

<b>SCHEDA DI PROGETTO - SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA- SEC.I GRADO tutto l'Istituto</b>	
Denominazione progetto	<b>CODING E INCLUSIONE</b>
Priorità /campo di potenziamento cui si riferisce	<p><b>FINALITÀ</b> Sviluppare il pensiero computazionale attraverso:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. l'esplorazione dello spazio</li> <li>2. la robotica educativa programmando con le api-robot Blue-bot</li> <li>3. prime attività di coding, unplugged e al pc, con la programmazione visuale a blocchi</li> </ol> <p><b>OBIETTIVO GENERALE:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Favorire un positivo passaggio al livello di istruzione successivo.</li> <li>2. Favorire la conoscenza degli insegnanti e dell'ambiente dell'ordine di scuola successivo.</li> <li>3. Rafforzare l'interazione partecipata sia degli insegnanti sia degli alunni.</li> </ol> <p><b>OBIETTIVI SPECIFICI</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Stimolare il pensiero computazionale.</li> <li>2. Introdurre i principi base del coding e della robotica.</li> </ol> <p><b>Affettivo-relazionali:</b> -attivare modalità relazionali positive tra coetanei; -mettere in atto comportamenti di autonomia, rispetto delle regole di convivenza, fiducia in sé, partecipazione attiva; -impegnarsi in attività di gruppo, in forme di collaborazione, di confronto e di aiuto reciproco;</p>
Competenze Chiave Europee	Imparare ad imparare-Progettare-Collaborare e partecipare-Agire in modo autonomo e responsabile-Risolvere problemi
Competenze Di Cittadinanza	Competenza in materia di cittadinanza
Situazione su cui si interviene (motivazione)	<p><b>IDENTIFICAZIONE DEL PROBLEMA:</b> Il progetto che investe la scuola dell'infanzia, la scuola primaria e la secondaria di primo grado si pone in continuità e intende continuare e implementare quanto già sviluppato e concluso durante i precedenti anni scolastici. Il progetto si inserisce nel percorso curriculare del piano di studi delle classi con l'obiettivo di sensibilizzare gli studenti alla riflessione sullo sviluppo del pensiero computazionale, fornendo loro l'opportunità di cimentarsi con forme di espressione originali e stimolanti, e mettendoli in condizione di esprimere le proprie peculiarità e le proprie capacità.</p> <p><b>ASPETTI DA SVILUPPARE:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stimolare i processi mentali naturali</li> <li>• offrire maggiori opportunità per creare le condizioni di un apprendimento attivo, costruttivo, collaborativo</li> <li>• promuovere un utilizzo consapevole della tecnologia</li> </ul> <p><b>DESTINATARI:</b> gli alunni della scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di I grado dell'Istituto comprensivo Campora - Aiello</p>

Attività previste	<p><b>Attività per le classi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Partecipazione piattaforma Code base</li> <li>• Primo utilizzo del programma Scratch</li> <li>• Accesso al software Scratch</li> <li>• Realizzazione di una semplice applicazione</li> <li>• Partecipazione piattaforma Code.org</li> <li>• Realizzazione di video e app</li> </ul> <p>Al fine di favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze si procederà con attività di:</p>
Metodologia (possibilmente suddivisa in percentuali)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peer-education</li> <li>• Cooperative learning</li> <li>• E-learning</li> <li>• Didattica laboratoriale</li> <li>• Attività manipolative ed artistiche</li> <li>• Problem solving</li> <li>• Learning by doing</li> </ul>
Tempi/ spazi	Triennio
Traguardo di risultato	<p><b>RISULTATI ATTESI</b> - Maggiore partecipazione e coinvolgimento degli alunni - Acquisizione dei concetti di base della programmazione visuale a blocchi - Consolidamento della lateralizzazione - Collaborazione fra i gruppi - Conseguimento attestati di svolgimento dell'ora del codice</p> <p><b>PRODOTTI</b> -Produzioni grafico pittoriche - Elaborati grafici - Manufatti - Foto e video - App.</p>