

**SINTESI PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S. 2022/2023****PROGETTI PER LA REALIZZAZIONE DEL PTOF**SCHEMA DEL PROGETTO ☐ Curriculare ☒ Extracurriculare**Sezione 1 – Descrittiva****1.1 Denominazione progetto**

<b>COODING... IMPARARE INFORMATICA DIVERTENDOSI!</b>

**1.2 Responsabile progetto**

Palermo Giovanni

**1.3 Obiettivi**

*Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate, le modalità di verifica e valutazione. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.*

**Obiettivi:** Il progetto mira a sviluppare nei bambini il pensiero computazionale, insegnare cioè a pensare in maniera algoritmica: a trovare una soluzione e svilupparla, applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore da adottare per arrivare alla soluzione. Il progetto mira a rendere effettivo il piano digitale del MIUR fin dalla scuola dell'infanzia, per mezzo del coding, che consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegnando a dialogare con il computer, ad impartire alla macchina comandi in modo semplice ed intuitivo.

OBIETTIVI PRIMARI SONO:

- o Sperimentare l'introduzione dei concetti base dell'informatica attraverso la programmazione (coding e robotica)
- o Stimolare il pensiero computazionale
- o Sviluppare la capacità di ragionare, comunicare, risolvere problemi e perseverare nel trovare la soluzione

**Destinatari:** *Alunni Delle Classi Quarte Scuola Primaria Plesso di RoggianoGr.*

**Metodologie:** attuazione delle linee guida allo sviluppo del pensiero computazionale, aiutando gli alunni nel definire strategie atte al superamento del "problema" che si affronta, in linea con il profilo di apprendimento degli allievi, che consente di applicare varie strategie per il raggiungimento degli obiettivi programmati, senza ristrettezze temporali e puntando alla visione dell'errore come punto di partenza per l'attuazione di nuove strategie e non come fallimento di un processo risolutivo

**Verifica:** verifiche in itinere da rilevare in base agli step ed all'impegno nel superare le difficoltà che di volta in volta emergeranno.

Valutazione della performance attraverso riflessioni sulle problematiche affrontate, esprimendo idee, arricchendo così le conoscenze e le competenze in base alle esperienze fatte .

## 1.4 Durata

*Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.*

### **Articolazione del progetto in fasi attuative:**

*Periodo di attuazione: da febbraio ad aprile.*

#### **PRIMA FASE del lavoro:**

- **RICHIAMARE I PREREQUISITI:** Nasce una interazione che mette in luce pre-conoscenze apprese e idee spontanee da utilizzare nello svolgimento delle attività.
- **PRESENTARE GLI STIMOLI INERENTI IL COMPITO:** il racconto come sfondo integratore
- **FARE DA GUIDA:** Durante l'interazione guidata faccio emergere le situazioni di problem solving di cui dovranno occuparsi

#### **SECONDA FASE del lavoro:**

- **FARE DA GUIDA:** Li osservo lavorare e vedo che i bimbi con qualche difficoltà intervengono e si interessano. Mi avvicinano e li stimolo facendo delle domande e loro rispondono dimostrando di avere acquisito conoscenze ma anche di aver contribuito al lavoro collettivo.
- **FORNIRE IL FEEDBACK:** Approvo le loro risposte e li elogia
- **PROVVEDERE AL TRANSFER:** Durante la restituzione sono utilizzate anche le conoscenze relative agli studi sociali, come il rispetto delle regole...

**ASSICURARE LA RITENZIONE:** Assegno il compito di formulare nuove ipotesi osservando un ambiente familiare.

#### **ATTIVITA' RELATIVE ALLE FASI ATTUATIVE**

- Conversazioni
- Lettura di immagini
- Realizzazione di percorsi sempre più complessi
- Giochi al computer (Scratch Jr; Scratch 2.0; Bee Bot, macblock ,ecc)
- Giochi con robot (mbot, Bee Bot ecc)
- Giochi motori guidati
- Produzioni grafico pittoriche
- Ascolto e rielaborazione di racconti e filastrocche
- Rielaborazione grafica delle esperienze
- Esecuzione di schede operative
- Giochi di riconoscimento, simulazione delle procedure
- Costruzione e decorazione di reticoli per i percorsi
- Attività unplugged (senza strumentazione tecnologica), per far sì che i bambini stessi si cimentino ad essere robot e programmatore, e non (Mbot, Cubetto, Ape bee-bot, applicazioni per programmazione iconografica...)
- Attività di sperimentazione, ricerca, formulazione di ipotesi sulla possibilità di risolvere le difficoltà incontrate nei percorsi
- Utilizzo delle apps più semplici: Scratch junior e percorso base di code.org e programmazione iconica di una semplice macchina/robot

## 1.5 - Risorse umane

*Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le eventuali utilizzazioni per anno finanziario.*

**Docenti interni alla classe: 6 (BORRELLI O. – GROSSO M.- CHIAPPETTA I. – OLIVETO M. BENGARDINO A. GROSSO M. F )**

**Collaboratori Scolastici: 2**

**Docenti e/o altre Figure/Enti esterni alla classe: 1 (Palermo G.)**

### 1.6 - Beni e servizi

*Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli eventuali acquisti da effettuare per anno finanziario.*

*Ambienti: androni, classi e laboratori.*

*Uso di: aule fornite pc e lim; tablet/pc.*

*Acquisto di: robot consoni alle applicazioni oggetto del progetto, cartoncini, colori, nastri adesivi colorati*

### 1.7 – Budget economico ed orario riassuntivo

*Indicare le ore che si prevede di utilizzare per la realizzazione del progetto da effettuare per anno finanziario.*

**Totale docenti coinvolti:**

**Ore di formazione:**

*per un totale di \_\_\_\_ ore*

**Ore docenti:**

*per un totale di 70 ore*

**Ore Personale ATA:**

*per un totale di 25 ore*

*distribuite su \_\_\_\_\_ rientri settimanali per un totale di \_\_\_\_\_ giorni.*

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO  
Palermo Giovanni

\_\_\_\_\_