

**ISTITUTO COMPRENSIVO DI CARBONERA**  
**PROGETTI**

**1.SCHEDA di ATTIVITA' DIDATTICA – a.sc. 2016-2017**

Referente Prete Marina

Titolo dell'attività	Imparo a far di... Coding
Tipologia attività/Progetto	Ambito disciplina: Attività trasversale; TIC Orario aggiuntivo: attività svolta durante le 2 ore settimanali di esonero finalizzate alla realizzazione del progetto (66 ore in tutto)
Descrizione sintetica	Le classi quinte di tutte le scuole primarie dell'istituto partecipano alla settimana europea del coding, che prevede alcune attività di coding unplugged (senza pc) e l'esecuzione dell'ora del codice sulla piattaforma <a href="http://code.org">code.org</a> . Inoltre nel corso dell'anno sperimenteranno alcune attività di programmazione utilizzando la piattaforma "Scratch".
Definizione del bisogno (inteso come ampliamento dell'offerta formativa o come risposta a una carenza)	Attuazione di una delle finalità introdotte dalla legge 107 che prevede l'introduzione di attività di sviluppo del pensiero computazionale a partire dalla scuola primaria: lo scorso a.s. è stato organizzato in orario extrascolastico e solo nel plesso di Carbonera, quest'anno in orario scolastico e coinvolge alunni di tutti i plessi
finalità generali	<p>Acquisire consapevolezza del contesto tecnologico che ci circonda</p> <p>Comprendere che esiste un "linguaggio delle cose"</p> <p>Immaginare possibili oggetti programmabili</p> <p>Sperimentare la programmazione attraverso attività di coding unplugged</p> <p>Avere un primo approccio con algoritmi di programmazione attraverso l'utilizzo di linguaggi visuali (ora del codice – "Il labirinto" di <a href="http://code.org">code.org</a>)</p> <p>Utilizzo di un altro strumento di programmazione visuale per realizzare piccoli progetti (Scratch)</p>
Destinatari	Tutti gli alunni di classe 5^ dell'istituto e la classe 4^ di Vascon
Docente/ti coinvolti	Il team docente delle classi coinvolte e l'ins. Prete
Competenze (specificare quali competenze del curriculum vengono sviluppate)	Sviluppo del pensiero computazionale; imparare ad imparare

<p>Risultati attesi (esplicitare cosa si intende incrementare in termini di apprendimento/comportamento)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire una chiave di lettura e di interpretazione del mondo anche per quanto riguarda le nuove tecnologie</li> <li>• LAVORARE CON I COMPAGNI IN UN CLIMA DI CONDIVISIONE E SUPPORTO RECIPROCO</li> <li>• Diventare CONSAPEVOLI DI COME FUNZIONANO ALCUNI PEZZI DI TECNOLOGIA CHE LI CIRCONDANO, IN MODO DA SUSCITARE L'INTERESSE PER DIVENTARE UN GIORNO ATTORI NEL CREARE TECNOLOGIA E NON SOLO NELL'UTILIZZARLA /SUBIRLA</li> <li>• ESSERE CREATIVI A PARTIRE DA ESPERIENZE GIA' PERCORSE DA ALTRI PRIMA, ABITUANDOSI A "PROBLEMATIZZARE" IL CONTESTO, POICHE' PROGRAMMARE VUOL DIRE ANALIZZARE E RISOLVERE PROBLEMI</li> </ul>
<p>Periodo di attuazione:</p>	<p>Tutto l'anno scolastico</p>
<p><b>Piano attività in termini di servizi indicare con precisione il personale impegnato e con quale ruolo/mansione</b></p>	
<p>Docente/i</p>	<p>Prete Marina e insegnanti di classe in compresenza per lavorare in gruppi</p>
<p>Assistente/i amministrativo/i</p>	
<p>Oppure DSGA</p>	
<p>Collaboratore/i scolastico/ci</p>	
<p>Esperto/i esterno/i (deve essere fatto avviso pubblico e non chiamata personale)</p>	<p>(indicare le particolari competenze che dovrà possedere l'esperto)</p>
<p>Collaborazione di rete</p>	
<p>Enti territoriali coinvolti</p>	
<p><b>Pianificazione dei tempi</b></p>	
<p>Fasi del progetto(sequenze di sviluppo operativo)</p>	<p>Partecipazione alla Europe Code Week 2016 e realizzazione dell'ora del codice</p> <hr/> <p>Progettazione e condivisione di attività realizzate con Scratch</p> <hr/> <p>Eventuali applicazione di attività di programmazione in attività svolte nelle altre materie (esempio digital story telling)</p>

<p>Tempi di sviluppo</p> <p>Ottobre novembre: partecipazione alla Europe Code Week</p> <p>dicembre-gennaio: programmazione con Scratch nel plesso di Mignagola</p> <p>febbraio-marzo: programmazione con Scratch nel plesso di Vascon</p> <p>aprile-maggio: programmazione con Scratch nel plesso di Carbonera</p>																				
<p><b>Alunni:</b></p> <p><b>Modalità/ strumenti di verifica intermedia: allegare tipologia di strumenti</b></p> <p>Questionario di gradimento alla partecipazione della Code Week</p> <p>Modalità/ strumenti di verifica finale</p> <p>Questionario di gradimento finale; valutazione progetti realizzati</p> <p><b>Docenti: monitoraggio complessivo del progetto</b></p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Aspetti positivi</th> <th>Aspetti negativi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr><td> </td><td> </td></tr> <tr> <td rowspan="4"><b>Documentazione del progetto</b></td> <td> </td> </tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> <tr><td> </td></tr> </tbody> </table>		Aspetti positivi	Aspetti negativi													<b>Documentazione del progetto</b>				
Aspetti positivi	Aspetti negativi																			
<b>Documentazione del progetto</b>																				

**2.SCHEDA FINANZIARIA**

**Finanziamento**

<p>ATTIVITA' DA FINANZIARE CON  (per contributi altri dovrà essere fornita precisa indicazione delle fonti):</p>	
<input type="checkbox"/>	Fondo d'Istituto
<input type="checkbox"/>	Ex Legge 440 (potenziamento dell'autonomia del POF)
<input type="checkbox"/>	Contributo Comunale

<input type="checkbox"/>	Finanziamento Ministeriale
<input type="checkbox"/>	Altri Contributi
<input checked="" type="checkbox"/>	Costo zero

**Risorse e costi: schede finanziarie**

<b>COLLABORATORI SCOLASTICI</b>		
<b>Cognome</b>	<b>Nome</b>	<b>Ore collaborazione</b>
<b>Totale ore</b>		
<b>Totale €</b>		
<b>ASSISTENTI AMMINISTRATIVI</b>		
<b>Cognome</b>	<b>Nome</b>	<b>Ore collaborazione</b>
		<b>€ 14,50</b>
<b>Totale ore</b>		<b>0</b>
<b>Totale €</b>		<b>0,00</b>

<b>DOCENTI</b>			
<b>Cognome</b>	<b>Nome</b>	<b>Ore progettazione</b>	<b>Ore docenza</b>
			<b>€ 17,50</b>
<b>Totale ore</b>			<b>0</b>

<b>Totale €</b>		<b>0,00</b>
-----------------	--	-------------

<b>MATERIALI: indicazione precisa e dettagliata</b>	
<b>Descrizione</b>	<b>Costo</b>
<b>VERRANNO UTILIZZATI I MATERIALI DI FACILE CONSUMO DEL PLESSO</b>	
<b>Totale €</b>	<b>0,00</b>

Carbonera, 28/10/2016

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Marina Prete

<i>A cura del Dirigente Scolastico</i>	
DATA COLLEGIO	FIRMA APPROVAZIONE - RIESAME E VERIFICA dei progetti
<p><b>Solo per i progetti/attività con finanziamento</b></p> <p>Approvazione del Consiglio Istituto del _____</p>	