

SCHEDA PROGETTO (PTOF)

FASE DI IDENTIFICAZIONE

Scuola primaria	Scuola secondaria
<ul style="list-style-type: none">• Campegine• Praticello• Taneto	<ul style="list-style-type: none">• Campegine• Gattatico

Denominazione del progetto

#Colourful CodeWeek

MACROAREA

- **SOSTENIBILITA'**: ambiente, salute, cittadinanza, sport
- **INCLUSIONE** : alfabetizzazione, recupero, consolidamento, attività integrative
- **ESPRESSIVITA'**: Arte, Musica, Teatro
- X ECCELLENZA**: potenziamento, attività integrative

Progetto nuovo	Si X	no	E' previsto uno sviluppo pluriennale	Si X	no
Progetto avviato	sì	no			

Insegnante referente responsabile

BONARETTI MARIA

Progetto proposto da

Animatore Digitale

Progetto inserito

In attività curricolare	a) orario obbligatorio b) orario opzionale	Si X	No
In orario extracurricolare		Si X	No

Coinvolgimento singola scuola:

X sì

X no

Coinvolgimento più scuole - indicare quali:

Primaria Praticello per alunni

Tutti docenti interessati dell'IC

Bisogno che motiva l'attivazione del progetto

Promuovere e sviluppare le competenze digitali, ancorando le conoscenze informali ad un utilizzo più consapevole e interconnesso con altre competenze significative, sia presso gli alunni che i docenti dell'istituto. partecipare al grande evento della Code Week dal 6 al 22 ottobre, estendendo il progetto, per il nostro istituto fino alla fine di novembre.

Destinatari del progetto

Alunni di tutto l'istituto

Docenti di tutto l'istituto

Obiettivi

- Utilizzare il pensiero computazionale (coding) per risolvere problemi in modo creativo in diversi contesti
- Utilizzare in modo creativo i diversi modi e strumenti che l'informatica offre per risolvere problemi
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso
- Utilizzare algoritmi producendo risultati visibili anche se nel mondo virtuale
- Avvicinare gli alunni al linguaggio della programmazione
- Favorire lo sviluppo di competenze sociali e di cooperative learning
- Avvicinare alla robotica educativa

Contenuti

- Conosce i principi della programmazione a blocchi (code.org; blue-bot;.....)
- Scrive algoritmi per risolvere il problema dato sia in ambiente virtuale che non.
- Esercita la logica visuo-spaziale
- Esercita la capacità di debugging

Risultati attesi

- Aumento del pensiero computazionale nel problem solving (teorici e concreti)
- Miglioramento delle capacità visuo-spaziali (in ambienti reali e virtuali)
- Aumento delle competenze sociali e relazionali
- Migliorare la capacità di collegamenti interdisciplinari

Modalità di realizzazione ed estensione del progetto

In attività curricolare
a) opzionale
b) obbligatoria per

a) a una classe

b) più classi X

c) intero istituto

alunni X			
In attività extracurricolare	a) a una classe	b) più classi	c) intero istituto
In attività curricolari ed extracurricolari per docenti X	a) a una classe	b) più classi X	c) intero istituto

Descrizione della metodologia

Per alunni e per docenti

- Cooperative learning
 - Apprendimento per prove ed errori
 - Apprendimento per scoperta
 - Peer to peer
 - Partnership con Liceo Ariosto Spallanzani per laboratori dedicati sia alla mattina presso alcune classi di scuola primaria, sia al pomeriggio per imparare Python
-

FASE DI REALIZZAZIONE

Modalità operative previste

A discrezione dei singoli insegnanti nelle ore curricolari

Lezioni	n. ore
Lavori di gruppo	n. ore
Conferenze	n. ore
Attività esterne	n. ore n. ore
Attività di laboratorio	n. ore
Uscite	n. ore

Risorse utilizzate

Docenti interni (o delle scuole consorziate) come relatori, conduttori, ecc:

in orario scolastico	n. ore
in orario extrascolastico	n. ore
totale	n. ore

Collaborazioni esterne previste

Enti pubblici (specificare il nome) **Liceo Ariosto Spallanzani**

Enti privati (specificare il nome)
Liberi professionisti (specificare il nome)
Cooperative di servizi (specificare il nome)
Altro (precisare)

FASE DI VERIFICA

Con quali strumenti si prevede di valutare i risultati del lavoro svolto?

- Questionario rivolto agli alunni (se previsto da funzione strum. POF)

X Strumenti di analisi delle dinamiche di gruppo

- Prove di verifica

X Analisi dei "prodotti finali"

X Prove esperte/compiti di realtà

In quale sede si ritiene opportuno discutere i risultati del lavoro svolto?

- Collegio docenti (se richiesto)

X Consiglio di classe \ interclasse (se richiesto)

- Assemblee di classe

- Altro

PREVENTIVO DI SPESA

Specificare il nome dei docenti coinvolti e le ore di lavoro necessarie:

ORE COMPLESSIVE UTILIZZATE DAI DO- CENTI COINVOLTI	Bonaretti Maria	20 ore	

Spese totali di docenza interna (a cura della segreteria)	
Missioni	
Spese per il personale esterno	
Spese per il materiale di consumo: (specificare)	
Spese per beni di investimento	
Spese per collaborazioni esterne	
Oneri	
Altro	
Totale generale	

Ente erogatore

--

Approvato dal **Collegio dei Docenti** in data

Approvato dal **Consiglio d'Istituto** in data