Ministero dell'Istruzione e del Merito
ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
Piazza della Repubblica 6 - 10083 FAVRIA tel. 0124 470067
e-mail: TOIC865006@istruzione.it - sito web. www.icfavria.edu.it
C.F. 85502080014 – C.M. TOIC865006

SCHEDA DI VERIFICA INTERMEDIA PROGETTI OFFERTA FORMATIVA

Anno scolastico

2022/23

Grado di scolarità coinvolto

☒ Scuola dell'infanzia

☒ Scuola primaria

☒ Scuola secondaria di primo grado

AREA PROGETTUALE:

AREA 3 – COMPETENZE CURRICOLARI

TITOLO PROGETTO:

CODEWEEK E ORA DEL CODICE 2022

DOCENTE REFERENTE:

LUIGI CONDITO

Classi /N. alunni coinvolti

- Infanzia Busano sez B-C = 38
- infanzia Favria sez A-C-D-E = 91
- Infanzia Rivarossa = 19
- Primaria Busano 2ª-4ª-5ª = 55
- Primaria Favria 1A/B-2B-3A/B-5A/B/C = 133
- Primaria Front 1ª-2ª-3ª-4ª-5ª = 42
- Primaria Rivarossa 1ª-2ª-3ª-4ª-5ª = 43
- Primaria Salassa 5ª = 13
- Secondaria 1A-1B-1C-1D-1E = 101
- Secondaria 2A-2B-2E = 54
- Secondaria 3A-3B = 64

TOTALE ALUNNI COINVOLTI: 653

Calendario/periodo svolgimento

Dall'8 ottobre 2022 all'11 dicembre 2022:

- 8-23 ottobre 2022 (CODEWEEK)
- 5-11 dicembre 2022 (ORA DEL CODICE)

Descrizione sintetica dell'attività svolta (modalità, tempi, eventuali modifiche rispetto al progetto preliminare, ecc.)

Il progetto ha introdotto i concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding) e lo sviluppo del pensiero computazionale, usando strumenti di facile utilizzo e che non richiedono abilità avanzate nell'uso del computer. Per fare ciò i docenti di tutto l'Istituto e ordine di scuola hanno progettato esperienze di coding durante due eventi:
1) La Codeweek (8-23 ottobre 2022): settimana europea della programmazione

2) L'ora del codice (5-11 dicembre 2022): Il progetto è legato a "Programma il futuro", con le risorse disponibili su https://code.org/ .

Obiettivi previsti raggiunti

- Introdurre, in modo intuitivo e ludico, i concetti base della programmazione per sviluppare il pensiero computazionale in classe attraverso il Coding: algoritmo, programmazione visuale a blocchi, esecuzione di sequenze di istruzioni elementari, esecuzione ripetuta di istruzioni, esecuzione condizionata di istruzioni, definizione e uso di procedure, definizione e uso di variabili e parametri, verifica e correzione del codice, riuso del codice
- apprendere linguaggi tecnico-specialistici;
- acquisire abilità nella codifica e decodifica di messaggi informativi;
- sviluppare capacità analitiche;
- saper revisionare criticamente il proprio operato;
- saper trovare, tra le soluzioni di uno stesso problema, quella ottimale (minor numero operazioni);
- saper riutilizzare procedure e metodi in contesti differenti;
- sperimentare la pratica dell'imparare ad imparare;
- svolgere attività che rispettino le capacità ed i tempi di apprendimento individuali;
- acquisire sicurezza ed autonomia operativa;
- sviluppare gli aspetti collaborativi e sociali.

Indicatori di risultato raggiunti

INDICATORE	RAGGIUNTO	PARZIALMENTE RAGGIUNTO	NON RAGGIUNTO
Utilizzo della lingua inglese per scopi comunicativi		X	
Utilizzo del linguaggio e i metodi propri della matematica per organizzare e valutare adeguatamente informazioni qualitative e quantitative.		X	
Utilizzo delle strategie del pensiero razionale negli aspetti dialettici e algoritmici per affrontare situazioni problematiche, elaborando opportune soluzioni.			X
Utilizzo degli strumenti di comunicazione visiva e multimediale, anche con riferimento agli strumenti tecnici della comunicazione in rete.			X
Utilizzo delle reti e degli strumenti informatici nelle attività di studio, ricerca e approfondimento disciplinare.			X
Partecipazione attiva alle attività portando il proprio contributo personale.			X
Comportarsi in modo autonomo e responsabile, conoscendo e osservando regole e norme.			X
Collaborazione e partecipazione comprendendo i diversi punti di vista delle persone.			X

Documentazione prodotta

☐Mostra

☐Saggio

☒Manufatti

☒Materiale grafico

☒Documenti fotografici

☒Cartelloni

☒Materiale multimediale

☐Altro (specificare)

Punti di forza
(rilevati dai docenti partecipanti che hanno risposto al questionario di autovalutazione = 75% del totale = 25/33 docenti)

- Curiosità, partecipazione, entusiasmo, interesse, divertimento, stupore, scoperta ed emozione degli allievi (**16 docenti**)
- Collaborazione e inclusione, lavoro di squadra e peer learning tra gli studenti per raggiungere un obiettivo (**10 docenti**)
- Potenziamento delle competenze digitali, della capacità di progettazione, sviluppo dell'abilità inerente all'utilizzo di linguaggi e codici comunicativi diversi e di capacità trasversali (**4 docenti**)
- Attività di introduzione ai concetti base della programmazione semplici e intuitive (**1 docente**)
- Utilizzo di attività di tipo laboratoriale che mettono l'alunno al centro dell'azione (**1 docente**)
- Accrescimento della consapevolezza nell' uso delle piattaforme digitali (**1 docente**)
- Apprendimento più efficace (**1 docente**)

Punti di criticità
(rilevati dai docenti partecipanti che hanno risposto al questionario di autovalutazione = 75% del totale = 25/33 docenti)

- Nessuno (**15 docenti**)
- Poco tempo a disposizione e la necessità di dedicare più tempo all'attività (**6 docenti**)
- Mancanza di spazi sufficientemente adeguati (**2 docenti**)
- Difficoltà da parte di alcuni alunni a mettere in pratica le attività proposte **(2 docenti**)
- Difficoltà per i più piccoli, bisognerebbe ripetere le attività durante l'anno per consolidare le competenze (**1 docente**)
- Richiesta tempi di preparazione ed attuazione lunghi, macchinosa la fase di registrazione e accesso per alunni e insegnanti (**1 docente**)

Data 25/02/2023

Firma del docente Luigi Condito

"***firme autografe sostituite a mezzo stampa ai sensi dell'articolo 3, comma 2 Decreto legislativo 39/1993"***