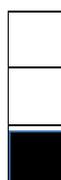


# ISTITUTO COMPRENSIVO NOVENTA DI PIAVE

## SCHEDA DI PROGETTO

*Istituto Comprensivo di Noventa di Piave*

*Anno scolastico 2018-2019*



SCUOLA DELL'INFANZIA "BEATA VERGINE DEL ROSARIO"  
SCUOLA PRIMARIA "G. NOVENTA"

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "G. MAZZINI"

<b>Titolo del progetto</b>	"LET'S HAVE FUN WITH CODING"
<b>Referente del progetto</b>	Michela Lo Campo
<b>Docenti partecipanti</b>	Manuela Romano, Luca Scuto, Paola Stefanel, Cristina d'Antoni
<b>Eventuale collaborazione con esperti esterni</b>	NO
<b>Supporto collaboratori scolastici</b>	SI
<b>Supporto personale ATA (segreteria)</b>	NO
<b>Spazi utilizzati</b>	Locali scolastici: palestra, atrio, aule, laboratorio di informatica, aula polifunzionale.
<b>Classi/sezioni coinvolte:</b>	Tutte le classi e sezioni
<b>Alunni iscritti (numero): Solo per il PON</b>	

**Area PTOF di afferenza:**

<input checked="" type="checkbox"/>	Area Laboratoriale
<input type="checkbox"/>	Area Artistico-Musicale
<input checked="" type="checkbox"/>	Area Motoria
<input checked="" type="checkbox"/>	Area Linguistica (L1, L2, L3)
<input type="checkbox"/>	Educazione alla cittadinanza ed alla legalità
<input checked="" type="checkbox"/>	Area Scientifica
<b>Area di Priorità</b>	
<input checked="" type="checkbox"/>	Curricolo-Progettazione-Valutazione
<input checked="" type="checkbox"/>	Ambiente di Apprendimento
<input checked="" type="checkbox"/>	Inclusione/Differenziazione
<input type="checkbox"/>	Continuità e Orientamento
<input type="checkbox"/>	Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane
<input type="checkbox"/>	Integrazione con il territorio/Rapporto con le famiglie
<b>Coerenza con priorità indicate nel RAV</b>	
<p>Priorità:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Sviluppo delle competenze chiave europee e accrescimento delle potenzialità individuali.</li> </ul>	<p>Obiettivi attesi:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Adottare approcci metodologici innovativi.</li> <li>- Ideare, progettare e creare strumenti operativi che facilitino l'azione formativa.</li> <li>- Promuovere didattica innovativa con attività laboratoriali e peer to peer.</li> <li>- Consolidare l'adozione di strategie educative di tipo inclusivo, attente ai principi di individualizzazione e personalizzazione.</li> </ul>
<b>Contenuti, attività</b>	

<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipazione all'evento EUROPE CODE-WEEK.</li> <li>- Introduzione al coding e al pensiero computazionale.</li> <li>- Introduzione alla programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici.</li> <li>- Utilizzo del software "Scratch 3.0".</li> </ul>	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Svolgimento di attività didattiche di coding sul sito CODE.org</li> <li>- Preparazione risorse grafiche (utilizzo di software di grafica digitale).</li> <li>- Progettazione di storyboard e realizzazione di storie digitali (digital storytelling).</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	
<p>METODO OPERATIVO LABORATORIALE Sviluppare processi di apprendimento diversi e più autonomi (non solo quello per ricezione, ma anche per scoperta, per azione, per problemi, ecc.). Le attività progettate si avvicinano, per loro natura, a compiti autentici di realtà, essendo finalizzate alla produzione di un prodotto "concreto" (ad es. un ipertesto), seppur semplice, distribuibile digitalmente ed utilizzabile. Lo strumento principale che sarà utilizzato è Scratch, messo a punto dal MIT anche per superare barriere come disabilità e DSA.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Brainstorming</li> <li>- Didattica Laboratoriale</li> <li>- Cooperative learning</li> <li>- Lezione Frontale</li> <li>- Learning by doing</li> <li>- Clil</li> <li>- Gamification</li> </ul>	
<b>Tempi per l'attuazione del progetto.</b>	
<p>Orario di svolgimento</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> curricolare      <input type="checkbox"/> extracurricolare</p>
<p>Periodo di realizzazione</p>	<p>Dal 6 al 31 ottobre 2018</p>

Data di conclusione del progetto	31 ottobre 2018								
Durata	N. incontri settimanali _____ N. ore per ogni incontro _____ N. ore complessive del progetto: <b>10</b>								
<b>Calendarizzazione</b>									
<b>Fasi attività</b>	<b>Ott.</b>	<b>Nov.</b>	<b>Dic.</b>	<b>Gen.</b>	<b>Feb.</b>	<b>Mar.</b>	<b>Apr.</b>	<b>Mag.</b>	<b>Giu.</b>
Progettazione									
Esecuzione									
Verifica									
<b>Strumenti per la verifica (schede di monitoraggio, gradimento...)</b>									
Griglie di osservazione, rubrica di valutazione del prodotto finale, questionario di gradimento e di autovalutazione.									
<b>Modalità e tempi di verifica del raggiungimento degli obiettivi</b>									
Attraverso esercizi graduali, gli studenti dovranno creare semplici programmi per risolvere problemi eseguire differenti sequenze di istruzioni e sviluppare storie da condividere. Essi inoltre, dovranno eseguire attività unplugged (attività inerenti la programmazione senza computer) su schede predisposte e tramite linguaggi di programmazione visuali. Sarà richiesta la stesura di brevi e semplici programmi con l'uso di specifici linguaggi di programmazione e la realizzazione di percorsi reali e virtuali (utilizzando tablet e PC) su reticoli. Sono previste verifiche in itinere e finali su schede operative. Prodotto finale: realizzazione di storie digitali attraverso l'uso del software Scratch.									

Noventa di Piave, 12 ottobre 2018

L' insegnante referente del progetto

Michela Lo Campo

**Istituto Comprensivo Noventa di Piave  
Scuola Secondaria "Giuseppe Mazzini"**

**a.s. 2018/2019**

**COSTO A) Insegnanti partecipanti al progetto: "LET'S HAVE FUN WITH CODING"**

DOCENTI		Ore di insegnamento aggiuntivo (A)	Ore di attività funzionali (F)	Costo individuale (A+F)	Compilazione a cura dell'Ufficio di Segreteria				
COGNOME E NOME	FIRMA DI ADESIONE				Riassetamento del budget		Spese personale ATA		
					Ore (A/F)	Costo	Segreteria		Coll. Scolast.
		Ore	Costo	Ore			Costo		
LO CAMPO Michela		6 ore	4 ore						
ROMANO Manuela									
SCUTO Luca									
STEFANEL Paola									
D'ANTONI Cristina									
		Totale previsto €			Tot. effettivo		Tot. complessivo		

N. B. Si chiede di compilare la scheda con i costi tenendo presente i seguenti importi:

Progetto	Insegn. Aggiuntivo	Attività funzionali	Costo Personale ATA	Costo Collaboratori scol.
A carico del FIS	€ 35,00	€ 17,50	€ 14,50	€ 12,50
A carico del bilancio della scuola	€ 46,45	€ 23,22	€ 19,24	€ 16,58

Esperti esterni Progetti POF	Costi variabili a seconda della tipologia contrattuale: con pagamento forfetario (a pacchetto progettuale), con pagamento orario (non più di € 35,00 oneri compresi)
Esperti esterni Progetti PON	Costo fisso € 70,00/h

**Costo B) Esperti esterni partecipanti al progetto:** \_\_\_\_\_

ESPERTI ESTERNI		Ore PROGETTI POF	Ore PROGETTI PON	Costo individuale	Compilazione a cura dell'Ufficio di Segreteria					
CON BANDO	A CARICO DI				Riassetamento del budget		Spese personale ATA			
					Ore	Costo	Segreteria		Coll. Scolast.	
		Ore	Costo	Ore			Costo	Ore	Costo	
		Totale previsto €			Tot. effettivo		Tot. complessivo			

**Costo C) MATERIALI per la realizzazione del progetto:** \_\_\_\_\_

Elenco dei materiali necessari *				Riservato alla Segreteria
Quantità	Descrizione del materiale	Marca	Prezzo indicativo	Costo

			Totale previsto €	TOT. €

**D) Impegno finanziario complessivo del progetto:** \_\_\_\_\_

IMPEGNO FINANZIARIO COMPLESSIVO A+B+C			Riservato alla Segreteria	
	Importo previsto		Importo	
Impegno finanziario A				
Impegno finanziario B				
Impegno finanziario C				
			Totale previsto €	TOT. €