

# 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"><li>- Acquisire metodi per la risoluzione dei problemi e il gusto di realizzare i propri progetti, frutto della fantasia e della razionalità</li><li>- Stimolare la capacità di analisi, organizzativa e di comunicazione, utilizzando l'operatività</li><li>- Acquisire la capacità di assumere ruoli costruttivi e collaborativi all'interno del gruppo</li><li>- Saper organizzare i dati del problema da risolvere</li><li>- Disseminazione tra i docenti di attività e contenuti legati al coding e la robotica educativa</li></ul>

### 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	//	//	//	
<b>Esperto per docenza</b>	6/8			
<b>Materiale</b> (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