendimento	Monitoraggio continuo e metacognizione	Uso sistematico del Quaderno del programmatore; test S3 e rubrica S2	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	
1 Coinvolgimento e valorizzazione professionale	Cooperazione con i docenti delle scuole della rete	Partecipazione al CTS o ai suoi incontri; materiali condivisi nella cartella di rete	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	
6 Favorire le competenze digitali degli studenti	Prodotto finale e partecipazione all'evento di rete	Ogni gruppo ha un prodotto funzionante; classi preparate alla Festa del coding in rete	☐1 ☐2 ☐3 ☐4	

STRUMENTO S10

Questionario per i docenti sulla cooperazione di rete

Per i docenti delle classi coinvolte e i componenti del CTS, a fine percorso. Anonimo.

Istituto: ☐ IC «C. Ederle» ☐ IC «02 Legnago» ☐ IC «Berto Barbarani» Ruolo: ☐ docente di classe ☐ componente del CTS

Scala: 1 = per nulla · 2 = poco · 3 = abbastanza · 4 = molto

N.	Affermazione	1	2	3	4
1	Il CTS ha definito in modo chiaro le tracce comuni delle attività e il calendario.	☐	☐	☐	☐
2	I materiali condivisi nella cartella di rete sono stati utili per la mia didattica.	☐	☐	☐	☐
3	Il confronto con i colleghi delle altre scuole ha migliorato la progettazione.	☐	☐	☐	☐
4	L'impegno organizzativo è stato sostenibile, come previsto dall'accordo di rete.	☐	☐	☐	☐
5	La rubrica comune ha reso più omogenea la valutazione tra le scuole.	☐	☐	☐	☐
6	La Festa del coding in rete ha valorizzato il lavoro degli alunni.	☐	☐	☐	☐
7	Ritengo utile rinnovare l'accordo di rete per il prossimo anno.	☐	☐	☐	☐

8. Punti di forza della rete

9. Criticità

10. Proposte per il prossimo anno

STRUMENTO S11

Griglia di monitoraggio quantitativo della rete

Compilata dai referenti di ciascuna scuola e riassunta dal CTS per la relazione unica di rete.

Indicatore	Target	IC «C. Ederle»	IC «02 Legnago»	IC «B. Barbarani»	Totale rete
Scuole attive nella rete	3 su 3				
Classi coinvolte (n.)	Tutte le classi aderenti				
Alunni coinvolti (n.)	—				
Presenza media agli incontri	≥ 90%				
Ore di laboratorio per classe	Circa 20 (≥ 16)				
Test: media ingresso / finale	Aumento della media				
Alunni a livello Intermedio o Avanzato	≥ 80%				
Gruppi con prodotto funzionante	100%				
Classi presenti alla Festa del coding in rete	100%				
Incontri del CTS realizzati	≥ 2 più il finale				
Gradimento alunni (S7)	≥ 80% positivo				
Gradimento genitori (S8)	≥ 80% risposte 3-4				
Soddisfazione docenti (S10)	≥ 80% risposte 3-4				
Costi per i bilanci	0 euro				

Fonti dei dati: registri delle attività, Quaderno del programmatore, archivio dei progetti Scratch nella cartella di rete, test S3, rubrica S2, questionari S7, S8 e S10, verbali S12.

STRUMENTO S12

Verbale degli incontri del CTS e schema della relazione unica di rete

Il CTS è formato dagli Animatori digitali dei tre istituti (art. 3 dell'accordo).

Verbale sintetico

Incontro	☐ di avvio (ottobre) ☐ intermedio (febbraio) ☐ finale (giugno)
Data e modalità	____ / ____ / _____ ☐ in presenza ☐ online
Presenti	IC «C. Ederle»: _____ IC «02 Legnago»: _____ IC «Berto Barbarani»: _____
Ordine del giorno	1. _____ 2. _____ 3. _____
Decisioni	Tracce comuni e calendario: _____ Data e modalità della Festa del coding in rete: _____ Azioni correttive: _____
Prossimo incontro	____ / ____ / _____
Firma del coordinatore di rete	

Schema della relazione unica di rete

1. Scuole, classi e alunni coinvolti; ore svolte (dati di S11).
2. Attività realizzate nelle quattro fasi e Festa del coding in rete.
3. Esiti di apprendimento: rubrica comune (S2) e confronto tra test d'ingresso e finale (S3).
4. Gradimento di alunni, genitori e docenti (S7, S8, S10).
5. Funzionamento della rete: incontri del CTS, materiali condivisi, sostenibilità organizzativa.
6. Punti di forza e criticità.
7. Proposte e valutazione del rinnovo dell'accordo di rete.

La relazione è trasmessa alla Conferenza dei Dirigenti scolastici e presentata negli organi collegiali dei tre istituti.

ISTITUTO COMPRENSIVO "CARLO EDERLE" (Scuola Capofila)
Corso Fraccaroli, 58 - 37049 Villa Bartolomea (VR) – Cod. Fisc. 82000230233 – Cod. Mecc. VRIC84600R

ACCORDO DI RETE DI SCOPO SEMPLIFICATO PER ATTIVITÀ DI CODING
Denominazione della Rete: "Pianura Digitale: Coding in Rete"
(Ai sensi dell'art. 7 del D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275)

Il presente Accordo di Rete è redatto in data 14/09/2026 e si intende perfezionato e valido a far data dalla data dell'ultima firma digitale apposta dalle parti.

Il presente accordo viene sottoscritto dalle sottoelencate Istituzioni Scolastiche:

1. L'Istituto Comprensivo "Carlo Ederle" di Villa Bartolomea (VR), con sede in Corso Fraccaroli n. 58, C.F. 82000230233 e Codice Meccanografico VRIC84600R, rappresentato dal Dirigente Scolastico Prof. Giuliano Risi, denominato "Scuola Capofila";
2. L'Istituto Comprensivo "02 Legnago" (VR), con sede in Via Giordano Bruno n. 3, C.F. 91020390232 e Codice Meccanografico VRIC89700N, rappresentato dal Dirigente Scolastico Prof. Emanuele Andreose, denominato "Scuola Aderente";
3. L'Istituto Comprensivo "Berto Barbarani" di Minerbe (VR), con sede in Via G. Verdi n. 114, C.F. 82000470235 e Codice Meccanografico VRIC84200D, rappresentato dal Dirigente Scolastico Prof.ssa Antonella Rescia, denominato "Scuola Aderente";

SI CONVIENE E SI STIPULA QUANTO SEGUE:

Art. 1 – Oggetto dell'Accordo e Finalità

È costituita tra le Istituzioni Scolastiche una rete di scopo semplificata denominata "Pianura Digitale: Coding in Rete". L'accordo ha l'obiettivo esclusivo di promuovere lo scambio di buone pratiche didattiche nell'ambito del coding (programmazione informatica di base) e l'organizzazione di un semplice evento finale condiviso tra gli studenti dei tre istituti.

Art. 2 – Oneri Finanziari (Rete a Costo Zero)

Il presente accordo non comporta alcun movimento finanziario, né l'istituzione di fondi comuni o quote di iscrizione a carico delle scuole partner. Tutte le attività si svolgono a costo zero per i bilanci delle istituzioni scolastiche, utilizzando esclusivamente le dotazioni tecnologiche già in possesso dei singoli plessi.

Art. 3 – Organi della Rete e Composizione del CTS

La gestione della rete è ridotta ai minimi adempimenti burocratici ed è affidata a:

1. Conferenza dei Dirigenti Scolastici: Composta dai tre DS firmatari, con funzioni di mera supervisione.

2. Comitato Tecnico-Scientifico (CTS): Composta esclusivamente dagli Animatori Digitali dei tre istituti. Il CTS ha il solo compito di definire le tracce delle attività di coding e di concordare la data dell'evento finale, senza gravare sul restante personale docente.

Art. 4 – Attività Semplificate per Alunni e Docenti

Al fine di garantire la massima sostenibilità e il minor impatto possibile sul piano delle attività, il progetto prevede unicamente:

1. Attività ordinaria di Coding: Svolgimento di brevi moduli di introduzione al coding (es. utilizzo della piattaforma gratuita Code.org o Scratch) all'interno delle ore curricolari già previste, senza attività pomeridiane o compiti aggiuntivi per gli studenti.

2. Evento Finale: Svolgimento di una giornata conclusiva a maggio 2027 (anche in modalità online sincrona o in presenza, a scelta del CTS), in cui gli alunni condivideranno i piccoli progetti digitali realizzati.

Art. 5 – Durata dell'Accordo

Il presente accordo ha validità esclusivamente per l'anno scolastico 2026/2027 e cessa i suoi effetti amministrativi in data 31 agosto 2027.

_____

Per l'Istituto Comprensivo "Carlo Ederle" di Villa Bartolomea (Scuola Capofila)

Il Dirigente Scolastico: Prof. Giuliano Risi (Firmato digitalmente)

Per l'Istituto Comprensivo "02 Legnago" (Scuola Aderente)

Il Dirigente Scolastico: Prof. Emanuele Andreose (Firmato digitalmente)

Per l'Istituto Comprensivo "Berto Barbarani" di Minerbe (Scuola Aderente)

Il Dirigente Scolastico: Prof.ssa Antonella Rescia (Firmato digitalmente)

Ministero dell'Istruzione e del Merito

Elenco firmatari

Giuliano Risi

Firma di Giuliano Risi

Il 14/09/2026 alle 19:09:15, Giuliano Risi ha confermato la volonta' di apporre qui la propria Firma Elettronica Avanzata ai sensi dell'art. 20, comma 1-bis del CAD.

Firma .....

Emanuele Andreose

Firma di Emanuele Andreose

Il 15/09/2026 alle 13:35:27, Emanuele Andreose ha confermato la volonta' di apporre qui la propria Firma Elettronica Avanzata ai sensi dell'art. 20, comma 1-bis del CAD.

Firma .....

Antonella Rescia

Firma di Antonella Rescia

Il 15/09/2026 alle 13:38:38, Antonella Rescia ha confermato la volonta' di apporre qui la propria Firma Elettronica Avanzata ai sensi dell'art. 20, comma 1-bis del CAD.

Firma .....

Copia dell'accordo di rete sottoscritto con firma elettronica avanzata dai tre Dirigenti scolastici (14 e 15/09/2026).
L'originale, con le firme verificabili, è allegato nella sezione «Le scelte strategiche – Principali elementi di innovazione», area «Rete Pianura Digitale: accordo sottoscritto con FEA».

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE «C. EDERLE»
Corso Fraccaroli, 58 – 37049 Villa Bartolomea (VR)
C.M. VRIC84600R · C.F. 82000230233 · Tel. 0442 1833810
vric84600r@istruzione.it · vric84600r@pec.istruzione.it · www.icvillabartolomea.edu.it

MODALITÀ ATTUATIVE DEL PROGETTO DI RETE «PIANURA DIGITALE: CODING IN RETE» – A.S. 2026/2027

Documento dell'IC «C. Ederle», scuola capofila della rete di scopo «Pianura Digitale: Coding in Rete» (art. 7 del D.P.R. 8 marzo 1999, n. 275)

Premessa

L'IC «C. Ederle» di Villa Bartolomea (scuola capofila), l'IC «02 Legnago» e l'IC «Berto Barbarani» di Minerbe hanno stipulato l'accordo di rete di scopo «Pianura Digitale: Coding in Rete», redatto il 14 settembre 2026, sottoscritto con firma elettronica avanzata dai tre Dirigenti scolastici il 14 e il 15 settembre 2026 e valido fino al 31 agosto 2027. L'accordo prevede brevi moduli di introduzione al coding nelle ore curricolari, senza attività pomeridiane né compiti aggiuntivi, e un evento finale condiviso a maggio 2027 (art. 4); affida al Comitato tecnico-scientifico (CTS), composto dagli Animatori digitali dei tre istituti, la definizione delle tracce delle attività e della data dell'evento finale (art. 3); non comporta oneri finanziari (art. 2).

Il CTS ha elaborato il progetto comune «Pianura Digitale: Coding in rete», approvato per l'IC «C. Ederle» dal Collegio dei Docenti (delibera n. 59 del 05/10/2026) e dal Consiglio di Istituto (delibera n. 81/2026 del 14/10/2026) e inserito nel PTOF 2025-2028, aggiornamento 2026/27.

Il presente documento descrive le modalità con cui l'IC «C. Ederle» attua il progetto nelle proprie classi e le proposte che, come scuola capofila, presenta al CTS. Non modifica l'accordo, che resta invariato, e non comporta obblighi per le altre scuole della rete, che restano autonome nelle proprie scelte.

1. Il progetto comune

1.1 Il progetto «Pianura Digitale: Coding in rete» si articola in quattro fasi (pensiero computazionale senza computer; programmazione a blocchi con Code.org e Scratch; progetto creativo di gruppo; restituzione), per circa 20 ore per classe in orario curricolare, senza attività pomeridiane né compiti aggiuntivi, e si conclude con la «Festa del coding in rete» di maggio 2027.

1.2 Nell'IC «C. Ederle» il progetto coinvolge le classi 4ª e 5ª delle scuole primarie «C. Ederle», «P. R. Giuliani» di Carpi, «C. Battisti» di Castagnaro e «Padre Giuliani» di Menà e le classi delle scuole secondarie di I grado «S. Ghedini» e «I. Nievo» individuate dai consigli di classe. Entro il 15 novembre 2026 l'Istituto comunica al CTS le classi partecipanti e il docente referente.

1.3 L'Istituto utilizza gli strumenti comuni di valutazione e monitoraggio del progetto (S1-S12) e propone al CTS di adottarli in tutte le scuole della rete, così che i dati siano confrontabili.

2. Coordinamento e Comitato tecnico-scientifico

2.1 L'Animatore digitale dell'Istituto partecipa al CTS. Come scuola capofila, l'IC «C. Ederle» propone al CTS di riunirsi almeno tre volte, anche a distanza (all'avvio, in ottobre-novembre; a metà percorso, in febbraio; a conclusione, in giugno), con un breve verbale di ogni incontro.

2.2 L'Animatore digitale dell'Istituto si rende disponibile a coordinare i lavori del CTS, a curare una cartella condivisa della rete, accessibile ai soli docenti autorizzati, e a organizzare la «Festa del coding in rete».

2.3 L'Istituto propone che entro il 30 giugno 2027 il CTS predisponga una relazione unica di rete con i risultati del monitoraggio, da presentare alla Conferenza dei Dirigenti scolastici e agli organi collegiali delle scuole, anche in vista dell'eventuale rinnovo dell'accordo. Per l'IC «C. Ederle» la relazione è presentata al Collegio dei Docenti e al Consiglio di Istituto.

3. Protezione dei dati personali

3.1 L'IC «C. Ederle» è titolare autonomo del trattamento dei dati dei propri alunni e del proprio personale e informa le famiglie secondo la propria informativa.

3.2 Nelle classi dell'Istituto le piattaforme di coding si usano con account di classe gestiti dai docenti, con nomi di fantasia, senza indirizzi e-mail né altri dati personali degli alunni.

3.3 I prodotti e i materiali che l'Istituto condivide con le altre scuole non contengono nomi, immagini o voci degli alunni; i dati di monitoraggio sono scambiati solo in forma anonima e aggregata.

3.4 Se l'evento finale si svolge a distanza, si usa una piattaforma istituzionale, senza registrazione; foto e video in presenza sono possibili solo con il consenso delle famiglie.

3.5 L'Istituto propone al CTS di applicare le stesse regole a tutti i materiali scambiati nella rete.

4. Oneri

Come previsto dall'art. 2 dell'accordo, la rete non comporta movimenti finanziari, fondi comuni o quote. Le eventuali attività aggiuntive del personale dell'IC «C. Ederle» sono riconosciute dall'Istituto, a carico del proprio bilancio e secondo la contrattazione integrativa d'istituto.

5. Disposizioni finali

Per quanto non previsto dal presente documento valgono le disposizioni dell'accordo di rete del 14 settembre 2026. Il documento si riferisce all'anno scolastico 2026/2027.

Villa Bartolomea, 23 ottobre 2026

Il Dirigente scolastico
Giuliano Risi