

# ISTITUTO COMPRENSIVO DI MONTEFORTE D'ALPONE

<b>PLESSI COINVOLTI:</b> - Scuola Secondaria I Grado "G. Zanella"	<b>CLASSI</b> 1°A - 1°B - 1°C - 1°D - 1°E (SOLO ALUNNE)	<b>A.S.</b> 2022/2023
--	---	--------------------------

## TITOLO PROGETTO: "GIRLS CODE IT BETTER"

### COMPETENZE CHIAVE E DISCIPLINARI

1. Competenze sociali e civiche
2. Imparare a imparare
3. Competenze digitali

### TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE AL TERMINE DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

L'alunno utilizza adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti anche di tipo digitale.  
Sa utilizzare comunicazioni procedurali e istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni.  
Progetta e realizza rappresentazioni grafiche o infografiche relative alla struttura e al funzionamento di sistemi materiali o immateriali utilizzando linguaggi multimediali e di programmazione.

### OGGETTIVI DI APPRENDIMENTO AL TERMINE DELLA CLASSE TERZA DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

#### VEDERE, OSSERVARE E SPERIMENTARE

Accostarsi a nuove applicazioni informatiche esplorando le funzionalità e le potenzialità in questo ambito.

#### INTERVENIRE, TRASFORMARE, PRODURRE

Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per costruire siti web, sviluppare app e videogame, progettare manufatti e stamparli in 3D, costruire e controllare robot.

<b><u>DISCIPLINE COINVOLTE:</u></b>  Tecnologia	<b><u>OPERATORI ESTERNI COINVOLTI:</u></b>  Sono inviati dall'Associazione Girls Code It Better: - Coach maker: Lisa Cavinato - Tutor: Alessandro Chachlakis
<b><u>METODOLOGIE:</u></b>  L'attività sarà prevalentemente di laboratorio, costruzione e di programmazione digitale in aula, in piccoli gruppi.	<b><u>PERIODO DI ATTUAZIONE:</u></b>  Da Giovedì 3 novembre 2022 a giovedì 23 marzo 2023. Durata complessiva di 45 ore di cui 30 rientranti nel corso POC (ved. Allegato progetto "GIRLS CODE IT BETTER" calendario incontri)
<b><u>PROVE DI VERIFICA FINALI:</u></b>  Osservazioni con rubriche sintetiche delle competenze chiave e disciplinari	<b><u>MATERIALI UTILIZZATI:</u></b>  Saranno utilizzati prevalentemente i seguenti materiali già in possesso della scuola; - kit robot; - stampante 3D; - portatili/tablet; - software didattici.  L'associazione Girls Code It Better potrebbe mandare in comodato d'uso altri materiali analoghi.
<b><u>SPESE (OPERATORI ESTERNI, MATERIALE, ALTRO):</u></b>	<b><u>DOCENTI COINVOLTI (NOME, COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO)</u></b>

Gli operatori esterni sono pagati dall'Associazione Girls Code It Better.	Orietta Rebellin	30 ore (Pagate come docente nel corso pomeridiano POC sulle competenze digitali)	15 ore
	Tiziano Costantini	30 ore (Pagate come tutor nel corso pomeridiano POC sulle competenze digitali)	/
	Lisa Cavinato	Coach Maker esterno	
<b>DATA : 08/10/2022</b>	<b><u>DOCENTE COORDINATORE (NOME COGNOME E ORE ATTIVITA' OLTRE L'ORARIO DI SERVIZIO)</u></b>  Rebellin Orietta		

APPROVATO DAL COLLEGIO DOCENTI DEL .....

VISTO IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Giuseppe Boninsegna