



PROGETTO CODING



ANNO SCOLASTICO 2016/2017

PREMESSA

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato, è indispensabile quindi che l'alunno abbia una comprensione dei concetti di base dell'informatica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche *pensiero computazionale*, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il *pensiero computazionale* è attraverso la programmazione (*coding*) in un contesto di gioco.

Un'appropriata educazione al *pensiero computazionale*, che vada al di là dell'iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

PROGETTO CODING

ANNO SCOLASTICO 2016/2017

1. -TITOLO	<i>Coding</i>
2. CONTESTO CLASSE/ALUNNI	Tutti gli alunni del Circolo
3. TEMPI	Intero anno scolastico
4. COMPETENZE –CHIAVE EUROPEE	<ul style="list-style-type: none">• Competenze matematiche• Competenza digitale• Imparare a imparare
5. TRAGUARDI PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none">• Si orienta tra i diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso adeguato a seconda delle diverse situazioni.• Inizia a riconoscere in modo critico le caratteristiche, le funzioni e i limiti della tecnologia attuale
6. COMPETENZE TRASVERSALI	<ul style="list-style-type: none">• Reperisce e organizza in modo efficace le informazioni• Ha consapevolezza delle proprie potenzialità e dei propri limiti• Si impegna a portare a compimento il lavoro iniziato da solo o insieme ad altri• Si assume le proprie responsabilità, chiede aiuto quando si trova in difficoltà e sa fornire aiuto a chi lo chiede.• Rispetta le regole condivise, collabora con gli altri per la costruzione del bene comune
7. OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO	<ul style="list-style-type: none">• Stimolare la creatività• Sviluppare il pensiero logico• Ricercare soluzioni ai problemi• Promuovere la lettura e scrittura delle tecnologie

	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire la collaborazione e la condivisione • Sviluppare la capacità di analizzare e organizzare i dati del problema in base a criteri logici • Identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi e risorse (avendo come obiettivo la ricerca della soluzione migliore secondo tali criteri) • Sviluppare la capacità di astrazione.
8. ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Lezioni interattive e non • Uso delle risorse di Code.org • Utilizzo del programma Scratch • Partecipazione all'Ora de Codice
9. MEZZI , STRUMENTI	<ul style="list-style-type: none"> • Laboratorio di informatica • Lim • Tablet • Aula
10. METODI E STRATEGIE DIDATTICHE	<ul style="list-style-type: none"> • Lezione frontale partecipata • Approccio ludico • Problem solving • Cooperative learning • Peer-education e peer-tutoring • Lezione interattiva (Lim)
11. VERIFICA E VALUTAZIONE DEGLI APPRENDIMENTI	Si allega griglia di valutazione.

GRIGLIA DI VALUTAZIONE

	SI	IN PARTE	NO
Attiva modalità relazionali positive tra coetanei, non coetanei ed adulti.			
Dimostra partecipazione ed impegno adeguati.			
Mette in atto forme di collaborazione, di confronto ed aiuto reciproco.			
E' autonomo nello svolgimento delle attività assegnate.			
Dimostra abilità operative e strumentali			
Utilizza le conoscenze acquisite.			
Riconosce le difficoltà incontrate e le strategie adottate per superarle.			

AUTOVALUTAZIONE

	SI	IN PARTE	NO
Ritieni sia stato interessante il progetto proposto?			
Ti è piaciuto lavorare in gruppo insieme ai compagni ?			
Pensi di esserti impegnato adeguatamente?			

Hai incontrato delle difficoltà? (Se le hai incontrate, specifica quali)

.....

.....

.....

Hai utilizzato delle strategie per superarle? (Specifica quali)

.....

.....

In quali attività ritieni di dover migliorare?

.....

.....