

Progetto curricolare

Titolo: L'ora del codice-programma il futuro e Codeweek Partecipazione alle iniziative del Miur -La settimana europea della programmazione Codeweek 2021(webinar eft Sicilia) -la settimana del PNSD (Animatore digitale)		Destinatari: a. Scuola dell'Infanzia Statale b. Classi quarte e quinte Scuola Primaria c. Classi prime e seconde- S.S. 1°	Tempi 1 ora di laboratorio per ogni classe, durante la settimana del Codeweek (Ottobre) e PNSD (Dicembre)
Area di potenziamento - Potenziamento Scientifico; - Potenziamento laboratoriale		Discipline coinvolte: a. area logico matematica, area espressiva b. area logico matematica c. tecnologia, matematica e scienze	
		Obiettivi formativi (L 107 art. 1 comma 7) <input type="checkbox"/> potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche, anche al fine del miglioramento delle performance relative alle prove INVALSI; <input type="checkbox"/> sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro; <input type="checkbox"/> valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese; <input type="checkbox"/> potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.	
Ente promotore: MIUR			Docenti referenti Animatore digitale, prof. F. Vinci
Competenze chiave	Profilo delle competenze	Finalità del progetto	Compito di realtà
Competenze digitali.	Usa le tecnologie in contesti comunicativi concreti per ricercare dati e informazioni e per interagire con soggetti diversi	Apprendere strategie di: risoluzione di problemi, progettazione e comunicazione e Sviluppare il pensiero creativo e divergente	Un'ora propedeutica (per ogni classe) di avviamento al Pensiero Computazionale durante la quale dopo una breve introduzione teorica, gli alunni dovranno svolgere le attività proposte. Per la scuola dell'infanzia e per alcuni step utili a tutti gli ordini di scuola, saranno svolte attività unplugged: il labirinto sarà disegnato a terra e gli alunni a turno impartiranno/ eseguiranno gli spostamenti. A scelta. I C.d.C. potranno scegliere se seguire uno dei percorsi proposti dai siti di riferimento. Vedi progetti completi sul sito Codeweek EFT Sicilia qui e sul sito programma il futuro
Comunicazione nelle lingue straniere	È in grado di affrontare in lingua inglese e francese una comunicazione essenziale in semplici situazioni di vita quotidiana.	-Per la Scuola Primaria e per la S.S. 1° saranno utilizzati: <i>Materiali e attività accessibili dal sito del MIUR www.programmailfuturo.it</i> -Per la Scuola dell'Infanzia , saranno proposte lezioni pensate per essere svolte in assenza di computer.	
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Scuola S. 1° Utilizza le sue conoscenze matematiche e scientifico-tecnologiche per trovare e	Attività laboratoriali finalizzate a: - <i>Padroneggiare la complessità e favorire lo sviluppo della creatività - es: pensare ad un</i>	

	giustificare soluzioni a problemi reali..	<p><i>problema e identificare i singoli passi prendendoli in considerazione uno alla volta ; insegnare il gusto dei problemi impossibili e incoraggiare i bambini a immaginare e costruire nuovi mondi .</i></p> <p><i>- Lavoro a coppie e gruppi, alternando i bambini nel ruolo di “navigatore” e di “guidatore” - es: capire cos'è un programma dando istruzioni ad un altro compagno affinché faccia un disegno (utilizzo della carta a quadretti grandi e immagini/algoritmi con un unico colore),</i></p>	<p>qui</p> <p>Modalità e tempi della verifica <u>Autovalutazione</u> dell'alunno e riflessioni sul suo apprendimento attraverso analisi critica dell'esperienza.</p>
Imparare ad imparare	Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è in grado di ricercare nuove informazioni. Si impegna in nuovi apprendimenti anche in modo autonomo.		<p>Risorse strumentali necessarie Lim, tablet, pc, sito EFT Sicilia Codeweek, piattaforma MIUR programma il futuro.</p>
Competenze sociali e civiche	<p>Scuola S. 1° Ha cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente.</p>		

Il Docente proponente: Franco Vinci