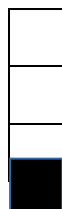


ISTITUTO COMPRENSIVO NOVENTA DI PIAVE

SCHEDA DI PROGETTO

Istituto Comprensivo di Noventa di Piave

Anno scolastico 2019-2020



SCUOLA DELL'INFANZIA "BEATA VERGINE DEL ROSARI

SCUOLA PRIMARIA "G. NOVENTA"

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "G. MAZZINI"

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

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
Area di Priorità	
<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
Coerenza con priorità indicate nel RAV	
Priorità: <ul style="list-style-type: none"> - Sviluppo delle competenze chiave europee e accrescimento delle potenzialità individuali. 	Obiettivi attesi: <ul style="list-style-type: none"> - Adottare approcci metodologici innovativi. - Ideare, progettare e creare strumenti operativi che facilitino l'azione formativa. - Promuovere didattica innovativa con attività laboratoriali e peer to peer. - Consolidare l'adozione di strategie educative di tipo inclusivo, attente ai principi di individualizzazione e personalizzazione.
Contenuti, attività	

<p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partecipazione all'evento EUROPE CODE-WEEK. - Introduzione al coding e al pensiero computazionale. - Introduzione alla programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici. - Utilizzo del software "Scratch 3.0". 	<p>Attività:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Svolgimento di attività didattiche di coding sul sito CODE.org - Preparazione risorse grafiche (utilizzo di software di grafica digitale). - Progettazione di storyboard e realizzazione di storie digitali (digital storytelling).
<p>Metodologia</p>	
<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"> - Brainstorming - Didattica Laboratoriale - Cooperative learning - Lezione Frontale - Learning by doing - Clil - Gamification 	
<p>Tempi per l'attuazione del progetto.</p>	
<p>Orario di svolgimento</p>	<p><input checked="" type="checkbox"/> curricolare <input type="checkbox"/> extracurricolare</p>
<p>Periodo di realizzazione</p>	<p>Dal 7 al 31 ottobre 2019</p>

Data di conclusione del progetto	31 ottobre 2019								
Durata	N. incontri settimanali _____ N. ore per ogni incontro _____ N. ore complessive del progetto: 10 _____								
Calendarizzazione									
Fasi attività	Ott.	Nov.	Dic.	Gen.	Feb.	Mar.	Apr.	Mag.	Giu.
Progettazione									
Esecuzione									
Verifica									
Strumenti per la verifica (schede di monitoraggio, gradimento...)									
Griglie di osservazione, rubrica di valutazione del prodotto finale, questionario di gradimento e di autovalutazione.									
Modalità e tempi di verifica del raggiungimento degli obiettivi									
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'utilizzo 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, 10 ottobre 2019

L' insegnante referente del progetto
Michela Lo CAMPO

