



DIREZIONE DIDATTICA 2° CIRCOLO
Via Santa Maria Mazzarello, s. n. - 93017 San Cataldo (CL)
Tel. 0934/571394 - Fax 0934/571563 – PEC: clee02500p@istruzione.it – PEO: clee02500p@pec.istruzione.it
Cod. Fisc. 80005420858 – Cod. Mecc. CLEE02500P
SITO WEB: <https://www.circolo2sancataldo.edu.it>
Una scuola ... per star bene

PROGETTO

CODING PER TUTTI

A.S. 2023/24

DENOMINAZIONE PROGETTO	CODING PER TUTTI
FINALITA'	<ul style="list-style-type: none">- Educare ad un utilizzo attivo e consapevole del PC, per comprendere i processi e i concetti della logica- Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale, avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni- Accostare gli alunni ai principi della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore, la non-direttività dell'insegnante.
OBIETTIVI DIDATTICI	<ul style="list-style-type: none">- Avviare gli alunni al Coding e allo sviluppo del pensiero computazionale- Stimolare la creatività- Sviluppare il pensiero logico e algoritmico- Ricercare soluzioni ai problemi- Favorire la collaborazione e la condivisione
ATTIVITA'	<ul style="list-style-type: none">- Percorsi didattici di "Programma il Futuro".- Attività unplugged- Lezioni tecnologiche proposte per "l'Ora del Codice" nella piattaforma "Programma il Futuro" e "Code.org"

	<ul style="list-style-type: none"> -Attività di PixelArt unplugged -Coding e PixelArt utilizzando la piattaforma ZaplyCode -Partecipare all'evento "Code Week 2023" per l'avviamento allo sviluppo del pensiero computazionale -Partecipazione a CodyTrip - Approfondire i principi fondamentali dell'informatica. - Scratch junior, Scratch 3.0 - Utilizzo della piattaforma Micro:bit - Robotica educativa con "Bee Bot, Blue Bot ed mBot" per imparare a programmare.
METODOLOGIA	<ul style="list-style-type: none"> - Didattica laboratoriale - Cooperative learning - Problem solving. - Modeling (apprendimento imitativo) - Prompting (aiuto iniziale) - Fading (riduzione graduale dell'aiuto) - Learning by doing - Peer to Peer - Tutoring
RISORSE UMANE	Animatore Digitale, Docenti delle classi.
BENI E SERVIZI	<ul style="list-style-type: none"> -Scacchiere di grandi dimensioni sul pavimento; scacchiere da tavolo... -Digitali: Laboratorio multimediale e/o carrello mobile per PC o Tablet, Digital Board, Computer, Tablet, Kit di robotica Connessione Internet -Piattaforme on line e software: Programma il Futuro - Code.org. - Scratch Junior e Scratch 3.0 Micro:bit.
TEMPI	Il progetto inizierà ad ottobre, in concomitanza con l'evento Code Week EU 2023 e durerà tutto l'anno.
MONITORAGGIO e VALUTAZIONE	Monitoraggio degli apprendimenti acquisiti
RISULTATI ATTESI	<ul style="list-style-type: none"> -Conosce i concetti base di informatica, dei linguaggi di programmazione e del pensiero computazionale -Legge, esegue istruzioni, controllando il proprio movimento -Esegue le lezioni tecnologiche su Code.org -Conosce le funzionalità di base dei kit robotici -Programma un robot facendogli eseguire semplici movimenti.
DOCUMENTAZIONE	Attestato finale rilasciato da Code.org.

	Attestato di partecipazione rilasciato da Event CodeWeek EU 2023 alla classe.
--	--