

ISTITUTO COMPRENSIVO 1 - ASTI

Anno Scolastico: 2018/ 2019
SINTESI PROGETTO/ATTIVITA'

DENOMINAZIONE PROGETTO

Indicare Codice e denominazione del progetto, eventuale titolo

A SCUOLA DI CODING

MACROAREA DI RIFERIMENTO

Tra le macro-aree progettuali elencate nel PTOF (pag. 30 e sgg.), indicare quella di riferimento

- ☐ Area 1: attività espressive e linguaggi non verbali
- ☐ Area 2: legalità, intercultura, cittadinanza
- ☐ Area 3: ambiente, educazione alla salute
- ☒ Area 4: inclusione e continuità
- ☒ Area 5: promozione delle competenze di base

RISORSE UMANE

Referente del progetto, docenti coinvolti, esperti

GAI FRANCO

DOCENTI SCUOLA PRIMARIA BARACCA FERRARIS

CONTESTO

Descrivere le motivazioni che hanno determinato la nascita del progetto (criticità da risolvere, bisogni da soddisfare...)

Il coding consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a “dialogare” con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo.
Gli alunni giocano e vincere ogni sfida significa risolvere problemi. Piccoli problemi come evitare un ostacolo o farsi catturare da uno dei personaggi. Per risolvere il problema devono impegnarsi per capire quale possa essere la possibile soluzione, e se raggiungono l’obiettivo hanno imparato come fare. Intanto inconsapevolmente hanno scritto righe di codice informatico, anche se materialmente non ne hanno scritto nemmeno una e hanno spostato solo dei blocchetti rettangolari a ciascuno dei quali corrisponde una funzione e un codice. Stiamo parlando della programmazione a blocchi, detta anche programmazione visuale.

ARCO TEMPORALE/DURATA

Indicare il periodo di svolgimento nel quale si attua il progetto. Indicare numero e durata degli incontri. Indicare se orario curricolare o extracurricolare

DA NOVEMBRE A APRILE – 3 INCONTRI PER OGNI CLASSE DI 2 ORE DURANTE ORARIO CURRICOLARE O EVENTUALMENTE EXTRACURRICOLARE

DESTINATARI

Indicare i destinatari espressi in scuole, classi/sezioni, numero alunni coinvolti

SCUOLA PRIMARIA – CLASSI 4 E 5 BARACCA, FERRARIS

TOTALE ALUNNI 256

OBIETTIVI

Descrivere gli obiettivi da intraprendere per il raggiungimento dei risultati attesi

Avviare gli alunni all’acquisizione della logica della programmazione
Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l’informatica offre per affrontare e risolvere un problema.
Applicare la logica per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi per risolvere i problemi anche nella vita reale

SPAZI E STRUMENTI

Indicare le risorse logistiche e organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione del progetto

LABORATORIO INFORMATICA JONA

RISULTATI ATTESI

*Indicare la percentuale o ciò che ci si aspetta di raggiungere alla fine del progetto in accordo con gli obiettivi **

Creare semplici programmi per risolvere problemi e sviluppare giochi interattivi o storie da condividere.

***Nota: indicare 5 risultati max**

PIANO DEL PROGETTO/ATTIVITA'

Indicare quali attività si intendono intraprendere ed il loro ordine

1. CREAZIONE ACCOUNT APPLICATIVO
2. PRESENTAZIONE CODE.ORG /LIGHTBOT.COM
3. UTILIZZO DEI VARI APPLICATIVI

CRONOPROGRAMMA

ATTIVITA'	ottobre	novembr	dicembre	gennaio	febraio	marzo	aprile	maggio/ giugno
CREAZIONE ACCOUNT E SPIEGAZIONE APPLICATIVO		X						
REALIZZAZIONE APPLICATIVI			x	x	x	x	X	

METODOLOGIA

Indicare la metodologia utilizzata (es. lezione frontale, gruppi, attività laboratoriali, cooperative learning, CLIL...)

ATTIVITA' LABORATORIALI

PRODOTTI FINALI PREVISTI

Es. CD, mostre, opuscoli, spettacoli...

SUPERAMENTO LIVELLI ED EVENTUALE REALIZZAZIONE GIOCHI

VERIFICA E VALUTAZIONE DEL PROGETTO

Indicare le modalità di verifica del progetto (questionari rivolti a docenti, genitori, alunni, interviste; focus group...); i tempi di verifica (intermedia e/o finale) e di revisione

VERIFICA LAVORO SVOLTO ONLINE DA PARTE DEI DOCENTI

COSTI DEL PROGETTO

Indicare i costi degli eventuali acquisti; i costi dei collaboratori esterni

☐ TOTALE SPESA PER ACQUISTO MATERIALE

.....

☐ TOTALE COSTO COLLABORATORE/ESPERTO ESTERNO

.....

☐ TOTALE COSTO COMPLESSIVO PROGETTO

72 ORE DI DOCENZA

DATA 9 OTTOBRE 2018

IL RESPONSABILE
della STESURA del PROGETTO
GAI FRANCO