



L'informatica nelle Nuove Indicazioni

Una proposta ludica per il primo triennio

di **VALENTINA PEROLIO**

LA MATEMATICA NELLE NUOVE INDICAZIONI NAZIONALI DEL 2025

L'introduzione alla disciplina nel documento ministeriale conferma **l'importanza del pensiero matematico** per acquisire competenze di problem solving, saper "prendere decisioni fondate e consapevoli", imparare ad "osservare, descrivere e interpretare la realtà". La matematica viene descritta come una **disciplina utile**, ma anche **caratterizzata da creatività e immaginazione**, capace di "svelare la bellezza e l'armonia nel mondo che ci circonda, stimolare speculazioni e pensare fuori dagli schemi". **L'approccio** da preferire in classe è quello **laboratoriale**, che si attui in contesti significativi e ancorati alle esperienze degli studenti.

Tutto questo è assolutamente allineato alla **visione relazionale** della disciplina, che vede il discente – protagonista attivo del proprio apprendimento – sperimentare anche in modo creativo e costruire in prima persona idee e concetti matematici.

L'INTRODUZIONE DELL'INFORMATICA ALL'INTERNO DELLA MATEMATICA

Leggendo le pagine dedicate alla matematica nelle Indicazioni Nazionali del 2025 una cosa mi ha colpita: **l'introduzione dell'informatica** come parte della disciplina, con traguardi di competenza, conoscenze e obiettivi specifici di

apprendimento.

"La novità dell'informatica – cito testualmente – rispetto alla presentazione digitale dei dati è che essa consente di elaborarli in modo completamente automatico mediante l'utilizzo di un dispositivo (informatico), che funge da mero esecutore meccanico di un procedimento di calcolo ideato e progettato dall'uomo." Nel primo ciclo **viene richiesto di modellare le informazioni tramite dati, progettare algoritmi, utilizzare linguaggi artificiali ed esplorare la realtà attraverso una programmazione informatica** adatta all'età.

Devo ammettere che inizialmente l'idea di dover portare in classe concetti e obiettivi così astratti e impegnativi un po' mi ha spaventata. Rileggendoli con attenzione però, **ho provato a declinarli in attività pratiche e ludiche**, facendo riferimento a una didattica attiva e innovativa, vicina all'esperienza di bambine e bambini delle prime classi della scuola primaria.

LA MIA PROPOSTA

Ho allora ideato un **percorso didattico per i primi tre anni della scuola primaria**, che vi racconto di seguito.

- In **classe 1a** ho pensato di partire con semplici e colorate proposte per avvicinare bambine e bambini al mondo del **Coding**, prima utilizzando dei foglietti colorati da attaccare alla lavagna, poi colorando degli schemi in formato cartaceo per arrivare gradualmente a saper scrivere le istruzioni di disegni già pronti.

Per approfondire le competenze di decodifica e codifica e incuriosire bambini e bambine ho inventato un messaggio segreto scritto da un misterioso pirata utilizzando un **linguaggio in codice**.

Ho poi deciso di introdurre la raccolta dei **dati**, partendo da **storie matematiche** vicine alla realtà dei piccoli studenti per coinvolgerli e invogliarli ad inventarne a loro volta.

Per far comprendere l'importanza di dare e ricevere **istruzioni chiare**, ho pensato a un'attività pratica, che può essere svolta in cortile o in palestra con nastro adesivo colorato e oggetti di uso comune già presenti a scuola.

Infine, ho inventato dei giochi per lavorare su **ritmi e sequenze**, che sviluppano la logica e stanno alla base della programmazione informatica.

- In **classe 2a** ho ripreso alcune attività approfondendole anche con brevi spiegazioni per iniziare a **entrare** un pochino di più **nel vivo di ciò che è l'informatica**, affiancando però sempre la "teoria" ad **attività pratiche e ludiche**, adatte a bambini e bambine ancora piuttosto piccoli: il **linguaggio in codice** apre il percorso utilizzando numeri anziché illustrazioni; ho deciso di far esplorare **sistemi di numerazione diversi** dal nostro – ricordo che era un'attività che mi divertiva molto quando ero una bambina; ho ripreso anche la riflessione sulle **informazioni** chiare e precise per realizzare un disegno e poi **programmare un percorso** e quella sui **dati** delle storie matematiche per arrivare a scoprire **grafici e tabelle**; infine sono ritornata su giochi basati sulla logica come il **Coding** e il **Sudoku**.
- in **classe 3a** il percorso si fa più teorico (senza mai abbandonare l'aspetto laboratoriale e ludico) e inizia a utilizzare in modo più preciso il **linguaggio informatico**, anche attraverso la storia di Ada Lovelace e il codice ASCII; gli **algoritmi** come sequenza ordinata di azioni per raggiungere un obiettivo; il **Coding** come punto di partenza per la programmazione informatica. Ho poi pensato a un'attività sugli **strumenti tecnologici** che utilizziamo nel quotidiano, tra i quali il **computer**. Infine, la **raccolta di dati** viene esplicitamente finalizzata alla **rappresentazione e risoluzione di un problema**.

DOVE TROVARLA?

Se volete visionare alcune parti di questo percorso didattico, **potete scaricarle gratuitamente in allegato** a questo articolo.

Allegato 1: https://www.rizzolieducation.it/content/uploads/2026/03/Isola_Informatica-Matematica-1.pdf Allegato 2: https://www.rizzolieducation.it/content/uploads/2026/03/Tecnologia_e_Informatica-Matematica-2.pdf Allegato 3: https://www.rizzolieducation.it/content/uploads/2026/03/Tecnologia_e_Informatica-Matematica-3.pdf



E se vi interessa la possibilità di utilizzarlo in classe, non dovete fare altro che richiedere la vostra copia del nuovissimo **libro di testo "CamaLEone" di Rizzoli Education.**