



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per l'Emilia Romagna
ISTITUTO COMPRENSIVO 9 - MODENA
Via Del Carso, 7 - 41123 MODENA - Tel. 059.243345 - Fax 059.242783
Sito web: www.ic9modena.it - e-mail: moic84700t@istruzione.it

Scheda progetto

Denominazione del progetto

Code it, make it!

Responsabile del progetto

Responsabile del progetto: Colomba Persico
Insegnanti referenti per le classi: Ivan Sciapecconi (3C) ed Eva Pigliapoco (4 A)

Aspetti didattici e formativi del progetto

(descrivere la situazione iniziale e le motivazioni)

Il progetto parte dalla necessità di usare le tecnologie digitali in modo creativo per sviluppare una didattica coinvolgente e divertente. La semplicità d'uso dei moderni device e delle tantissime app rischia di appiattire le enormi potenzialità creative del digitale banalizzandole e omologandole a un uso ripetitivo. Le app ci lasciano poco spazio creativo, sono pensate per un uso preciso e definito da altri, per essere intuitive utilizzano comportamenti e movimenti standard personalizzati solo nella forma, poco nella sostanza. La programmazione (coding), invece sviluppa il pensiero computazionale, in altre parole insegna a trovare soluzioni creative ai problemi, un modo di affrontare le cose che può essere applicato a tutti gli aspetti del conoscere, a tutte le materie, non solo a quelle tecniche o matematiche.

Obiettivi

(descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire)

1. Utilizzo delle tecnologie digitali in classe in maniera consapevole, critica e soprattutto creativa.
2. Realizzazione di progetti interdisciplinari che promuovano la collaborazione tra diversi ambiti didattici.
3. Conoscenza e uso consapevole di un linguaggio di programmazione (Scratch, ideato dal MIT).
4. Impiego della programmazione non come applicazione tecnologica, ma per una didattica interdisciplinare.
5. Sviluppo di competenze avanzate di programmazione informatica da parte dei docenti.

Contenuti

Il progetto prevede l'intervento di esperti e la realizzazione di un quiz che i bambini progetteranno a partire dai meccanismi di gioco presenti nel gioco da tavolo Viva il topo!

Metodologie utilizzate

Lezione frontale
Attività laboratoriale
Lavoro di gruppo

Strumenti/attrezzature

Personal computer
Collegamento a internet
Gioco da tavolo Viva il topo!

Modalità di verifica dei risultati raggiunti

(descrivere come verranno valutati i risultati raggiunti e con quali strumenti)

La verifica del progetto riguarderà:
-il miglioramento delle competenze nella gestione avanzata delle tecnologie digitali
la partecipazione al lavoro di gruppi di tutti i bambini
la trasferibilità delle competenze sviluppate anche al di fuori degli ambiti di intervento del progetto

Destinatari

(indicare le classi coinvolte e il numero di studenti complessivi)

Le classi 3C e 4 A della scuola primaria Cittadella

Durata

(indicare la durata del progetto nel corso dell'anno e il numero di ore richieste)

L'anno 2016/17 è il secondo anno del progetto, che ha durata triennale.

Rapporti con soggetti esterni e modalità della collaborazione

Per la realizzazione del progetto interverranno l'esperto Giorgio Gandolfi per l'aspetto ludico e un'esperta scelta dal Comune per le lezioni di coding.

Risorse umane interne

	Descrizione attività	n. ore	Euro/ora	Importo	Importo totale
Docenti	Progettazione, produzione materiali, monitoraggio, conduzione del progetto		17,50		
	Attività di insegnamento		35,00		

Risorse umane esterne (esperti)

Profilo professionale	Descrizione attività	n. ore	Euro/ora	Importo	Importo totale

Motivare il ricorso a esperti esterni

--

Beni e servizi

Tipo di materiale	Descrizione	Quantità	Importo previsto

Fonti di finanziamento

Eventuale sovvenzione (indicare l'ente erogatore)	Importo
Totale	

Abstract da inserire nel POF (max 5 righe)

Il progetto Code it, make it, di durata triennale, è al suo secondo anno. Parte dalla necessità di usare le ICT in modo significativo. La programmazione (coding) sviluppa il pensiero computazionale, in altre parole insegna a trovare soluzioni creative ai problemi: un approccio di tipo interdisciplinare che può essere applicato a tutti gli aspetti del conoscere. La metodologia usata sarà quella della didattica laboratoriale.

* firma del referente del progetto

Data

