

## SCHEDA PROGETTO DEL PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA

### 1.1 Denominazione del progetto

<b>CODING:</b>
<b>Impariamo a programmare</b>


### 1.2 Destinatari

Destinatari del progetto sono gli alunni della scuola primaria e secondaria di primo grado dell'IC. 13 "A. Luciani".

### 1.3

Indicare campi di potenziamento, obiettivi del campo prescelti
<p>«In futuro, <b>non conoscere il linguaggio dei computer sarà com'è oggi essere analfabeti o incapaci di contare</b>» (Dan Crown, visiting professor di computer science alla Leeds University, ndr).</p> <p>Il software è la grammatica del mondo. App, sistemi informatici e meccanizzati: tutti "funzionano" grazie a un software e confidano nei passi avanti della computer science per i loro sviluppi futuri. Il <b>codice</b> diventa una sorta di <b>grammatica universale</b> che controlla quasi ogni aspetto della nostra vita. Con il Coding l'alunno impara ad utilizzare un determinato linguaggio di programmazione per scrivere al computer una serie di istruzioni sequenziali per risolvere un determinato problema.</p> <p>Il laboratorio di Coding, vista l'importante sollecitazione motivazionale, consente di arricchire l'offerta formativa per quanto riguarda gli obiettivi specifici di apprendimento:</p> <ul style="list-style-type: none"><li>•l'acquisizione di competenze trasversali</li><li>•il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.</li></ul> <p>Imparare a cooperare con gli altri lavorando in gruppo attraverso la "coopetition"</p> <p>Apprendere un modo di ragionare tipico delle tecniche di problem solving</p> <p>Diventare attivi nell'utilizzo degli strumenti 2.0 e nella creazione del software</p> <p>Identificare un obiettivo preciso e trovare le soluzioni per realizzare la propria idea</p>

### 1.4 Obiettivi-finalità e metodologia

Descrivere gli obiecti misurabili che si intendono perseguire, le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con le istituzioni
<p>Il progetto prevede percorsi didattici differenti, in base alla classe, con modalità che valorizzino le capacità individuali, che stimolino la curiosità e che siano occasione di elaborazione personale, di collaborazione e di confronto tra pari in contesti stimolanti e anche divertenti.</p> <p>Il Coding aiuta gli studenti nello sviluppo del pensiero computazionale, ovvero la capacità di pensare in maniera problematica e di trovare soluzioni. La Scuola ha quindi il compito favorire l'acquisizione di migliori competenze informatiche e, soprattutto, di guidare gli allievi verso un approccio di studio attivo e volto ad un utilizzo consapevole del computer</p> <p>Per raggiungere gli obiettivi previsti saranno ideate attività laboratoriali con e senza l'uso di computer.</p> <p>Obiettivi misurabili:</p> <p>Conoscenza concetti topologici</p>

Sviluppo delle abilità logiche

Acquisire la capacità di sviluppare semplici sequenze e schemi

Costruire ragionamenti formulando ipotesi, sostenendo le proprie idee e confrontandosi con gli altri

### 1.5 Durata

Descrivere i tempi e le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno scolastico separatamente dalle azioni da svolgere in un altro anno

Il progetto si svolgerà in orario da stabilire in orario extra dal servizio dei docenti tutor.

Il programma comune a tutte le classi prevederà 3 fasi:

1. Avvio e sperimentazione pratica del Coding nelle nostre azioni quotidiane
2. Costruisco un codice :imparo con Scretch
3. Verifica

### 1.6 risorse umane

#### Indicare Docenti ed ATA coinvolti nel Progetto- Ruoli – attività – ore.

Si prevede l'impiego di 6 docenti con priorità ai componenti del Team digitale in orario aggiuntivo al servizio:

- Animatore Digitale (referente del progetto)
- 5 docenti impegnati per 35 ore di attività didattica. (totale 210 ore)
- 4 unità di personale ATA per apertura pomeridiana plessi e assistenza agli alunni. (Nei plessi non dotati di computer si predisporranno attività manuale e si utilizzerà un pc portatile)

### 1.7 Valutazione dei risultati

La verifica dell'attività svolta, si compone di una autovalutazione dell'alunno riguardo al proprio lavoro e quello dei compagni, mettendo in evidenza i punti di forza e di debolezza di ognuno. La valutazione degli obiettivi da parte del docente sarà svolta attraverso una prova strutturata. .

### 1.8 Risorse finanziarie

È prevista la somma di circa Euro 250,00 per l'acquisto di materiale di cancelleria:

- Cartoncino colore nero, azzurro, rosso, bianco (10 fogli per colore) formato grande
- Gessetti colorati
- Nastro di carta
- N°6 Forbici grandi
- N°6 cucitrici
- N°2 bobine di nastro da pacco
- N°6 bobine nastro da pacco trasparente
- N°6 bobine nastro adesivo trasparente
- N°6 tubetti di colla vinilica