

PROGETTO DIDATTICO

ANNO SCOLASTICO 2019/2020

1. TITOLO DEL PROGETTO: Coding e robotica: a scuola si può!

Il progetto è inserito nel Piano Offerta Formativa approvato dal Collegio Docenti
a.s. 2019/2020

Docenti responsabili del progetto: **Rubbo Laura - Baccega Vania - Parma Daniele**

Classi interessate: **docenti delle classi della scuola primaria dell'istituto**

2. DESCRIZIONE DEL PROGETTO

Obiettivi e attività:

- Avvicinarsi con il gioco al mondo della robotica
- Avvicinarsi al mondo dell'informatica in modo ludico
- Favorire lo sviluppo di competenze informatiche
- Applicare i meccanismi e i principi di base propri della logica e dell'informatica
- Utilizzare un linguaggio di programmazione semplice e intuitivo
- Analizzare e organizzare i dati di un problema in base a criteri logici
- Provare e sperimentare per tentativi ed errori senza aver paura di sbagliare
- Favorire l'apprendimento cooperativo e il problem solving
- Favorire l'autonomia e la creatività nel processo di apprendimento

Attività:

- Predisposizione di semplici percorsi per l'avvio del coding (pixel art e coding unplugged) e della robotica (utilizzo delle Bee Bot) in un contesto interdisciplinare nelle classi 1 e 2
- Predisposizione di semplici percorsi in un contesto interdisciplinare con l'utilizzo della piattaforma Scratch per le classi 3, 4 e 5
- Utilizzo della piattaforma Code.org per tutte le classi
- Organizzazione di incontri per i docenti interessati a sviluppare i percorsi nelle proprie classi
- Tutoraggio nelle classi per avviare o monitorare i percorsi avviati
- Formazione sull'utilizzo della piattaforma Scratch

CALENDARIO

Da novembre 2019 a maggio 2020

3. RISORSE UMANE

Esperti esterni: //
Docenti interni: Rubbo Laura, Baccega Vania, Parma Daniele
Collaboratori scolastici: collaboratori in servizio
Rapporti con altre Istituzioni: //

4. VALUTAZIONE

<i>Indicatori finali</i>	
<i>Modalità di valutazione</i>	<i>Risultati attesi</i>
Osservazione sistematica in itinere	<ul style="list-style-type: none">- Acquisire metodi per la risoluzione dei problemi e il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità- Stimolare la capacità di analisi, organizzativa e di comunicazione, utilizzando l'operatività- Acquisire la capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo- Saper organizzare i dati del problema da risolvere- Disseminazione tra i docenti di attività e contenuti legati al coding e la robotica educativa

5. BENI E SERVIZI

Risorse logistiche/organizzative/acquisti

Logistiche:

- aula polifunzionale e laboratorio di informatica della scuola primaria Marostica

Acquisti:

- kit di Bee Bot per tutte le scuole primarie dell'istituto
- Risma di cartoncino colorato
- Risma di cartoncino bianco
- Fogli A3 e A4 per plastificatrice

6. RISORSE FINANZIARIE

Preventivo di spesa

<i>Personale docente interno:</i>	<i>n. ore</i>	<i>Costo orario lordo</i>	<i>Totale complessivo</i>	<i>riservato segreteria</i>
Attività aggiuntiva di insegnamento	//	//	//	
Esperto per docenza	6/8			
Materiale (acquisto Kit di bee Bot)			€ 3.000	

7. I FINANZIAMENTI PROVENGONO DA:

FONDI DELLA SCUOLA	Si
ALTRO: COMUNI/BANCHE/ASSOCIAZIONI	//

Marostica, 16 ottobre 2019

I responsabili del progetto

Rubbo Laura
Baccega Vania
Parma Daniele