

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "M. FERRARA – G. MAROTTOLI"

via Galileo Galilei, snc - 85025 Melfi (PZ) – tel. 0972/24572

Email: pzic842009@istruzione.it - PEC: pzic842009@pec.istruzione.it – Sito: www.icferramarottoli.edu.it

C.M. PZIC842009 - C.F. 85001290767 – Codice Univoco: UFDCNA

Piano del Diritto allo Studio

IMPARARE DIVERTENDOSI

Anno scolastico 2022/2023

I.C. STATALE - "M. FERRARA-MAROTTOLI"-MELFI
Prot. 0000961 del 30/01/2023
IV-5 (Uscita)

Referente del Progetto

Ins. Fabio Cinnadaio

SCENARIO DI RIFERIMENTO

PLESSO	GRADO DI ISTRUZIONE	N. CLASSI/SEZIONI	N. ALUNNI
Marottoli	PRIMARIA	2D	16

IDEA GUIDA DEL PROGETTO

Obiettivi formativi

- Sviluppare le capacità di progettare, relazionarsi, confrontarsi e assumere diversi punti di vista
- Sviluppare il pensiero creativo e divergente
- Sviluppare le competenze logiche e la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.
- Pensare in maniera algoritmica.
- Diventare soggetti attivi della tecnologia.
- Inventare percorsi con bee-boot e blue-bot

DESCRIZIONE DEL PROGETTO

La finalità del progetto non è quella di formare una generazione di futuri programmatori, bensì di educare gli alunni al pensiero computazionale, ovvero la capacità di risolvere problemi applicando la logica, ragionando passo dopo passo sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

Partendo dall'alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi.

Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco. Il coding aiuta a pensare meglio e in modo creativo, stimola la curiosità attraverso quello che apparentemente può sembrare solo un gioco. Consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegna a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. Il segreto sta tutto nel metodo: poca teoria e tanta pratica.

Definizione delle fasi della realizzazione del progetto

Durante l'anno scolastico si attiveranno laboratori di coding all'interno della classe. L'approccio sarà di tipo ludico e creativo, attraverso semplici percorsi rispondenti a comandi di programmazione algoritmica.

Le attività saranno svolte mediante modalità unplugged, quali:

- giochi di direzionalità, lateralità e orientamento nello spazio con BEE BOT e BLUE-BOT
- giochi sull'orientamento nello spazio dell'aula con scacchiere mobili appositamente realizzate allo scopo;
- spostamenti nello spazio-aula su istruzioni scritte e orali da parte dei compagni e seguendo le indicazioni di una simbologia iconica condivisa;
- scrittura di un algoritmo (sequenza di istruzioni) usando un insieme di comandi predefiniti per guidare i compagni nel riprodurre un disegno/percorso.
- programmare istruzioni chiare, semplici ed efficaci affinché possano dare i comandi di azione prefissati.

Fase di check – verifica e documentazione

Lavori realizzati dai bambini e feed back da parte dei genitori sull'efficacia del progetto.

BUDGET COMPLESSIVO

ATTIVITA'	ORE	COSTO	TOTALE
Arredi innovativi		€ 2900	€ 2.900
Docenza	15	€ 25	€ 375
DSGA	5	€ 25	€ 125
TOTALE			3.400

Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Antonietta Iuliano

(Documento informatico firmato digitalmente
ai sensi del D.Lgs 82/2005 s.m.i. e norme collegate)