

PRESENTAZIONE PROGETTI AMPLIAMENTO OFFERTA FORMATIVA  
A CARICO DEL F.I.S.

PIANO DI PROGETTO		A.S. 2018/2019	
DENOMINAZIONE DEL PROGETTO	<b>CODING-MANIA</b>		
RESPONSABILE DEL PROGETTO	DOCENTE PUOTI IMMACOLATA		
DESTINATARI DEL PROGETTO	ALUNNI SCUOLA PRIMARIA		
DESCRIZIONE SINTETICA DEL PROGETTO	<p>Lo scopo principale di questo progetto è avviare i bambini al pensiero computazionale, ovvero ad un approccio inedito ai problemi e alla loro soluzione. Infatti gli alunni con il coding svilupperanno il pensiero computazionale e l'attitudine a risolvere problemi più o meno complessi, non impareranno solo a programmare ma programmeranno per apprendere. In sintesi si troveranno davanti a quello che più li diverte: un tablet, un monitor di un pc, un piccolo robot, e saranno loro ad animare, far prendere vita, imparare a fare muovere i loro personaggi in un certo modo, siano essi virtuali o meno (come nel caso della robotica educativa) . In conclusione impareranno a raggiungere un obiettivo divertendosi.</p>		
OBIETTIVI SPECIFICI E MISURABILI	<p>Sviluppare il pensiero computazionale            Sviluppare capacità di ascolto, del rispetto e della collaborazione tra pari.            Sviluppare il pensiero creativo            Conoscere i principi base del coding e della robotica            Potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria            Risolvere problemi più o meno complessi            Collaborare ad un progetto comune</p>		
IL PROGETTO E' COLLEGATO AL PIANO DI MIGLIORAMENTO?	SI	NO	
	X		
SE SI', SPECIFICARE QUALI OBIETTIVI DI PROCESSO INTENDE REALIZZARE	<p>Coinvolgere le insegnanti al fine di poter avviare al coding un maggior numero di alunni.            Creazione di un laboratorio di robotica e coding.            Promuovere didattiche innovative, che favoriscano il lavoro in gruppi e utilizzino le nuove tecnologie.</p>		

<p>FASI E TEMPI DELLE ATTIVITA' DA SVOLGERE</p>	<p>Durante l'anno scolastico si attiveranno laboratori di coding sia all'interno delle classi partecipanti che al laboratorio di informatica di 1 ora alla settimana con la supervisione dell'insegnante referente del progetto.</p> <p>L'approccio sarà in modo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica, di carattere trasversale ( le attività pervaderanno quelle disciplinari).</p> <p>Esse saranno svolte mediante modalità unplugged, quali :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio.</li> <li>• Giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo. <ul style="list-style-type: none"> <li>• Spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa.</li> </ul> </li> <li>• Rappresentazioni grafiche e verbalizzazione dei percorsi.</li> <li>• Scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso.</li> <li>• Lavoro di gruppo per elencare gli oggetti programmabili.</li> <li>• Riflessione su cosa si potrebbe fare con gli oggetti programmabili di diverso da ciò che già fanno.</li> <li>• Riflessione su quali oggetti non programmabili potrebbero diventare programmabili o hanno già la loro versione programmabile.</li> <li>• Giochi con le carte del Cody Roby.</li> <li>• Programmazione di algoritmi su carta a quadretti.</li> </ul> <p>Attività con i robot</p> <p>Saranno svolte anche in modalità online:  Attività sulla piattaforma Code.org  Utilizzo del software scratch</p>
---	--

**RISORSE UMANE INTERNE**  
(solo personale della scuola)

RISORSE INTERNE: NOME E COGNOME	Docente o ATA	N° ORE DOCENZA	N° ORE NON DOCENZA
IMMACOLATA PUOTI	DOCENTE	20	


**RISORSE UMANE ESTERNE** (se previste)

<b>RISORSE ESTERNE: NOME E COGNOME</b>	<b>N° ORE DOCENZA</b>	<b>COMPENSO RICHIESTO (anche se forfetario)</b>

**RISORSE MATERIALI**  
(beni e servizi)

<b>ELENCO RISORSE NECESSARIE</b>	<b>COSTO (approssimativo) IN EURO</b>
Robot Doc ( possibilmente uno per ogni classe partecipante)	25,00 cadauno
5 Robot Mind	40,00 cadauno

Firma del Responsabile di Progetto ..... Data .....

APPROVATO COLLEGIO DOCENTI IN DATA.....