ALDA COSTA
IST.COMPRENSIVO

GIRLS IN DIGITAL WEEK

Dal 24 al 28 marzo 2025



GUARINI
PRIMARIA

Introduzione

Il progetto "Girls in Digital Week" è un'iniziativa volta a promuovere le competenze digitali tra le ragazze, incoraggiando la loro partecipazione attiva nel campo della programmazione e delle tecnologie. Nell'ambito di questa iniziativa, le classi **3^ A, 3^ B e 5^ A del PLESSO GUARINI** hanno realizzato un laboratorio di programmazione con Scratch, dedicato alla simulazione della missione spaziale di Samantha Cristoforetti.

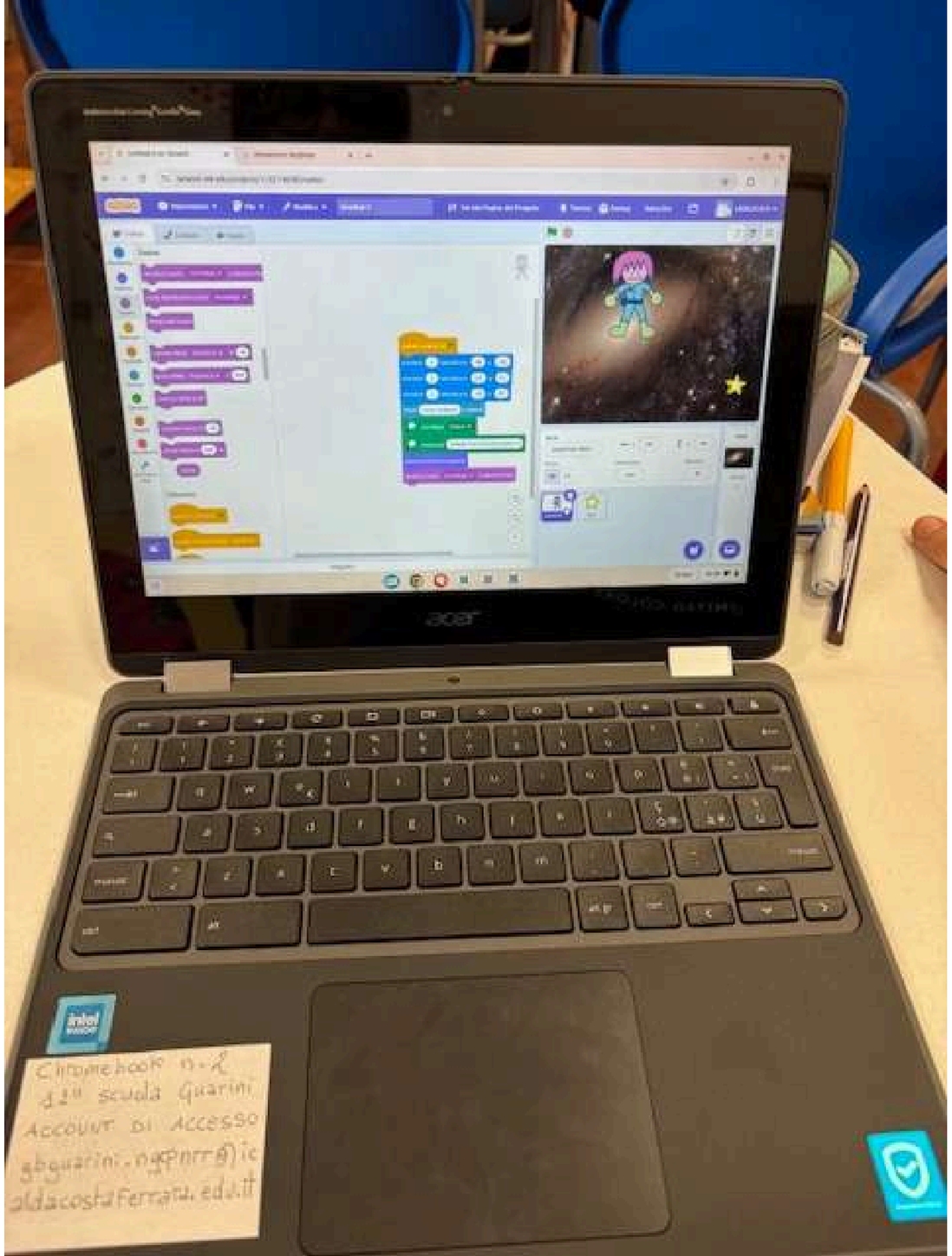
Primo step

L'obiettivo principale del laboratorio è stato quello di introdurre le partecipanti alla programmazione attraverso un'attività pratica e coinvolgente. I punti chiave sono stati:

- Familiarizzazione con Scratch, un linguaggio di programmazione a blocchi.
- Comprensione delle dinamiche di una missione spaziale.
- Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività.
- Promozione della collaborazione e del problem-solving.


MBAPPÉ




Chromebook n.X
3^a scuola Guarini
Account di accesso
sbguarini.ng@posta.ic
oldacostaferrara.edu.it


acer

Secondo step

E’ avvenuto nella palestra della nostra scuola.

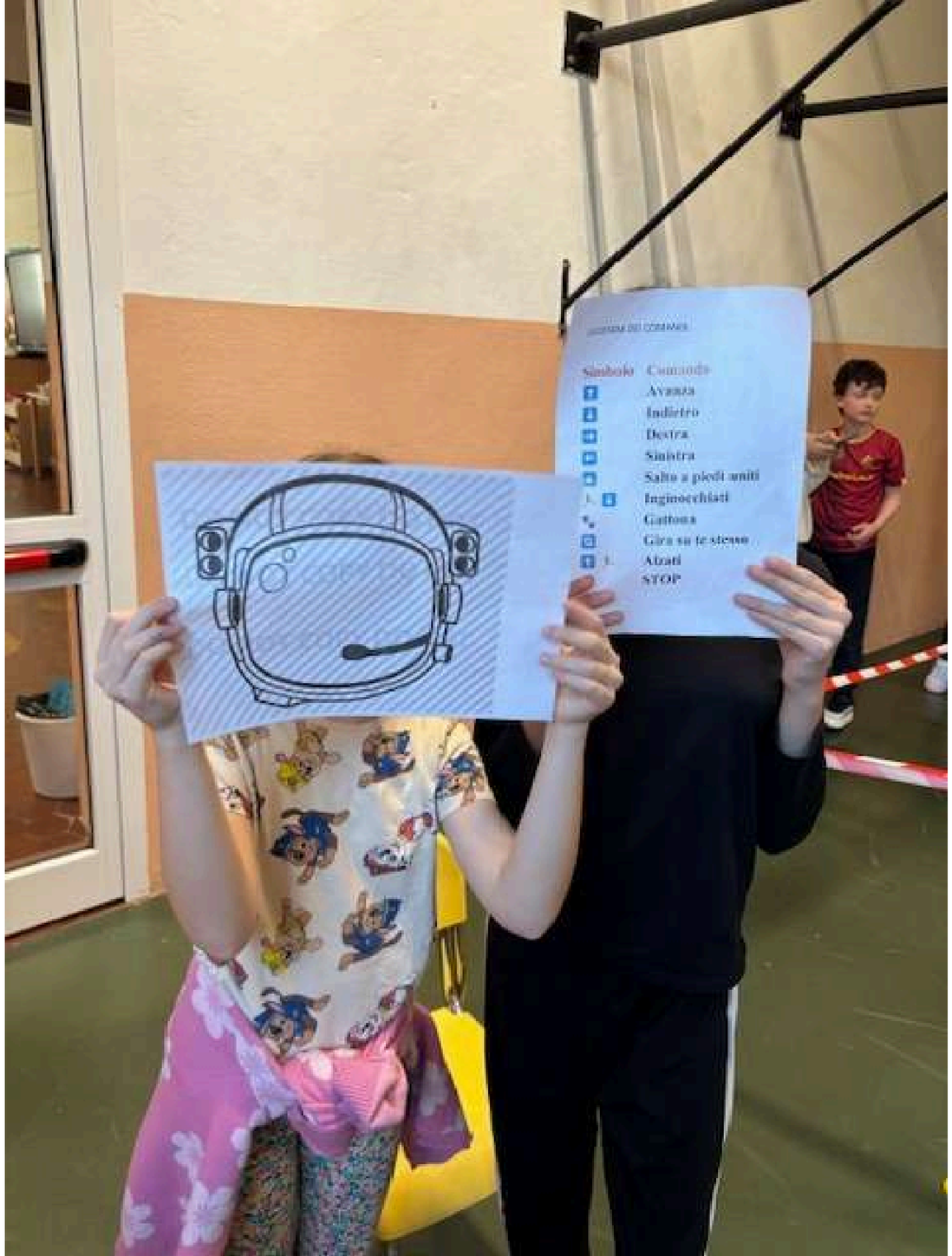
Il percorso di coding in palestra, ispirato a Super Samantha, ha combinato attività fisica e programmazione per rendere l’apprendimento interattivo e coinvolgente.

Attraverso giochi di logica e percorsi a ostacoli i bambini hanno sviluppato pensiero computazionale, problem-solving e collaborazione, rafforzando il legame tra scienza, tecnologia e attività motoria in un’esperienza educativa e dinamica. 🚀

Abbiamo trovato i pezzi della tuta speziale di Super Samantha!!!!!!!!!






Simbolo Comando
Avanza
Indietro
Destra
Sinistra
Salto a piedi uniti
Inginocchiati
Gattona
Gira su te stesso
Alzati
STOP


DAE
MANIGLIONE
ANTIPANICO



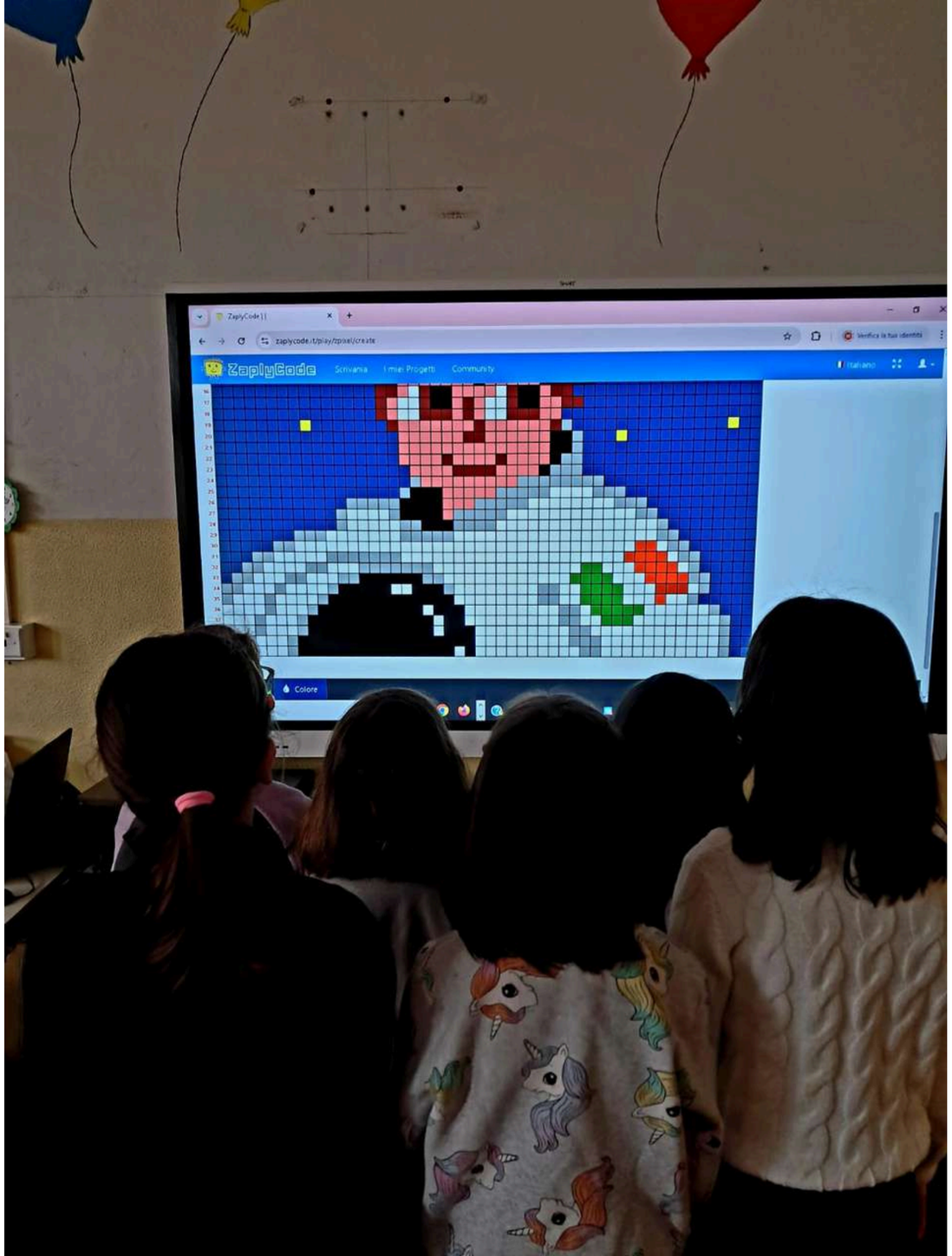
Terzo step

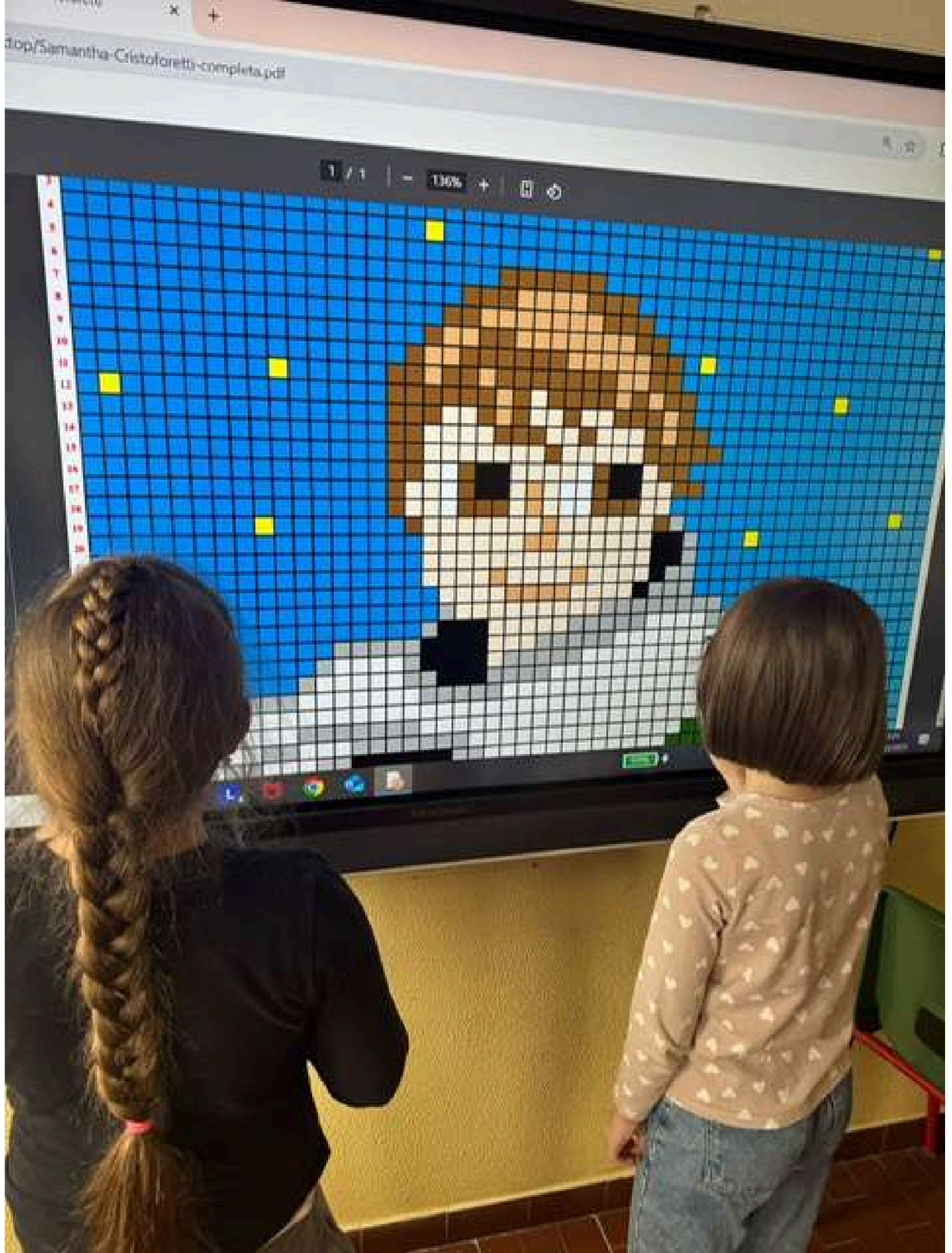
I bambini hanno utilizzato **ZaplyCode**, una piattaforma di coding visuale, per programmare il disegno di Samantha Cristoforetti. Attraverso l’uso di comandi di coding, hanno creato forme e tracciati per rappresentare l’astronauta e la sua tuta spaziale

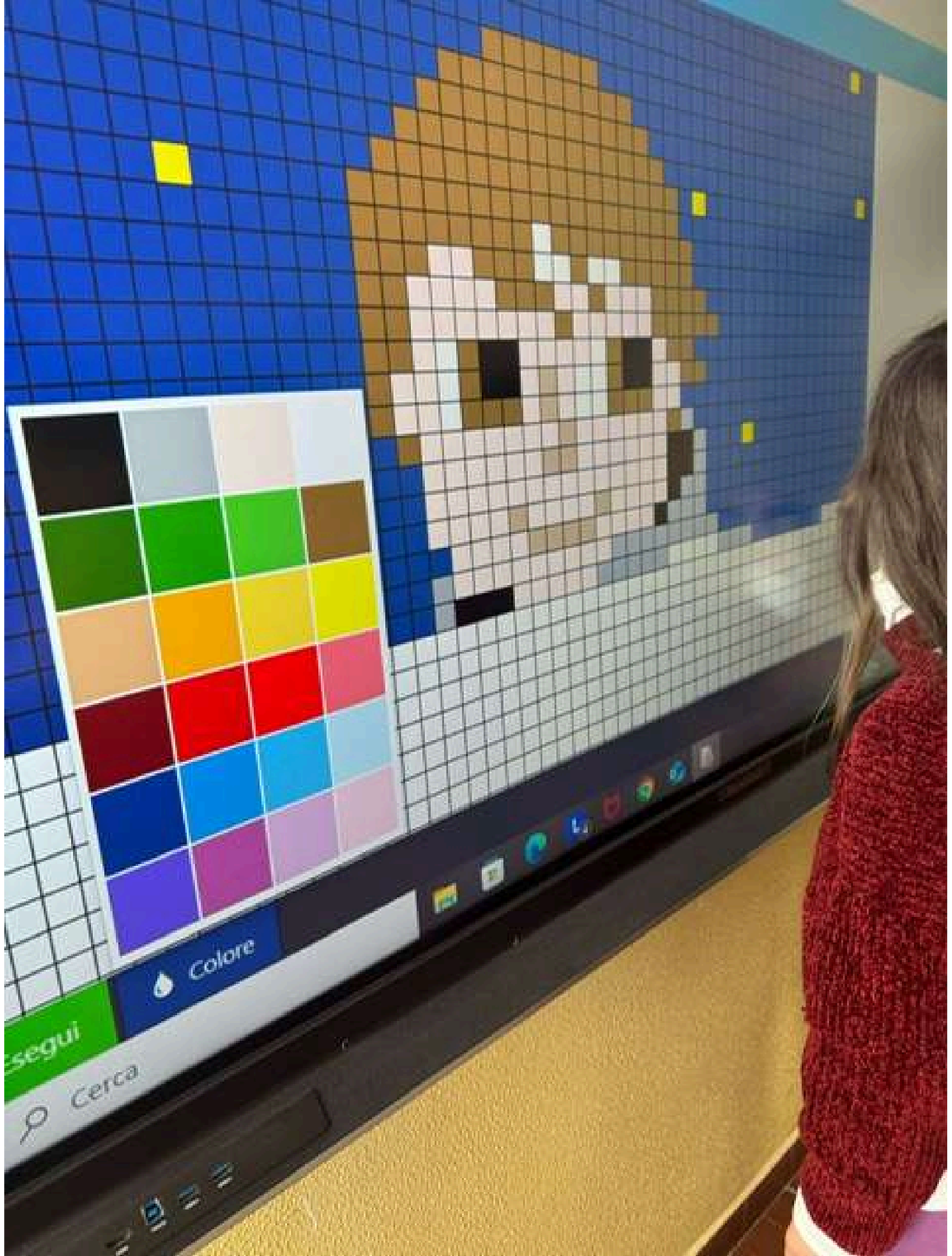
L’esperienza ha permesso di sviluppare competenze di programmazione grafica, creatività digitale e pensiero computazionale, dimostrando come il coding possa essere uno strumento artistico e narrativo per raccontare storie di ispirazione scientifica. 🚀🎨

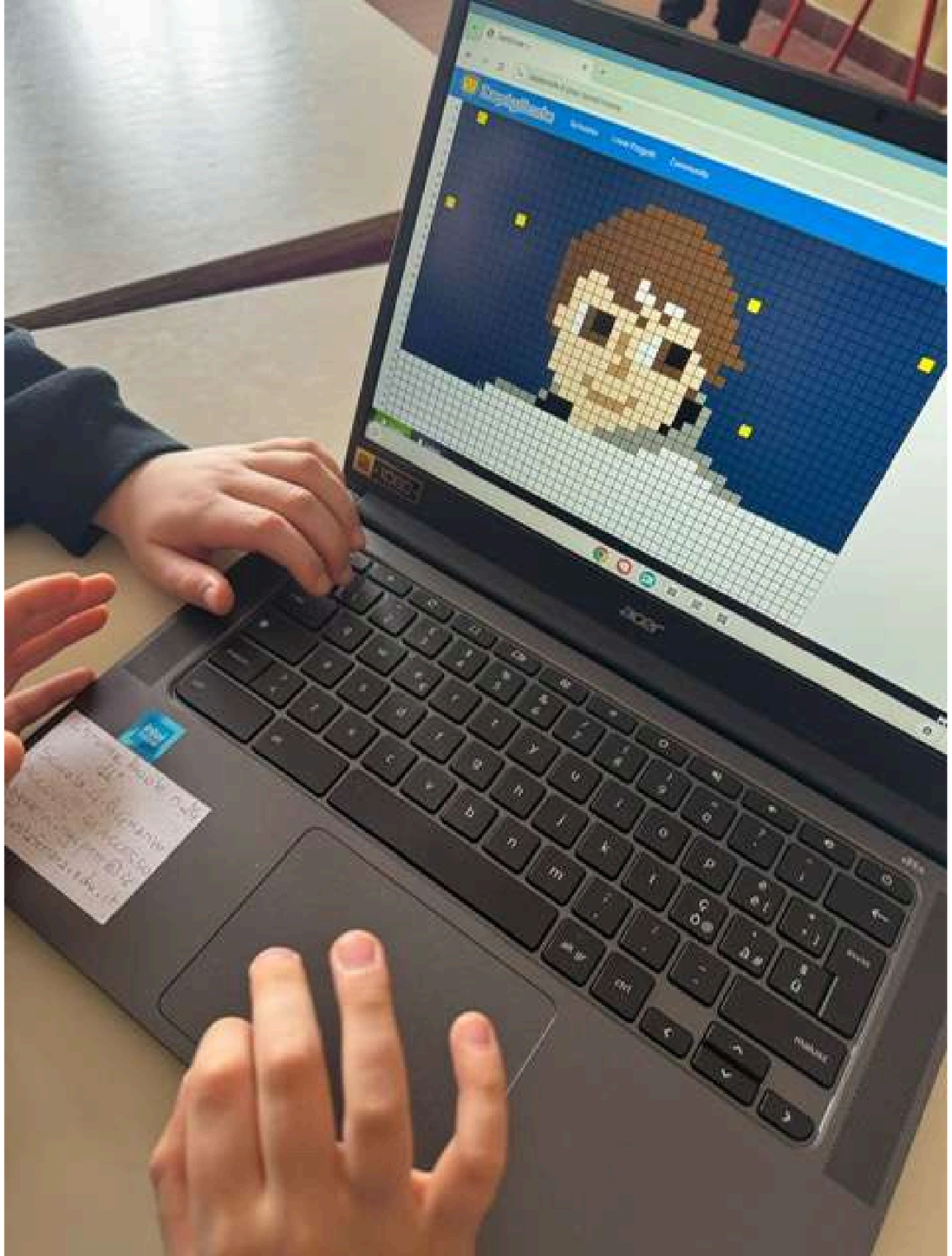

GIORNI DELLA SETTIMANA
CARTA
PLASTICA

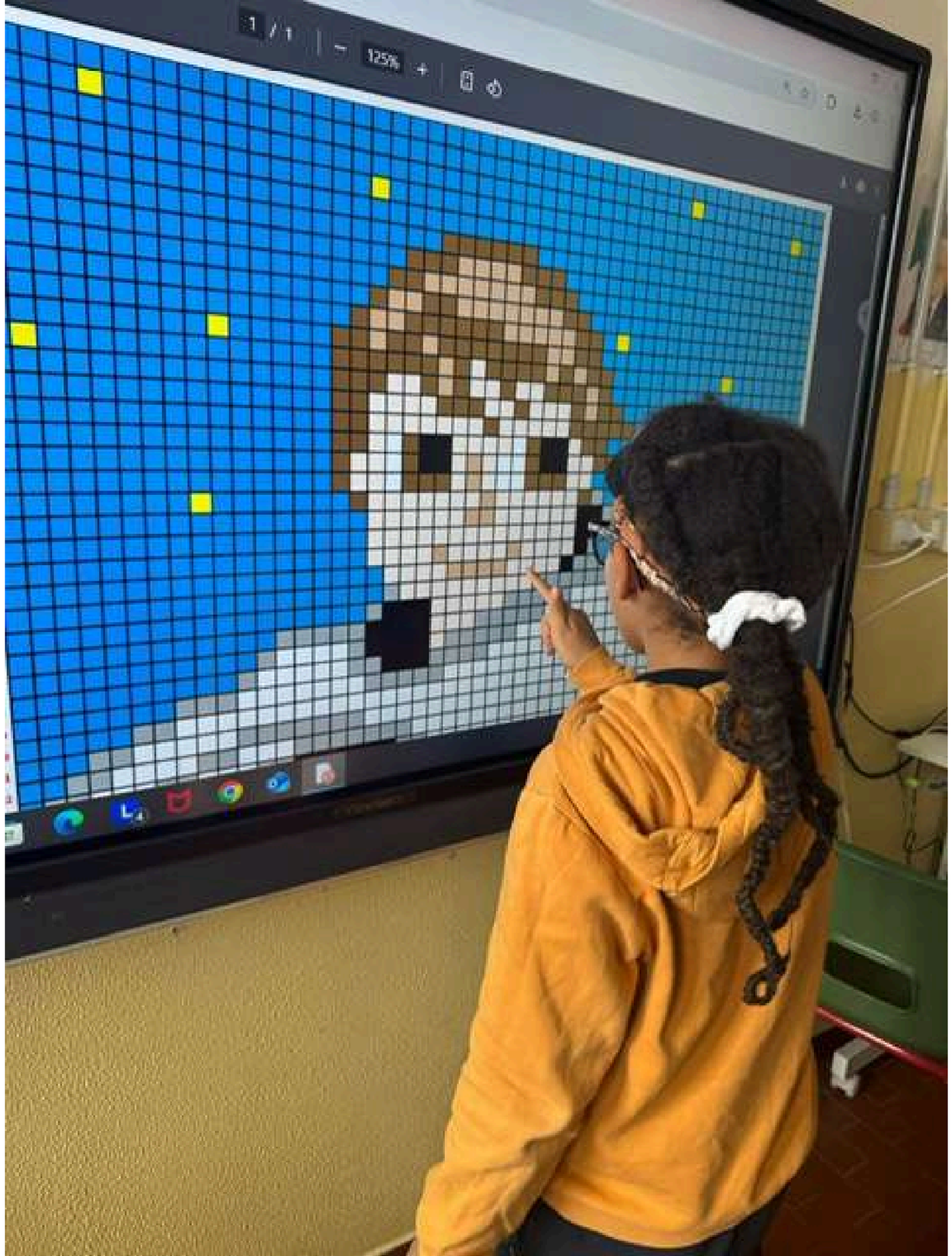

GIORNI DELLA SETTIMANA
MESI DELL'ANNO
Scratch
Colore
JUVE VS


ZaplyCode
Scrivania
I miei Progetti
Community
Colore


top/Samantha-Cristoforetti-completa.pdf
1 / 1
136%


Colore
Cerca

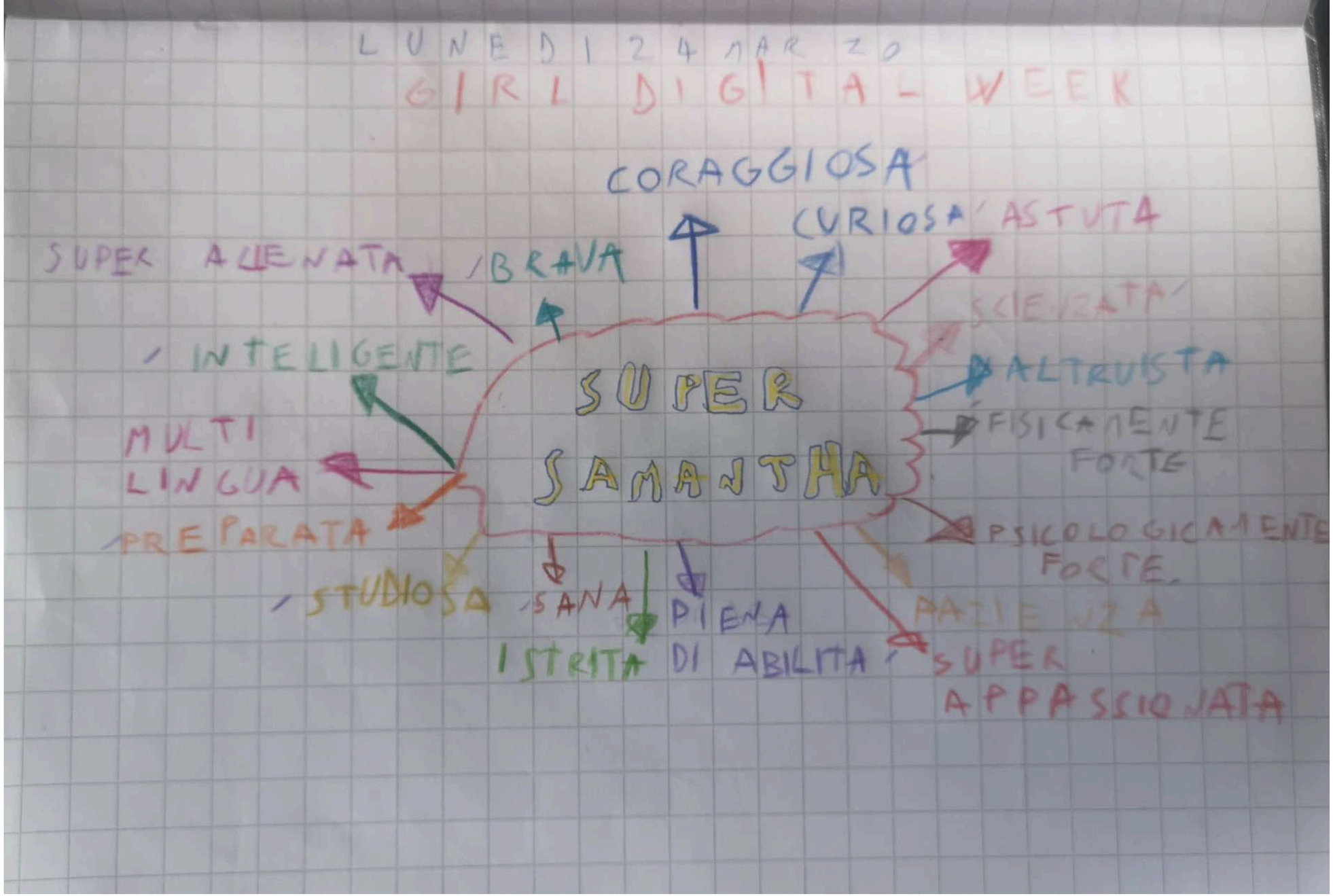



1 / 1
125%


GRETA THUNBERG
FRANCESCA MICHIELIN
PAOLA EGONU
TAYLOR SWIFT
GITANJALI RAO
BILLIE EILISH
GIULIA STABILE
ZENDAYA
STORIE della BUONANOTTE PER BAMBINE RIBELLI
A CURA DI ELENA FAVILLI
100 RAGAZZE DI OGGI PER IL MONDO DI DOMANI
MONDADORI

Tutto è partito dalla lettura della biografia di Samantha Cristoforetti nel libro **“Storie della buonanotte per bambine ribelli”**, che ha ispirato le partecipanti a esplorare il mondo del coding creativo e dalla visione di un video nell’ Aula delle Meraviglie.

Super Samantha siamo pronte a partire con te!!!!!!!!!!!!!!!!



Brainstorming in classe





Con la gentile partecipazione dei docenti Di Dionisio, Loy, Bruno, Trabanelli, Bocchi, Dall’Olio, Lanzara, La Cagnina