

SCHEDA DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

1. Titolo del progetto

PICCOLI PROGRAMMATORI

2. Referente/Responsabile del progetto

ERCOLI STEFANIA

3. Area di interesse (discipline/campi d'esperienza)

TECNOLOGIA-INFORMATICA MATEMATICA

4. Sintesi del progetto

Breve descrizione del progetto. Indicare chiaramente:

a. Analisi dei bisogni:

La diffusione dell'informatica nel mondo del lavoro e dell'informazione rende indispensabile per i nativi digitali il possesso di specifiche competenze nell'utilizzo e nel controllo delle tecnologie. La Scuola ha quindi il compito di aiutare gli studenti ad acquisire le migliori competenze informatiche e, soprattutto, di guidarli verso un approccio di studio attivo e volto ad un utilizzo consapevole dei computer. Lo studio di linguaggi di programmazione e lo sviluppo del pensiero computazionale appaiono dunque particolarmente utili.

b. Finalità:

Il laboratorio di coding, consente:

- l'acquisizione di competenze trasversali.
- il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.

c. Obiettivi (formativi e/o specifici di apprendimento):

- Capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.
- Sviluppare il ragionamento accurato e preciso.
- Sviluppo del pensiero computazionale.
- Sviluppare le competenze logiche.

d. n° destinatari (indicare le *classi* coinvolte con il *numero degli alunni* coinvolti):

- **Scuola Primaria San Pellegrino:**

I gruppo: 6 alunni - classe II e III

II gruppo : 8 alunni - classe IV e V + 10 alunni della classe I D della Scuola secondaria di Primo grado

e. attività principali e metodologie utilizzate:

- Lezioni di tipo informale, verranno condotte in maniera giocosa in un contesto ludico e divertente. I ragazzi dovranno apprendere "giocando".

f. tempi di attuazione (indicare la durata del progetto):

- tutto l'anno scolastico – 1 ora per ciascun gruppo

g. risultati attesi:

- Creare un prodotto digitale in base alle proprie esigenze, consentendo ai ragazzi di essere utenti attivi decidendo in maniera autonoma quello che utilizzare e come utilizzarlo.

h. modalità di verifica:

- Verifica in itinere attraverso l'osservazione.

i. modalità di documentazione:

- creazione di un DVD con i progetti digitali degli alunni.

l. eventuali uscite didattiche:

-
-

5. Figure coinvolte: (indicare i NOMI dei docenti coinvolti nel progetto)

Docenti:

- Ercoli Stefania, Fuina Francesca con funzione di Tutor

ATA: Fortini Vittorugo

Eventuali esperti esterni (gratuito):

- Marco Matarazzi, Andrea Sprega, Diego Buratti della Ditta Vendini s.r.l.

Gualdo Tadino, 18 ottobre 2016

Il Referente/Responsabile del Progetto

Ercoli Stefania