

# ISTITUTO COMPRENSIVO DI MONTEFORTE D'ALPONE

<b>PLESSO Anzolin</b>	<b>CLASSI alunni delle cl.3° 4° 5°</b>	<b>A.S. 2022/2023</b>
<b>TITOLO PROGETTO: Alle “OPS CLASSICHE coding” Edizione 2023</b>		
Il progetto consiste nel promuovere le eccellenze in materie matematico/scientifiche al fine di sviluppare il loro pensiero computazionale mediante l'utilizzo di software dedicati come Scratch.		
<b>OBIETTIVI FORMATIVI</b>		
<p>- Sensibilizzare alunni, famiglie e colleghi sul tema del pensiero computazionale e sulle possibilità che una competizione nazionale può dare agli alunni più capaci, per esprimersi ed esprimere le proprie doti. - favorire lo sviluppo della creatività</p> <p>- imparare a padroneggiare la complessità</p> <p>- sviluppare un ragionamento accurato e preciso</p> <p>- favorire lo sviluppo di capacità relazionali</p>		
<b>CONOSCENZE e ABILITA'</b>		
<p>Il progetto si propone di :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• stimolare la crescita delle competenze di problem solving;</li> <li>• favorire lo sviluppo e la diffusione del pensiero computazionale;</li> <li>• promuovere la diffusione della cultura informatica come strumento di formazione nei processi educativi (metacompetenze);</li> <li>• sottolineare l'importanza del pensiero computazionale come strategia generale per affrontare i problemi, come metodo per ottenere la soluzione e come linguaggio universale per comunicare con gli altri;</li> <li>• stimolare l'interesse a sviluppare le capacità richieste in tutte le iniziative attivate per la valorizzazione delle eccellenze;</li> <li>• integrare le esperienze di Coding, Maker e programmazione in un riferimento metodologico più ampio che ne permetta la piena valorizzazione educativa;</li> <li>• valorizzare le eccellenze presenti nelle scuole.</li> </ul>		

<b><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></b> matematica. Informatica. Tecnologia, scienze, italiano	<b><u>OPERATORI ESTERNI COINVOLTI:</u></b> /
<b><u>METODOLOGIE:</u></b> Si divideranno gli alunni in 2 gruppi, in giorni diversi, e si lavorerà sia in presenza sia online, in base alle necessità.	<b><u>PERIODO DI ATTUAZIONE:</u></b> L'impegno consiste in incontri di formazione di 1 h e 30 dal mese di Novembre a maggio 2023, con date da definirsi, in orario extrascolastico, per la progettazione e la realizzazione dell'attività. Al termine del percorso il gruppo di alunni partecipanti realizzerà un progetto che concorrerà a livello nazionale.
<b><u>PROVE DI VERIFICA FINALI:</u></b> Partecipazione alle gare nazionali con un progetto.	<b><u>MATERIALI UTILIZZATI:</u></b> Fascicolo con breve guida di Scratch Notebook e software Scratch
<b><u>SPESE (OPERATORI ESTERNI, MATERIALE, ALTRO):</u></b> La partecipazione al corso sarà a carico delle famiglie a cui verrà chiesto un contributo. Per la realizzazione dei fascicoli si chiede alla scuola di provvedere alle fotocopie nel caso non si trovasse uno sponsor.	<b><u>DOCENTI COINVOLTI</u></b> (NOME, COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO)  Marilena Milani 20 h o pagamento delle ore eccedenti con il contributo versato dai genitori (somma che servirà per il pagamento dell' insegnante)
<b>DATA</b> 09/10/2023	<b><u>DOCENTE COORDINATORE</u></b> (NOME COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO) <b>Marilena Milani</b>

APPROVATO DAL COLLEGIO DOCENTI DEL .....

VISTO IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Giuseppe Boninsegna