

Titolo progetto	LE COMPETENZE DIGITALI DEGLI STUDENTI AZIONE #7 PIANO NAZIONALE SCUOLA DIGITALE Progetto finanziato dal MIUR in rete con I.C. Langhirano			
Referente	Chiara Barbieri - Rossi Marialuisa – Enrica Ferraris			
Plessi coinvolti	Classe	Alunni	Docenti	Ore funzionali
PRIMARIA LAGRIMONE 20 ore	I II III IV V	32	Barbieri Chiara Bottazzi Ilaria Chiara Malpeli	5 5 5
INFANZIA LAGRIMONE 10 ore	Sezione unica	9 di 5 anni	Rossi Marialuisa Landi Vania	5 5
SCUOLA SECONDARIA TIZZANO 35 ore	I II III	47	Alfieri Milena Enrica Ferraris	12 12
				Tot.
Premesse				
Motivazioni I benefici del "pensiero computazionale" si estenderanno a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.				
Finalità Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale tramite coding, anche in continuità verticale fra i diversi ordini e gradi di scuola. Lo sfondo integratore del progetto sarà la narrazione attraverso cui avviare i bambini ad un processo di interiorizzazione dei vari linguaggi e ad una maturazione dell'identità personale sotto il profilo corporeo, intellettuale e psicodinamico.				
Obiettivi Approccio al coding tramite problem solving e abilità creative.				
Fasi di lavoro programmate Il progetto si articolerà in una rete di raccordi interdisciplinari e si attuerà attraverso una didattica laboratoriale altamente inclusiva capace di predisporre un motivante ambiente di vita, di relazione e di apprendimenti. Ogni attività diventerà momento di approfondimento, di conoscenze, di sviluppo/consolidamento/potenziamento di abilità e competenze al fine di valorizzare il lavoro come esercizio di socializzazione operativa, occasione di condivisione cognitiva ed emotiva. Le fasi del progetto saranno curate da un gruppo di lavoro, costituito da docenti degli Istituti coinvolti, che opererà in collaborazione con i Team dell'innovazione digitale delle rispettive scuole. Le attività realizzate dagli alunni saranno sviluppate anche in partenariato con le scuole dei Paesi europei aderenti al progetto, attraverso la piattaforma e-Twinning. In una prima fase di progettazione verranno individuati i contenuti che saranno sviluppati utilizzando				

il coding come risorsa per creare percorsi interdisciplinari. Nelle fasi successive si articoleranno in maniera dettagliata le diverse attività che saranno anche supportate da formazione specifica destinata al personale docente, anche con CodeMOOC UniUrb.

Metodologie didattiche

Le attività saranno costruite sul Project-based Learning tramite cui si pone molta attenzione sulla ricerca di soluzioni efficaci e operative rispetto al problema posto in partenza. Infine verrà stimolato il Cooperative learning basato sulla collaborazione degli alunni organizzati in piccoli gruppi, con lo scopo di raggiungere obiettivi comuni e aiutarsi a vicenda (peer to peer). Ogni unità potrà essere svolta attraverso l'utilizzo di software, robot, tappeti per robot.

Modalità organizzative

Tempi:

Da febbraio a maggio 2021.

Materiali:

Pc e smart tv.

Collaboratori esterni:

Esperto esterno.

Uscite didattiche:

Non sono previste.

Laboratori:

In classe

Documentazione

Prodotti didattici da realizzare:

Foto, Video.

Altro:

Monitoraggio e verifica

Rubriche Valutative

Data e firma

15/11/2020

Chiara Barbieri

Marialuisa Rossi

Enrica Ferraris