

ISTITUTO COMPRENSIVO DI MONTEFORTE D'ALPONE

PLESSO : SCUOLA PRIMARIA "B. Anzolin"	CLASSI : 1°-2°-3°-4°-5°	A.S. 2021/2022
TITOLO PROGETTO: Codeweek4all – Coding e Rosa Digitale In occasione delle 2 settimane della Codeweek dal 9 al 24 ottobre verrà realizzato un volantino informativo per le famiglie da caricare sul sito dell'Istituto e nel registro per dare la possibilità a tutti di capire di cosa si tratta e quali possono essere le sue applicazioni anche in realtà extrascolastiche. Verranno creati degli eventi nel sito "Codeweek.eu" per la scuola primaria "Anzolin" da inserire nella mappa europea del Codeweek. Agli alunni verranno proposte sia attività UNPLUGGED, cioè attività inerenti la programmazione senza computer come avviamento al Pensiero Computazionale, sia attività di robotica e programmazione attraverso la piattaforma Code.org e altri programmi. Dal 9 al 24 ottobre 2021, tutte le classi con le loro insegnanti di riferimento di tecnologia parteciperanno e creeranno attività di Coding e con l'obiettivo di sviluppare il Pensiero Computazionale. In dicembre alcune classi parteciperanno all'ora del codice (Hour of Code) e in marzo si cercherà di coinvolgere gli alunni con attività di coding legate alla settimana del Rosa digitale.		
INSEGNANTE REFERENTE: Marilena Milani		
OBIETTIVI FORMATI		
Il Progetto si pone come finalità quella di sviluppare il pensiero computazionale negli alunni delle classi della Scuola Primaria, ciò significa applicare la logica per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi per risolvere i problemi anche nella vita reale. Lo scopo è quello di stimolare la creatività nell'utilizzo dei device tecnologici come antidoto alla fruizione passiva. <ul style="list-style-type: none">- Sensibilizzare alunni e famiglie sul tema del pensiero computazionale- Favorire lo sviluppo della creatività- Sviluppare capacità di ragionamento accurato e preciso- Partecipare con tutte le classi in modo da ricevere il certificato di Eccellenza europeo		
CONOSCENZE: <ul style="list-style-type: none">- Conoscere le basi della programmazione: strutture logiche, procedure, algoritmi;- Acquisire la terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse- Promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli alunni- Facilitare l'utilizzo veicolare di mezzi informatici multimediali per l'apprendimento e l'accesso ai saperi.	ABILITA': <ul style="list-style-type: none">- Concetti di base di programmazione, elaborazione semplici immagini, uso delle piattaforme in rete.- Progettare semplici algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)- Analizzare e organizzare i dati in base a criteri logici- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)	
DISCIPLINE COINVOLTE: <ul style="list-style-type: none">- Tecnologia e informatica con valenza trasversale Altre materie: qualsiasi altra materia può rappresentare il contenuto e lo scopo di un semplice programma per computer o per la programmazione di base. Il progetto si realizzerà durante l'ora di tecnologia in tutte le classi.	OPERATORI ESTERNI COINVOLTI: NESSUNO	
METODOLOGIE: <ul style="list-style-type: none">- Attività UNPLUGGED con la scacchiera e Cody Roby. Fruizione delle lezioni del Corso Rapido di Code.org per fornire una rapida introduzione a tutti i concetti fondamentali del pensiero computazionale.- Attività con partecipazione ad eventi online- Primo utilizzo del programma Scratch per le classi più grandi- Analisi di basi e avanzata delle funzionalità del programma (script costumi suoni)	PERIODO DI ATTUAZIONE: <ul style="list-style-type: none">- 1° fase: dal 9 al 24 ottobre 2021- 2° fase: altre ore di Coding settimanali si svolgeranno nel laboratorio d'informatica; altri interventi ed attività si realizzeranno in classe con la Lim presso la scuola primaria nel mese di dicembre (ora del Codice) e a marzo (Rosa Digitale) o utilizzando i due carrelli contenenti i notebook o i tablet.	

<p>PROVE DI VERIFICA FINALI: Nella piattaforma Codeweek si farà il report delle attività svolte attraverso un form predisposto per la verifica degli eventi programmati.</p> <p>Osservazioni sistematiche in itinere attraverso una griglia con elencati gli indicatori da valutare e valutazione dei livelli raggiunti dai ragazzi nel svolgimento dei percorsi didattici di Programma il Futuro al termine dei quali verranno consegnati agli studenti attestati personalizzati di completamento delle attività.</p> <p>Tutte le attività svolte saranno documentate</p>	<p>MATERIALI UTILIZZATI: Una postazione PC per ogni allievo con accesso ad Internet</p> <p>Gli strumenti didattici previsti sono i seguenti: Strumentazione informatica: (tablet, computer, proiettori, etc.);</p> <ul style="list-style-type: none"> • materiale software free: (presentazioni PPT, PDF, Siti internet); • attività unplugged: proposte di attività inerenti la programmazione senza computer; • Piattaforma Codeweek • Piattaforma MIUR/CINI, Il Progetto Programma il futuro, consultabile all'indirizzo http://www.programmailfuturo.it • Ambiente Scratch: software installabile ed utilizzabile offline, disponibile per le piattaforme Windows
---	---

<p>SPESE (OPERATORI ESTERNI, MATERIALE, ALTRO):</p> <ul style="list-style-type: none"> • 1 fotocopia x alunno x creare gli attestati • di eccellenza su carta colorata • 2 fotocopie per alunno di ogni classe • Cartoncini, fotocopie, fogli con scacchiere plastificati procurati con il materiale a disposizione nella scuola • Teli plastificati di misura 2m x 4m circa e scocht nero telato per la costruzione della scacchiera per le Bee Boot 	<p>DOCENTI COINVOLTI (NOME, COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO) Per ricevere il certificato di eccellenza è necessario coinvolgere almeno 10 insegnanti. Le attività verranno svolte in orario di servizio. Classi prime : Perini Michela Classi seconde Speri Marzia – Valenti Adriana Classi terze : Bolla Marianna Classi quarte : Milani Marilena Classi quinte: Bosoni Alessandra Si chiede di riconoscere 2 ore di commissione fatte per la programmazione, l'inserimento e la verifica delle attività svolte (tot.10 h)alle insegnanti sopra indicate. Le riunioni saranno verbalizzate in un verbale con le firme di presenza delle insegnanti.</p>
<p>DATA 20/10/2021</p>	<p>DOCENTE COORDINATORE (NOME COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO) Si chiede di riconoscere 10 ore oltre l'orario di servizio (progettazione e preparazione materiali) all' ins. coordinatore Marilena Milani durante l'anno scolastico per :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ inserimento eventi Codeweek,eu e coordinamento attività ▪ preparazione attestati per gli alunni ▪ report delle attività sulle piattaforme ▪ inserimento classi Piattaforma Code org, ▪ creazione classi e password ▪ stampa attestati ▪ creazione di un video da condividere per documentare l'attività svolta ▪ Sistemazione striscione ▪ Preparazione di materiale plastificato per le attività da svolgere in classe e a disposizione del plesso

Monteforte d' Alpone
21/10/2021

VISTO
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Giuseppe Boninsegna

L'insegnante coordinatore
Marilena Milani