

ISTITUTO COMPRENSIVO DI MONTEFORTE D'ALPONE

PLESSO : SCUOLA PRIMARIA "B. Anzolin"	CLASSI : 1°-2°-3°-4°-5°	A.S. 2022/2023
TITOLO PROGETTO: #Codeweek2022 In occasione delle 2 settimane della Codeweek dal 8 al 23 ottobre 2022 si svolgeranno, come da tradizione, attività di promozione del pensiero computazionale, con la partecipazione ad eventi e manifestazioni nazionali e non. Verranno creati degli eventi nel sito "Codeweek.eu" per la scuola primaria "Anzolin" da inserire nella mappa europea.		
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• integrare didattica digitale e didattica curricolare• stimolare il lavoro di gruppo tra pari attraverso la partecipazione a concorsi a tema (es. programma il futuro o OPS - gare di coding, challenge o progetti)• 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- Conoscere i principali movimenti sulla scacchiera per dare istruzioni e muoversi secondo esse- Conoscere in linea generale il codice binario- Conoscere cos'è un pixel e com'è possibile rappresentare le immagini sul pc- Facilitare l'utilizzo veicolare di mezzi informatici multimediali per l'apprendimento e l'accesso ai saperi.	ABILITA': <ul style="list-style-type: none">- Analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici- Rappresentare i dati del problema tramite opportune astrazioni- Formulare il problema in un formato che ci permette di usare un "sistema di calcolo" per risolverlo- Automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza accuratamente descritta di passi, ognuno dei quali appartenente ad un catalogo ben definito di operazioni di base (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)- Utilizzare programmi e strumenti specifici per uno scopo	
DISCIPLINE COINVOLTE: Tecnologia e informatica con valenza trasversale. Inglese, italiano, storia, matematica, scienze	OPERATORI ESTERNI COINVOLTI: NESSUNO	
METODOLOGIE: Cooperative learning, attività in piccolo o grande gruppo, giochi di ruolo, attività al computer, attività con i robot, tinkering, attività UNPLUGGED con la scacchiera e Cody Roby. Attività con partecipazione ad eventi online. Utilizzo del programma Scratch per le classi più grandi	PERIODO DI ATTUAZIONE: <ul style="list-style-type: none">- 1° fase: dal 8 al 23 ottobre 2022- 2° fase: altre ore di Coding settimanali si svolgeranno nel laboratorio d'informatica o utilizzando i due carrelli contenenti i notebook o i tablet.; altri interventi ed attività si realizzeranno in classe con la Lim o individualmente nel mese di dicembre (ora del Codice) e a marzo (Rosa Digitale) Durante l'anno scolastico i docenti si incontreranno per stabilire come procedere nelle classi, per aggiornarsi sulle diverse attività da svolgere e rendicontare le diverse partecipazioni nei siti di interesse, collaborare alla realizzazione di materiali che saranno utili a tutte le classi.	

<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>Valutazione del gradimento da parte degli alunni e dei genitori a fine anno attraverso un breve questionario.</p>	<p>MATERIALI UTILIZZATI:</p> <p>Scacchiare su cui muoversi, fogli di carta, 500 fotocopie (2 fotocopie per alunno), materiale di facile consumo, computer ed attività su piattaforme e siti d'interesse, robot.</p>
--	---

<p>SPESE (OPERATORI ESTERNI, MATERIALE, ALTRO):</p> <p>Sono previste per questo progetto diverse ore extracurricolari per la docente coordinatrice e alcune ore di programmazione con i colleghi di plesso. Si richiede il pagamento forfettario di <u>10 ore per il docente coordinatore</u> e di <u>max 3 ore per ogni docente di plesso</u> che predisporrà delle attività (2 h delle quali per gli incontri di programmazione, l'inserimento e la verifica delle attività svolte, in orario eccedente)</p>	<p>DOCENTI COINVOLTI (NOME, COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO)</p> <p>Classi prime : Bosoni Alessandra Classi seconde: Perini Michela Classi terze : Speri Marzia – Valenti Adriana Classi quarte : Bolla Marianna Classi quinte: Milani Marilena (solo ore coordinatore)</p> <p>Tot ore ins : 3 h per insegnante, per un totale di 15 h</p>
<p>DATA 10/10/2022</p>	<p>DOCENTE COORDINATORE (NOME COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO)</p> <p>Ins. coordinatore Marilena Milani : 10 h (comprese le attività nelle proprie classi)</p>

Monteforte d' Alpone
10/10/2022

VISTO
IL DIRIGENTE SCOLASTICO
Giuseppe Boninsegna

L'insegnante coordinatore
Marilena Milani