Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Piazza della Repubblica 6 - 10083 FAVRIA tel. 0124 470067
e-mail: TOIC865006@istruzione.it - sito web. www.icfavria.edu.it
CF 85502080014 - Codice univoco UF2XQF – codice IPA : istsc_toic865006

Anno scolastico 2019/2020

SCHEDA DESCRITTIVA PROGETTO

○ ***Progetto d' Istituto (Continuità)***
⊗ ***Progetto relativo a competenze curricolari***
○ ***Progetto con enti esterni ed associazioni***
○ ***Progetto finanziato con contributo volontario famiglie***
○ ***Progetto area salute e benessere***

(a cura del Responsabile del Progetto)

1. *DENOMINAZIONE DEL PROGETTO*

"Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale"

2. *DATI IDENTIFICATIVI*

- *Scuola destinataria dell'iniziativa: Scuole dell'Istituto Comprensivo*
- *Docenti coinvolti: Condito*
- *Classi/Sezioni partecipanti:*
- *Area tematica: Pensiero computazionale*

3. *CONTENUTI FORMATIVI E PROGETTUALI*

a	***Finalità del progetto*** La finalità generale del progetto è quella di sviluppare capacità e competenze ritenute indispensabili per la crescita economica e per la competitività dal punto di vista tecnologico, cognitivo e sociale, favorendo pari opportunità agli studenti e alle studentesse nelle esperienze didattiche collegate alle tecnologie. Si prospetta di promuovere gli elementi fondamentali per l'introduzione delle

	basi della programmazione sviluppando il pensiero computazionale per rafforzare la capacità di analisi e risoluzione dei problemi nell'apprendimento delle discipline.
b	***Obiettivi del progetto*** -Conoscere gli elementi relativi alle basi del pensiero computazionale e della programmazione anche senza l'uso del computer -Promuovere l'acquisizione degli elementi fondamentali della programmazione anche per sviluppare le competenze collegate all'informatica -Sviluppare il pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi -Stimolare un'interazione creativa tra digitale e manuale , anche attraverso esperienze di robotica educativa - Stimolare la produzione digitale e l'educazione all'uso dei nuovi linguaggi del digitale -Favorire la condivisione di progetti in Rete per stimolare il lavoro in gruppo
c	**Modalità di attuazione** Le attività si attueranno in giornate di 3 ore alla settimana in orario extracurriculare per 10 settimane. 1° INCONTRO: introduzione al corso e valutazione competenze iniziali. - Presentazione - Gioco gomitolo - Brain storming: aspettative, capacità - Programma corso - Code your name - Tangram - Quiz Bebras 2° INCONTRO: attività per introdurre il pensiero computazionale. - Attività di tinkering: creazione di un robot con materiali poveri - Iscrizione a Code.org 3° INCONTRO: percorsi su reticoli con programmazione di robot. - Attività di tinkering: esperimenti con i led - Blue Bot , Robot Mouse, Robot Mind - Code.org 4° INCONTRO: coding e pixel art. - CodyRoby - Zaplycode - Code.org 5° INCONTRO: creazione di circuiti e introduzione di Scratch. - Zaplycode - Attività di tinkering: circuiti cuciti - Introduzione di Scratch. 6° INCONTRO: robotica educativa con Edison. - Robot Edison

	- EdBlocks - Scratch 7° INCONTRO: assemblaggio di robot compatibili con i lego. - Edison Ed Create - EdScratch - Scratch 8° INCONTRO: utilizzo del programma Scratch per la creazione di storie e giochi. - Scratch - Code.org 9° INCONTRO: creazione di un videogioco. - Bloxels - Game Editor 10° INCONTRO: creazione di un videogioco. - Bloxels - Game Editor - Quiz Bebras
d	**Strumenti di valutazione del progetto** *(Segnalare gli indicatori di valutazione – MISURABILI -per la verifica dell'efficacia del progetto (numero dei partecipanti, attenzione e gradimento dei partecipanti, ecc.)* - Raggiungimento da parte dell' 70% degli alunni di un miglioramento nella capacità di analisi e di risoluzione dei problemi verificabile tramite il confronto tra prove iniziali e finali. All'inizio del corso verranno sottoposti agli alunni dei quiz Bebras e al termine del modulo verranno riproposti quesiti di uguale livello di competenza per valutarne il miglioramento. - Questionario di gradimento.

4. *PRINCIPALI METODOLOGIE*

- *Ricerca – azione* ☐
- *Lezione frontale* ☐
- *Utilizzo di linguaggi non verbali* ☒
- *Lavori di gruppo* ☒
- *Utilizzo di strumentazione multimediale* ☒
- *Altro (specificare)* ☒*: learning by doing, flipped learning, progettazione hands-on, peer to peer, didattica ludica.*_____

5. *RISULTATI ATTESI (quale ricaduta formativa ci si attende a favore dei destinatari del progetto in collegamento con le attività curricolari e/o altre iniziative assunte dalla scuola)*

a	*Sviluppo del pensiero computazionale con l'intento di rafforzare la capacità di analisi e di risoluzione dei problemi nell'apprendimento di qualsiasi disciplina.*

b	*Sviluppo di competenze collegate all'informatica.*
c	
d	
e	

6. *DURATA DEL PROGETTO FORMATIVO*
   - *Data presumibile di avvio: 05/02/2020*
   - *Data presumibile di conclusione: 15/04/2020*
   - *N° di ore complessive previste: 30*

7. *RISORSE UMANE COINVOLTE*

PROFILI PROFESSIONALI IMPIEGATI	*NOMINATIVI*	*COMPITI SVOLTI*	*RETRIBUZIONE*			
			*ore **insegnamento** da retribuire con FIS*	*ore di **non insegnamento (progettazione)** da retribuire con FIS*	*ore **insegnamento** da retribuire con altre risorse*	*ore **progettazione** da retribuire con altre risorse*
Referente	*Condito Luigi*					
Docenti interni			*30*			
Consulenti/specialisti esterni						
Altre eventuali collaborazioni (precisare)						

Eventuali altri costi previsti	

8. *VERIFICA E VALUTAZIONE dei risultati e degli esiti attesi*

MODALITA' PER LA VERIFICA	*INCARICATO DELLA VERIFICA*	*SCANSIONE TEMPORALE DELLE VERIFICHE*
Quiz Bebras e questionario di gradimento somministrati a tutti gli alunni partecipanti.	*Condito Luigi*	*INIZIALE (febbraio):* *- Quiz Bebras* *FINALE (maggio):* *- Quiz Bebras* *- Questionario di gradimento*

*ALTRE EVENTUALI ANNOTAZIONI*_____

Il RESPONSABILE DEL PROGETTO
Condito Luigi

Luogo e data: Favria, lì 31/10/2019

CON L'EUROPA INVESTIAMO NEL VOSTRO FUTURO !