

ISTITUTO COMPRENSIVO NOVENTA DI PIAVE

SCHEDA DI PROGETTO

Istituto Comprensivo di **Noventa di Piave**

Anno scolastico

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/>





SCUOLA DELL'INFANZIA "BEATA VERGINE DEL ROSARIO

SCUOLA PRIMARIA "G. NOVENTA"

SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO "G. MAZZINI"

Titolo del progetto	"CODING? YES, PLEASE!"
Referente del progetto	Prof.ssa Michela Lo Campo
Docenti partecipanti	Michela Lo Campo, Luca Scuto, Paola Stefanel, Cristina d'Antoni
Eventuale collaborazione con enti esterni	NO
Spazi utilizzati	Locali scolastici: palestra, atrio, aule, laboratorio di informatica, aula polifunzionale
Classi/sezioni coinvolte:	Tutte le classi e sezioni

Prioritarietà rispetto al Piano di Miglioramento	
<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	
Integrazione con il territorio/Rapporto con le famiglie	
Coerenza con le scelte strategiche espresse nel Piano triennale	
Obiettivi formativi	
	Potenziare le competenze linguistiche degli alunni
	Potenziare le competenze matematico-logiche e scientifiche
	Potenziare le discipline motorie e lo sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano;
	Sviluppare le competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica;
	Potenziare le attività ed incrementare le iniziative volte a prevenire e contrastare la dispersione scolastica;
	Promuovere l'orientamento formativo;
	Potenziare le metodologie laboratoriali e le attività di laboratorio
	Altro
Competenze attese:	
<ul style="list-style-type: none">• Saper utilizzare i principali strumenti legati al coding disponibili online, con particolare riferimento a code.org, all’animazione (Scratch).• Ideare e utilizzare percorsi per tentativi ed errori cercando anche nuove soluzioni.• Formulare strategie efficaci ricercandole all’interno del repertorio posseduto, oppure ideandone di nuove.• Produrre semplici modelli o rappresentazioni grafiche del proprio operato.• Sperimentare attività di problem solving.• Utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.• Programmare ambienti informatici ed elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un elemento (sprite).	
Contenuti e attività	
Contenuti:	
<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".	
Attività:	
<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).	

Metodologia	
<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 	
Tempi per l'attuazione del progetto.	
Orario di svolgimento	<input checked="" type="checkbox"/> curricolare <input type="checkbox"/> extracurricolare
Periodo di realizzazione	Ottobre 2019
Data di conclusione del progetto	31 Ottobre 2019
Durata	N. incontri settimanali _____ N. ore per ogni incontro _____ N. ore complessive del progetto _____ _____
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 della verifica del raggiungimento degli obiettivi									
<p>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.</p> <p>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.</p> <p>Prodotto finale: realizzazione di storie digitali attraverso l'uso del software Scratch.</p>									

Noventa di Piave, 10/10/2019

L' insegnante referente del progetto

Michela Lo Campo