

I.C. "V. MARTELLOTTA" – TARANTO



Progetto "Programma il Futuro"



Coding



MARTELLOTTA...

ANDIAMO A PROGRAMMARE!



Anno scolastico 2022/2023

**ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE
 MARTELOTTA**

Via Scoglio del Tonno 4 – Tel./Fax 0997761045 – 74121 TARANTO
 C.F. 90123360738 - Codice Univoco: UFH5J2
 e-mail: taic81900d@istruzione.it – Sito Web: www.martellotta.edu.it

PROGETTO
 CURRICOLARE
 EXTRACURRICOLARE

TITOLO DEL PROGETTO: “PROGRAMMA IL FUTURO”	
<i>Docente responsabile/referente</i>	Bonitta Rosita, referente d’Istituto
<i>Classi coinvolte (specificare ordine di scuola)</i>	Scuola Primaria: 24 classi
	Scuola dell’Infanzia: tutte le sezioni
<i>N° alunni coinvolti</i>	Scuola Primaria: 467 alunni
	Scuola dell’Infanzia: 224 alunni
<i>N° docenti coinvolti</i>	Scuola Primaria: 18 docenti curricolari + 22 docenti di sostegno
	Scuola dell’Infanzia: 13 docenti curricolari + 6 docente di sostegno
<i>Discipline coinvolte</i>	Scuola Primaria: Matematica – Tecnologia
	Scuola dell’Infanzia: Campo di esperienza <i>La conoscenza del mondo</i>
DESCRIZIONE ANALITICA	
<i>Individuazione dei bisogni.</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Sviluppare e potenziare le competenze digitali. – Sviluppare e potenziare il pensiero computazionale. – Rispondere alle richieste delle famiglie. – Arricchire l’Offerta Formativa dell’Istituto.
<i>Obiettivi da raggiungere.</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Accrescere interesse e partecipazione alla vita scolastica. – Potenziare negli alunni la logica della programmazione. – Potenziare la capacità di raggiungere obiettivi proposti. – Sviluppare lo spirito di collaborazione.

	<ul style="list-style-type: none"> – Potenziare l'autonomia personale ed operativa. – Sviluppare negli alunni l'uso consapevole delle tecnologie della comunicazione. – Imparare a risolvere problemi informatici.
<p><i>Articolazione e descrizione delle attività.</i></p>	<p>I percorsi didattici del progetto Programma il Futuro, basati sul materiale didattico di Code.org, aiutano gli alunni a diventare consapevoli e a valorizzare le proprie risorse (valorizzando le differenze individuali e considerandole una ricchezza) e mirano a favorire la loro creatività.</p> <p>Sono disponibili 5 tipi di percorso:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Le lezioni tecnologiche sono fruibili tramite web e sono suddivise in una serie di esercizi progressivi. Non è richiesta alcuna abilità tecnica al di là di una elementare capacità di navigare su Internet. Né è necessaria alcuna particolare preparazione scientifica. 2. Le lezioni tradizionali possono essere svolte senza la disponibilità di un calcolatore. 3. Le lezioni sulla cittadinanza digitale consapevole – disponibili sia per gli studenti della scuola primaria sia per quelli della secondaria di primo grado – contengono dei coinvolgenti video, delle dettagliate guide che permettono agli insegnanti di condurre agevolmente le lezioni in aula e delle preziose indicazioni per i genitori degli studenti. 4. Le lezioni su come funzionano i computer, adatte dai 9-10 anni in su (senza alcun limite superiore), sono basate su avvincenti video ed una guida completa per supportare l'insegnante nella conduzione delle lezioni. 5. Il corso <i>Principi dell'Informatica</i> orientato agli studenti della scuola secondaria superiore in vista di un corso di studi universitari. <p>Le lezioni tecnologiche e tradizionali possono essere fruite nelle due modalità:</p> <p>-Una modalità base, denominata <i><u>l'Ora del Codice</u></i>, consistente nello svolgere solo un'ora di avviamento ai principi fondamentali dell'informatica. Si suggerisce che questa attività avvenga nelle settimane dall'8 al 23 ottobre 2022 con l'iniziativa <i>EU CODE WEEK</i> oppure dal 5 all'11 dicembre 2022 durante la Settimana Internazionale di Educazione Informatica, in concomitanza con analoghe</p>

attività in corso in tutto il mondo.

-Una modalità **avanzata** consistente nel far seguire a quest'ora di avviamento uno o più percorsi maggiormente articolati, che approfondiscono i temi del ***pensiero computazionale***, strutturati in funzione del livello di età e di esperienza dello studente. Essi possono essere svolti nel resto dell'anno scolastico.

Al termine del percorso gli studenti avranno appreso i primi rudimenti di sviluppo del software attraverso l'uso di un tool denominato Scratch11, creato appositamente dal Massachusetts Institute of Technology (MIT) 12 per insegnare ai bambini a programmare.

Attività tradizionali previste per tutti gli ordini di scuola

Attività che mirano a sviluppare i principi fondamentali dell'informatica seguendo le lezioni sotto indicate:

- Programmazione su carta a quadretti
- Algoritmi
- Funzioni
- Istruzioni condizionali
- Composizione di canzoni
- Astrazione
- Programmazione a staffetta

Attività tecnologiche previste per la scuola dell'infanzia

Il Corso A è progettato per essere utilizzato alla scuola dell'infanzia con bambini che non hanno ancora imparato a leggere e più in generale può essere indicato nella fascia di età tra 4 e 7 anni. Consente agli alunni di introdurre i primi elementari principi di informatica con uno sforzo iniziale molto basso e di procedere in maniera molto graduale, sviluppando progressivamente capacità di risolvere problemi e di perseverare nella ricerca di soluzioni. Alla fine del corso gli alunni creano i loro giochi o le loro storie, che possono condividere.

Dal momento che questo corso è destinato ad alunni che non sanno ancora leggere, i blocchi usati per la costruzione dei programmi sono corredati da simboli e immagini con uso minimale di testo.

I concetti fondamentali coperti dal corso sono: la **sequenza** di istruzioni, la **ripetizione** di istruzioni (*ciclo*) ed un primo sguardo agli **eventi**.

Le lezioni tecnologiche del Corso A sono 9 e ognuna è focalizzata su alcuni concetti fondamentali, su cui sono incentrati i relativi esercizi.

Per ogni lezione tecnologica è fornita una guida

didattica che descrive i *concetti di base* presentati e gli *obiettivi didattici* della lezione.

Attività tecnologiche previste per la scuola primaria

Corso B

Il **Corso B** - simile al Corso A, ma con maggior varietà per bambini leggermente più grandi - è progettato per essere utilizzato con bambini che stanno imparando a leggere, ed è quindi adatto all'**ultimo anno della scuola dell'infanzia e nella prima classe della scuola primaria**; più in generale, può essere indicato nella fascia di età tra 5 e 8 anni. Come il corso A, consente agli studenti di entrare nei meccanismi del pensiero computazionale con uno sforzo iniziale molto basso e di procedere in maniera molto graduale, sviluppando progressivamente capacità di risolvere problemi e di perseverare nella ricerca di soluzioni. Alla fine del corso gli studenti creano i loro giochi o le loro storie, che possono condividere. Il corso è il naturale punto di partenza per studenti che stanno iniziando a leggere dal momento che i blocchi usati per la costruzione dei programmi sono corredati da simboli e immagini con uso minimale di testo. In caso di alunni più veloci di altri nello svolgimento degli esercizi, si possono eventualmente proporre in aggiunta analoghi esercizi del corso A.

I concetti fondamentali coperti dal corso sono gli stessi del corso A: la **sequenza** di istruzioni, la **ripetizione** di istruzioni (*ciclo*) ed un primo sguardo agli **eventi**.

Le lezioni tecnologiche del Corso B sono 7 e ognuna è focalizzata su alcuni concetti fondamentali, su cui sono incentrati i relativi esercizi.

Per ogni lezione tecnologica è fornita una **guida didattica** che descrive i *concetti di base* presentati e gli *obiettivi didattici* della lezione. Ogni guida contiene inoltre un video per illustrare e commentare lo svolgimento dell'interazione.

- **Lezione 2** *Sequenze di istruzioni con Scrat.*
- **Lezione 5:** *Programmare con Scrat.*
- **Lezione 7:** *Programmare con Rey e BB-8.*

- **Lezione 9:** *Cicli con Scrat.*
- **Lezione 10:** *Cicli con la collezionista.*
- **Lezione 11:** *Disegnare giardini con i cicli.*
- **Lezione 13:** *Una battaglia con gli eventi.*

Corso C

Il **Corso C** è progettato per essere utilizzato con alunni della **seconda classe della scuola primaria**. Più in generale, può essere indicato nella fascia di età tra 6 e 10 anni. Per seguire il corso non è necessario aver svolto i precedenti corsi A e B, infatti vengono completamente trattati tutti i medesimi concetti fondamentali dell'informatica. Nel corso gli alunni creano programmi con sequenze di istruzioni, cicli ed eventi, imparano a risolvere problemi, a cercare e correggere gli errori. Alla fine del corso gli alunni creano i loro giochi o le loro storie, che possono condividere.

Essendo un corso orientato ad alunni che hanno già imparato a leggere, i blocchi usati per la costruzione dei programmi contengono testo descrittivo e non più immagini o simboli come nei Corsi A e B.

I concetti fondamentali coperti dal corso sono gli stessi dei corsi A e B: la **sequenza** di istruzioni, la **ripetizione** di istruzioni (*ciclo*) e gli **eventi**.

Nella maggior parte degli esercizi proposti, gli alunni sono incentivati a procedere sfruttando al meglio la strategia a "prove ed errori", con l'obiettivo di annullare la paura di sbagliare e massimizzare le possibili "scoperte" che spesso possono nascere da approcci istintivi. Però, al fine di sollecitare anche la riflessione e controllare il livello di apprendimento acquisito dagli alunni, in molte lezioni si trova anche un esercizio di "predizione" in cui l'alunno è costretto a rispondere ad una domanda prima di poter eseguire il codice e successivamente la risposta non può più essere modificata.

Le lezioni tecnologiche del Corso C sono 10 e ognuna è focalizzata su alcuni concetti fondamentali, su cui sono incentrati i relativi esercizi.

Per ogni lezione tecnologica è fornita una **guida didattica** che descrive i *concetti di base* presentati e gli *obiettivi didattici* della

lezione. Ogni guida contiene inoltre un video per illustrare e commentare lo svolgimento dell'intera lezione.

- **Lezione 2:** *Programmare con Angry Birds.*
- **Lezione 3:** *Correzione di errori nel labirinto*
- **Lezione 5:** *Programmare con la collezionista.*
- **Lezione 6:** *Programmare con l'artista.*
- **Lezione 8:** *Cicli con Rey e BB-8.*
- **Lezione 9:** *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 10:** *Cicli con la contadina.*
- **Lezione 12:** *Realizzare un gioco Flappy.*
- **Lezione 14:** *Giocare con gli eventi.*
- **Lezione 15:** *Uno sguardo avanti con Minecraft.*

Corso D

Il **Corso D** è progettato per essere utilizzato con alunni della **terza classe della scuola primaria**. Più in generale, può essere indicato nella fascia di età tra 7 e 11 anni. Per seguire il corso non è necessario aver svolto i corsi precedenti, infatti vengono ripresi brevemente i concetti del corso C ed aggiunte nuove competenze. Come nei corsi precedenti, ma con maggiori potenzialità, nelle lezioni dedicate agli eventi gli alunni creano giochi interattivi e storie da condividere con gli amici. Il corso termina con una lezione dedicata alla comprensione del codice binario.

I concetti fondamentali velocemente introdotti nelle prime lezioni sono: la **sequenza di istruzioni**, la **ripetizione** di istruzioni (*ciclo*), la **correzione degli errori** (*debugging*) e gli **eventi**. I nuovi concetti introdotti in questo corso sono: i **cicli annidati**, le **istruzioni condizionali**, i cicli "**mentre**" e "**fino a che**", per finire con il **codice binario**.

Nella maggior parte degli esercizi proposti, gli alunni sono incentivati a procedere sfruttando al meglio la strategia a "prove ed errori", con l'obiettivo di annullare la paura di sbagliare e massimizzare le possibili "scoperte" che spesso possono nascere da approcci istintivi.

Però, al fine di sollecitare anche la riflessione e controllare il livello di apprendimento acquisito dagli alunni, in molte lezioni si trova anche un esercizio di "predizione" in cui l'alunno è costretto a rispondere ad una domanda prima di

poter eseguire il codice e successivamente la risposta non può più essere modificata.

Le lezioni tecnologiche del Corso D sono 14 e ognuna è focalizzata su alcuni concetti fondamentali, su cui sono incentrati i relativi esercizi.

Per ogni lezione tecnologica è fornita una **guida didattica** che descrive i *concetti di base* presentati e gli *obiettivi didattici* della lezione. Ogni guida contiene inoltre un video

per illustrare e commentare lo svolgimento dell'intera lezione.

- **Lezione 2:** *Introduzione agli esercizi online.*
- **Lezione 4:** *Debugging con la collezionista.*
- **Lezione 5:** *Rimbalzando con gli eventi.*
- **Lezione 6:** *Cicli con l'Era glaciale.*
- **Lezione 7:** *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 8:** *Cicli annidati nel labirinto.*
- **Lezione 9:** *Cicli annidati con l'artista.*
- **Lezione 10:** *Cicli annidati con Frozen.*
- **Lezione 11:** *Cicli "mentre" con la contadina.*
- **Lezione 12:** *Cicli "fino a che" nel labirinto..*
- **Lezione 14:** *Istruzioni condizionali con l'ape.*
- **Lezione 15:** *Istruzioni condizionali & cicli con la contadina.*
- **Lezione 17:** *Realizzare un gioco col laboratorio.*
- **Lezione 19:** *Artista binario.*

Corso E

Il **Corso E** è progettato per essere utilizzato con alunni della **quarta classe della scuola primaria**. Più in generale, può essere indicato nella fascia di età tra 8 e 12 anni. Per seguire questo corso non è necessario aver svolto quelli precedenti, infatti nella prima parte introduttiva vengono ripresi i concetti dei corsi C e D per gli alunni che non li hanno eseguiti; le classi che iniziano questo corso dopo aver già completato i precedenti, possono saltare questa parte introduttiva o utilizzarla come ripasso iniziale. La "funzione" è il principale nuovo concetto di informatica introdotto in questo corso.

Le abilità nell'uso degli eventi vengono qui allenate in un nuovo ambiente focalizzato sulla gestione dei personaggi.

Il corso termina con una sezione dedicata alla realizzazione strutturata di un proprio progetto, finalizzata all'allenamento della perseveranza ed all'apprendimento dei seguenti temi:

progettazione, realizzazione e presentazione.

I concetti fondamentali riepilogati nella parte introduttiva del corso sono: la sequenza di istruzioni, la **ripetizione** di istruzione (*ciclo*), la **correzione degli errori**, i **cicli annidati**, le **istruzioni condizionali**, i cicli "mentre" e "fino a che", i **commenti e gli eventi**.

Il nuovo concetto fondamentale introdotto in questo corso è la **funzione**. Nella maggior parte degli esercizi proposti, gli alunni sono incentivati a procedere sfruttando al meglio la strategia a "prove ed errori", con l'obiettivo di annullare la paura di sbagliare e massimizzare le possibili "scoperte" che spesso possono nascere da approcci istintivi. Però, al fine di sollecitare anche la riflessione e controllare il livello di apprendimento acquisito dagli alunni, in molte lezioni si trova anche un esercizio di "predizione" in cui l'alunno è costretto a rispondere ad una domanda prima di poter eseguire il codice e successivamente la risposta non può più essere modificata.

Le lezioni tecnologiche del Corso E sono 19 e ognuna è focalizzata su alcuni concetti fondamentali, su cui sono incentrati i relativi esercizi

Per ogni lezione tecnologica è fornita una **guida didattica** che descrive i *concetti di base* presentati e gli *obiettivi didattici* della lezione. Ogni guida contiene inoltre un video per illustrare e commentare lo svolgimento dell'interazione

- **Lezione 2:** *Programmare e commentare nel labirinto.*
- **Lezione 4:** *Debugging con Scrat.*
- **Lezione 5:** *Programmare l'artista.*
- **Lezione 7:** *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 8:** *Cicli annidati nel labirinto.*
- **Lezione 9:** *Cicli annidati con Frozen.*
- **Lezione 11:** *Istruzioni condizionali con la contadina.*

Parte centrale del corso:

- **Lezione 13:** *Realizza un gioco con Star Wars.*
- **Lezione 15:** *Funzioni con Minecraft.*
- **Lezione 16:** *Funzioni con la contadina.*
- **Lezione 18:** *Funzioni con l'artista.*
- **Lezione 19:** *Fissare i concetti.*
- **Lezione 20:** *Introduzione al laboratorio dei personaggi.*
- **Lezione 21:** *La festa degli alieni.*
- **Lezione 22:** *Giraffa domestica.*

Progetto di fine corso:

- **Lezione 23:** *Idee di progetto.*
- **Lezione 24:** *Il processo di progettazione.*
- **Lezione 25:** *Realizza il tuo progetto.*
- **Lezione 26:** *Presenta il tuo progetto.*

Corso F

Il **Corso F** è progettato per essere utilizzato con alunni della **quinta classe della scuola primaria**. Più in generale, può essere indicato nella fascia di età tra 9 e 13 anni. Per seguire questo corso non è necessario aver svolto quelli precedenti, infatti nella prima parte introduttiva vengono ripresi i concetti dei corsi precedenti per gli alunni che non li hanno eseguiti; le classi che iniziano questo corso dopo aver già completato i precedenti, possono saltare questa parte introduttiva o utilizzarla come ripasso iniziale.

La "variabile" ed il "ciclo con contatore" sono i principali nuovi concetti di informatica introdotti in questo corso. Come nel corso E, le abilità nell'uso degli eventi vengono qui allenate nel nuovo ambiente focalizzato sulla gestione dei personaggi ed il corso termina con una sezione dedicata alla realizzazione strutturata di un proprio progetto, finalizzata all'allenamento della perseveranza ed all'apprendimento dei seguenti temi: progettazione, realizzazione, revisione e presentazione.

I concetti fondamentali riepilogati nella parte introduttiva del corso sono:

la **sequenza di istruzioni**, la **ripetizione** di istruzioni (*ciclo*), la **correzione degli errori**, i **cicli annidati**, le **istruzioni condizionali**, i cicli **"mentre"** e **"fino a che"**, i **commenti**, gli **eventi** e la **funzione**. I nuovi concetti fondamentali introdotti in questo corso sono la **variabile** ed il **ciclo con contatore**.

Nella maggior parte degli esercizi proposti, gli alunni sono incentivati a procedere sfruttando al meglio la strategia a "prove ed errori", con l'obiettivo di annullare la paura di sbagliare e massimizzare le possibili "scoperte" che spesso possono nascere da approcci istintivi. Però, al fine di sollecitare anche la riflessione e controllare il livello di apprendimento acquisito dagli alunni, in molte lezioni si trova anche un esercizio di "predizione" in cui l'alunno è costretto a rispondere ad una domanda prima di poter eseguire il codice e successivamente la risposta non può più essere modificata.

Le lezioni tecnologiche del Corso F sono 21 e ognuna è focalizzata su alcuni concetti fondamentali, su cui sono incentrati i relativi esercizi.

Per ogni lezione tecnologica è fornita una **guida didattica** che descrive i *concetti di base* presentati e gli *obiettivi didattici* della lezione. Ogni guida contiene inoltre un video per illustrare e commentare lo svolgimento dell'interazione.

- **Lezione 2:** *Programmare e commentare nel labirinto.*
- **Lezione 4:** *Debugging con Scrat.*
- **Lezione 5:** *Programmare l'artista.*
- **Lezione 7:** *Cicli con l'artista.*
- **Lezione 8:** *Cicli annidati nel labirinto.*
- **Lezione 9:** *Cicli annidati con Frozen.*
- **Lezione 11:** *Istruzioni condizionali con la contadina.*
- **Lezione 12:** *Funzioni con Minecraft.*

Parte centrale del corso:

- **Lezione 15:** *Variabili con l'artista.*
- **Lezione 16:** *Modifica delle variabili con l'ape.*
- **Lezione 17:** *Modifica delle variabili con l'artista.*
- **Lezione 19:** *Cicli con contatore con l'ape.*
- **Lezione 20:** *Cicli con contatore con l'artista.*
- **Lezione 21:** *Introduzione al laboratorio dei personaggi.*
- **Lezione 22:** *La festa degli alieni.*
- **Lezione 23:** *Giraffa domestica.*

Progetto di fine corso:

- **Lezione 24:** *Idee di progetto.*
- **Lezione 25:** *Il processo di progettazione.*
- **Lezione 26:** *Realizza il tuo progetto.*
- **Lezione 27:** *Riesamina il tuo progetto.*

- **Lezione 28:** *Presenta il tuo progetto.*

<p><i>Caratteristiche innovative o qualificanti del progetto.</i></p>	<p>Il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica, ha avviato a partire dall’anno scolastico 2014-15 il progetto Programma il Futuro, in collaborazione con il MIUR – Ministero dell’Istruzione, Università e Ricerca. L’obiettivo è fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, efficaci e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell’informatica. Il progetto è stato riconosciuto come iniziativa di eccellenza europea per l’educazione digitale nell’ambito degli European Digital Skills Awards 2016.</p> <p>Il progetto ha come finalità principale quella di permettere agli studenti, siano essi di scuola primaria o di scuola secondaria, attraverso lo svolgimento di percorsi didattici graduali, di passare dal ruolo di utente passivo della tecnologia al ruolo di protagonista, insegnandogli le basi della programmazione dei computer come strumento per sviluppare il pensiero computazionale, sviluppare cioè competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo fantasioso ed efficiente. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.</p> <p>Un’adeguata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell’iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti basilare affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.</p> <p>Finalità ultima, quindi, è che il progetto possa diventare punto di partenza per un’esperienza duratura, che consentirà allo studente di oggi di vivere bene il proprio futuro.</p> <p>I percorsi, inseriti nel progetto e basati sul</p>

	<p>materiale didattico di Code.org, aiutano gli alunni a diventare consapevoli e a credere nelle proprie risorse, valorizzano le differenze individuali, considerandole una ricchezza e mirano a favorire la loro creatività.</p> <p>Il coding costituisce un prezioso supporto didattico innovativo di cui ogni tipologia di materia (italiano, grammatica, storia, matematica, geometria, geografia, lingue straniere, disegno, musica, fisica, scienze, ecc.) andrà a beneficiare.</p>
<p><i>Durata in ore</i></p>	<p>Il progetto prenderà il via nel mese di ottobre 2022 con la partecipazione delle classi alla Settimana Europea del Codice (CODEWEEK) che si svolgerà dall'8 al 23 ottobre 2022 per fare una prima sperimentazione delle attività. Proseguirà poi, con i percorsi previsti per fasce d'età, durante l'anno scolastico, concludendosi nel mese di maggio 2022.</p> <p>Al momento i laboratori informatici presenti nella scuola primaria non sono stati ripristinati. Fino a che questi non saranno a disposizione delle classi le attività potranno essere svolte:</p> <ul style="list-style-type: none"> -in modalità UNPLUGGED (lezioni tradizionali), senza l'uso cioè di strumenti elettronici; -utilizzando, soprattutto le sezioni della scuola dell'infanzia e le prime classi della scuola primaria, i robottini BEE BOT per eseguire percorsi; -utilizzando le LIM o i TOUCH SCREEN presenti in ogni aula della scuola primaria e dell'infanzia; - fornendo ai bambini il codice classe e la password personale per poter svolgere da casa i percorsi sulla piattaforma CODE.ORG. <p>Quando si potrà accedere ai laboratori ogni gruppo di lavoro potrà usufruire di un'ora di attività a cadenza settimanale (un'ora la settimana).</p>
<p><i>Materiali prodotti (libri, audiovisivi, siti web, spettacoli teatrali, ...).</i></p>	<p>Al termine del percorso saranno consegnati agli studenti attestati personalizzati di completamento delle attività.</p>

<p><i>Modalità di realizzazione.</i></p>	<p>Il progetto sarà realizzato attraverso il sito http://programmmailfuturo.it, utilizzando i percorsi previsti da Code.org</p>
<p><i>Materiali, sussidi didattici, laboratori utilizzati per il progetto.</i> <i>Modalità di utilizzo di tecnologie avanzate, multimedialità, comunicazione a distanza, laboratori linguistici, sussidi audiovisivi o altri strumenti innovativi.</i></p>	<p>Al momento i laboratori informatici presenti nella scuola primaria non sono stati ripristinati. Fino a che questi non saranno a disposizione delle classi le attività potranno essere svolte:</p> <ul style="list-style-type: none"> -in modalità <i>UNPLUGGED</i> (lezioni tradizionali), senza l'uso cioè di strumenti elettronici; -utilizzando, soprattutto le sezioni della scuola dell'infanzia e le prime classi della scuola primaria, i robottini <i>BEE BOT</i> per eseguire percorsi; -utilizzando le LIM o i TOUCH SCREEN presenti in ogni aula della scuola primaria e dell'infanzia; - fornendo ai bambini il codice classe e la password personale per poter svolgere da casa i percorsi sulla piattaforma CODE.ORG. <p>Quando si potrà accedere ai laboratori ogni gruppo di lavoro potrà usufruire di un'ora di attività a cadenza settimanale (un'ora la settimana).</p>
<p>AUTOVALUTAZIONE E DIFFUSIONE</p>	
<p><i>Strumenti di autovalutazione delle attività (elencare gli indicatori che saranno presi in considerazione per la valutazione dei risultati.</i></p>	<p>L'andamento progettuale sarà monitorato in itinere, per i soli aspetti organizzativi, dal docente referente per il progetto, individuato fra tutti i docenti della scuola che seguono ed attuano il progetto nella loro classe.</p> <p>Saranno valutate le ricadute in ambito didattico dai docenti coinvolti nel progetto che seguono direttamente le classi.</p> <p>Saranno valutati, inoltre, gli esiti conseguiti dagli alunni della scuola primaria al termine del corso di studio, in ordine alle competenze tecnologiche.</p>
<p><i>Modello di tabulazione dati utilizzato (tabella, diagramma, ecc.).</i></p>	<p>Le esperienze vissute in classe, con le attività <i>unplugged</i>, e quelle nei laboratori, con le attività tecnologiche, diventeranno documentazione reale da analizzare, commentare, esporre, confrontare.</p> <p>Le stesse avranno la possibilità di essere documentate con l'uso di strumenti come fotocamera digitale, videocamera, disegni cartacei.</p> <p>Al termine dello svolgimento dei percorsi didattici di "Programma il Futuro" agli studenti saranno consegnati attestati personalizzati di completamento delle attività.</p>

<p><i>Attività di diffusione e sviluppi previsti (es. organizzazione di incontri o di altre iniziative per far conoscere maggiormente l'esperienza; previsione di rinnovo/ampliamento del Progetto; trasferimenti/adattamenti del Progetto in nuovi contesti che ne possano favorire il successo)</i></p>	<p>Si prevede la partecipazione a concorsi indetti da "Programma il Futuro" e ad incontri informativi per i genitori degli alunni con esperti del MIUR, volontari di Programma il Futuro.</p>
---	---

Caratteristiche dei progetti ai fini della valutazione (selezionare le caselle interessate)

Riferimenti al documento PTOF (selezionare l'area tematica)	
Potenziamento e/o arricchimento delle competenze scientifiche e logico-matematiche.	X
Potenziamento e/o arricchimento delle competenze linguistiche, anche tramite CLIL.	
Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicale.	
Potenziamento e/o arricchimento delle competenze in educazione motoria.	
Ampliamento della didattica laboratoriale.	
Potenziamento della politica inclusiva e di attenzione rivolta ai BES	X
Potenziamento e/o arricchimento delle competenze digitali e uso consapevole dei social-network.	X
Prevenzione dispersione scolastica e di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico	
Riferimenti al documento RAV/PDM	
Progetti finalizzati al potenziamento delle eccellenze e al recupero secondo quanto richiesto nell'area di processo del RAV "Inclusione e differenziazione".	
Altre caratteristiche prioritarie	
Utilizzo modalità innovative di apprendimento e nuove tecnologie.	X
Classi aperte	
Inclusione BES/DSA/H	X
Promozione di attività interdisciplinari.	X
Coerenza con il sondaggio O.F famiglie	X

La docente referente
Rosita Bonitta

Taranto, 30 settembre 2022

