

**DIREZIONE DIDATTICA STATALE****1° CIRCOLO DI QUARTO**

AMBITO NA-16 – VIA PRIMO MAGGIO N. 4 – QUARTO (NA) – TEL./FAX 081 8761777 – 081 8768852

CODICE MECCANOGRAFICO: NAE17300N - CODICE FISCALE: 80029800630

Email: naee17300n@istruzione.it - naee17300n@pec.istruzione.itSITO WEB: <https://www.primocircoloquarto.edu.it>**PIANO DELL'OFFERTA FORMATIVA****SCHEMA DI PROGETTO****A.S. 2019/2020**

Si raccomanda la puntuale compilazione **in formato digitale** di ogni parte, con particolare riguardo agli obiettivi che devono essere **verificabili** ed alla parte finanziaria.

PROGETTO	<input checked="" type="checkbox"/> di Circolo <input type="checkbox"/> di Plesso <input type="checkbox"/> di classe/sezione
TITOLO	AMICODing
REFERENTE	Animatore Digitale del Circolo: Docente Grieco Letizia

ALTRI SOGGETTI COINVOLTI (segnare con una crocetta)	
	DOCENTI INTERNI: DOCENTI DEL CIRCOLO
	ALTRE SCUOLE:
	ENTI LOCALI/ASSOCIAZIONI/PRIVATI:
	FAMIGLIE:

DESTINATARI (specificare i gruppi coinvolti ed il totale degli alunni e l'eventuale partecipazione di alunni D.A.)	
	ALUNNI (specificare): ALUNNI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E PRIMARIA
	SEZIONE/I - CLASSE/I (specificare):
	FAMIGLIE (specificare):
	ALTRI (specificare):

MACRO AREA DI RIFERIMENTO (segnare con una crocetta)	
x	LINGUISTICA
X	LOGICO – MATEMATICA E SCIENTIFICA
X	ARTISTICO - ESPRESSIVA
X	BENESSERE – SPORT – CITTADINANZA CONSAPEVOLE

OBIETTIVI FORMATIVI (segnare con una crocetta)	
X	Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
X	Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
	Potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
	Sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed

	economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
	Sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
	Potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
X	Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
X	Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
	Valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese

MOTIVAZIONE DELLA PROPOSTA E COERENZA CON OBIETTIVI DI MIGLIORAMENTO

(Motivare la proposta del percorso e descrivere dettagliatamente in che modo si contribuisce al raggiungimento dei traguardi di miglioramento)

Dai risultati delle prove Invalsi è emersa la necessità di individuare strategie tali da favorire lo sviluppo di capacità quali : la comprensione, l'interpretazione , criticare e creare in modo autonomo e consapevole, avviando gli alunni fin dalla scuola dell'infanzia al pensiero computazionale, cioè alla capacità di risolvere problemi più o meno complessi ragionando sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.

OBIETTIVI DA RAGGIUNGERE *(verificabili ed analiticamente descritti)*

- Stimolare il pensiero creativo attraverso la ricerca di soluzioni innovative a problemi pratici
- Comprendere problemi complessi scomponendoli in problemi più semplici
- Favorire il pensiero critico per selezionare, fra tutte le soluzioni possibili, quella ottimale a risolvere una data situazione (problem solving)
- Sviluppare il pensiero logico prevedendo le possibili conseguenze di un'azione
- Consolidare competenze e concetti specifici dei campi di esperienza e dei vari ambiti disciplinari
- Manipolare materiali conosciuti e non
- Sviluppare la lateralizzazione attraverso attività pratiche di orienteering e di coding unplugged (senza computer e connessione)
- Orientarsi nello spazio secondo indicazioni
- Orientare oggetti nello spazio secondo indicazioni.
- Descrivere percorsi effettuati
- Utilizzare tecnologie innovative sperimentando linguaggi di programmazione visuale a blocchi su piattaforme dedicate (<https://code.org>)
- Osservare e descrivere un oggetto
- Formulare e verificare ipotesi sul funzionamento
- Programmare azioni in sequenza (scrittura di codice)
- Svolgere responsabilmente attività di tutor

ATTIVITÀ CHE SI INTENDONO SVOLGERE (per ciascun obiettivo indicare le attività previste)

Le attività e le iniziative digitali saranno attuate attraverso la partecipazione agli eventi del PNSD per la diffusione del coding e del pensiero computazionale, con la regia dell' Animatore e del Team Digitale:

- **CODE WEEK**
- **L'ORA DEL CODICE**
- **PIGRECO DAY**
- **CONNESSI E SICURI - SAFER INTERNET DAY 2020 - SCUOLA DIGITALE**

Il progetto prevede differenti percorsi didattici , variando le attività in relazione ai prerequisiti degli alunni e al segmento scolastico di appartenenza (Scuola primaria e Scuola dell'Infanzia) . I percorsi così strutturati daranno modo ai ragazzi di esplorare i diversi tipi di attività legate al coding consentendo anche attività di tutoraggio in verticale.

Attività unplugged

- Scacchiere di grandi dimensioni da realizzare sul pavimento
- Scacchiere da rappresentare sul foglio
 - Cody & Roby : un metodo di programmazione unplugged fai-da-te, basato su semplici carte da gioco che possono essere utilizzate per creare giochi da tavolo per ogni età o attività motorie.
- Cody Word
- Pixel -Art

Attività interattive su Piattaforme on line per

- ✓ PROGRAMMA IL FUTURO,
 - ✓ CODE.ORG...
 - ✓ PI GRECO DAY | REDOOC
 - ✓ GFENERAZIONI CONNESSE.it
- Webinar interattivo per la primaria: CodyFeet e CodyColor

DURATA (Indicare la durata del progetto in ore e descrivere dettagliatamente l'arco temporale nel quale il progetto si attua, specificando inizio e fine, giorni e orario, durata degli incontri)

Allegato 1 : calendarizzazione-cronogramma delle attività

N	DEFINIZIONE DELLE FASI/ATTIVITÀ (PROCESSI E CONTROLLI)	Introduzione alle attività Panoramica sulle attività che verranno eseguite.
1	INIZIO PROGETTO Fase di organizzazione e condivisione del progetto	Partecipazione di un maggior numero possibile di alunni dell'istituto ai percorsi didattici proposti dal MIUR
2	FASE Realizzazione delle attività	CODEWEEK: AUTUNNO...IN CODING -Scuola Primaria e Scuola dell'Infanzia L'ORA DEL CODICE -Scuola Primaria Entrambi le attività prendono spunto dal progetto Programma il

		<p>Futuro, proposto dal MIUR nell'ambito del PNSD. Tale progetto prevede differenti percorsi .</p> <p>La programmazione Unplugged</p> <p>Vengono proposti alcuni percorsi che sviluppino i temi del pensiero computazionale con lezioni tradizionali:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Scacchiere di grandi dimensioni da realizzare sul pavimento • Scacchiere da rappresentare sul foglio • Cody & Roby • Pixel- Art <p>La programmazione a blocchi</p> <p>Consiste nel far svolgere agli studenti attività di avviamento al pensiero computazionale, utilizzando alcuni corsi disponibili sul sito del progetto Code.org.</p> <p>In questa fase gli alunni completano, alcuni percorsi on line, allo scopo di apprendere i concetti base del Coding mediante la programmazione a blocchi in modalità "drag and drop". Viene infatti utilizzato "Blockly", un linguaggio visuale di programmazione in cui si usano blocchi colorati per scrivere programmi.</p> <p>L'insegnante ha la possibilità di verificare on line i loro progressi e di intervenire in caso di difficoltà.</p> <p>Partecipazione a Webinar interattivi per la primaria</p> <p>CONNESSI E SICURI: alunni delle IV e V classi della scuola primaria si propone la visione di video semplici e divertenti facenti parte della campagna di comunicazione "I super errori" reperibili sul sito Generazioni Connesse sul menu principale al link Bambini.</p> <p>PIGRECO DAY: alunni classi V gioco on line per avvicinare i ragazzi non solo alla matematica ma a tutte le discipline scientifiche (STEM)</p>
3	<p>FASE</p> <p>Documentazione della pratica educativa/Diffusione dei risultati</p>	Tutte le attività saranno raccolte e documentate mediante foto e video che verranno resi noti successivamente.
4	<p>CONCLUSIONE</p> <p>Valutazione finale dei risultati</p>	Sarà potenziata la valenza metacognitiva della valutazione, quindi si proporranno attività di valutazione formativa che favoriscano la motivazione intrinseca, la fiducia in sé, l'autostima, il feedback sui risultati, il confronto sulle esperienze di apprendimento. Ecc..

METODOLOGIE

Al fine di favorire la curiosità, la scoperta, l'esplorazione concreta, il gioco, il procedere per tentativi, la collaborazione, la riflessione sulle esperienze si procederà con attività di apprendimento esperienziale e laboratoriale.

- Cooperative learning.
- E-learning
- Didattica laboratoriale.
- Attività manipolative ed artistiche.
- Problem solving.
- Learning by doing.

- Debugging (didattica dell'errore)

SPAZI *(Indicare gli spazi necessari alla realizzazione del progetto)*

- Aule
- laboratorio multimediale
- corridoi
- palestra

MATERIALI, STRUMENTI, SUSSIDI *(Indicare i materiali, gli strumenti e i sussidi necessari alla realizzazione del progetto)*

- Materiale didattico preparato dal docente
- Risorse grafiche preparate dal docente (file png o jpeg)
- Pc, tablet, L.I.M.Internet per collegamento ai siti programmailfuturo.it e code.org , per visionare video e PP relativi al Coding.
- Materiale di facile consumo;
- Mazza di carte e scacchiera mobile per gioco unplugged "cody&roby"
- Lavagna in ardesia
- Materiale non strutturato per creare i percorsi

EVENTUALI INIZIATIVE RIVOLTE AD ALTRI SOGGETTI COINVOLTI *(es. famiglie, Enti...)***EVENTUALI VISITE GUIDATE DA EFFETTUARE E MEZZI DI TRASPORTO DA UTILIZZARE****PRODOTTO FINALE** *(Indicare quale sarà il prodotto in uscita e specificare in che modo sarà fruibile)*

Partecipazione di un maggior numero possibile di alunni dell'istituto ai percorsi didattici del progetto del Miur "Programma il futuro".

Partecipazione all'evento Code Week 2019 che si terrà in ottobre

Partecipazione all'Ora del Codice che si terrà in dicembre

Partecipazione al Safer Internet Day che si terrà a febbraio

Partecipazione ai vari concorsi che il MIUR promuoverà per lo sviluppo del Coding: Pigreco-day
Documentazione sul sito del lavoro svolto per ogni evento da tutte le classi partecipanti

MODALITÀ DI VERIFICA DEI RISULTATI DA RAGGIUNGERE (indicare gli strumenti che verranno utilizzati e le modalità di verifica- es. test di apprendimento, di gradimento, schede di valutazione...)

SCHEDA DI AUTOVALUTAZIONE SUL LAVORO SVOLTO

RISORSE UMANE		
PERSONALE DOCENTE	NUMERO DI ORE AGGIUNTIVE DI INSEGNAMENTO PREVISTE	NUMERO DI ORE AGGIUNTIVE FUNZIONALI ALL' INSEGNAMENTO PREVISTE
Docenti curricolari		
Animatore Digitale		
Team Digitale		

INDICARE IL TIPO DI ATTIVITA' FUNZIONALI ALL'INSEGNAMENTO PREVISTE:

- Programmazione

- Predisposizione di materiali

Data
14 ottobre '19

IL REFERENTE DELPROGETTO

Animatore digitale *Ins. Grieco letizia*

CALENDARIZZAZIONE- CRONOPROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ

Fasi dell'attività	Settembre	Ottobre	Novembre	Dicembre	Gennaio	Febbraio	Marzo	Aprile	Maggio	Giugno
Progettazione		X								
Attività tradizionali (unplugged) e tecnologiche (Codycolor-Codyfeet Webinar interattivi Code.org)		X		X						
Partecipazione all'Ora del Codice				X						
Partecipazione Al Safer Internet Day						X				
Partecipazione al Pigreco-Day							X			
Monitoraggio dei risultati										X
Documentazione e pubblicizzazione			X			X			X	

IL REFERENTE DELPROGETTO

Animatore digitale *Ins. Grieco letizia*