

SCUOLA

PRIMARIA DI CASTAGNOLA DI SOTTO

ANNO SCOLASTICO

2021-2022

SCHEMA PROGETTI - PTOF

<b>DENOMINAZIONE PROGETTO:</b>										
<b>CODING E PIXEL ART</b>										
<b>RESPONSABILE PROGETTO</b> (il responsabile deve essere unico e interno all'istituto)										
Docente: Pucci Carla A., Ientile Simona										
<b>ALTRI SOGGETTI COINVOLTI</b>										
DOCENTI INTERNI		Barotti Chiara, Borrini Cinzia, Davini Bertaccini Claudia, Forlano Patrizia, Giuliani Ilaria, Giuntoli Micaela, Pennacchiotti Francesca, Pieretti Giovanna, Pitanti Eufemia, Ribolini Ines								
DOCENTI ESTERNI		/								
<b>DESTINATARI</b> (specificare le classi o i gruppi coinvolti e il totale degli alunni)										
Classi 1^A 2^A-2^B-2^A-4^A-5^A, totale alunni n. 124										
<b>OBIETTIVI</b> (verificabili) <b>DA RAGGIUNGERE</b>										
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Consentire al bambino di avvicinarsi con il gioco al coding e alla robotica;</li> <li>- avvicinare al pensiero computazionale;</li> <li>- sviluppare processi di apprendimento personalizzati;</li> <li>- favorire un apprendimento multidisciplinare;</li> <li>- consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale;</li> <li>- sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione;</li> <li>- iniziare a sviluppare la capacità di analizzare e risolvere problemi;</li> <li>- accrescere le capacità decisionali, il senso di responsabilità e l'autostima;</li> <li>- iniziare ad acquisire un linguaggio di programmazione;</li> <li>- favorire l'integrazione di alunni diversamente abili.</li> </ul>										
<b>AZIONI CHE SI INTENDONO SVOLGERE</b> (indicare con precisione)										
ATTIVITÀ 1 - Partecipazione alla settimana del codeweek 2020;										
ATTIVITÀ 2 - attività unplugged (immagini pixel art realizzate attraverso la lettura di codici, decodifica dell'immagine per arrivare al codice corrispondente; utilizzo della piattaforma Zaplycode; giochi di lateralità e orientamento nello spazio, rappresentazioni grafiche di percorsi, scrittura di algoritmi,...);										
ATTIVITÀ 3 - utilizzo della piattaforma Code.org (corsi rapidi di fondamenti dell'informatica per gli alunni);										
ATTIVITÀ 4 - utilizzo di robot educativi (Bee-Bot e Pro-Bot).										
ATTIVITÀ 5 -										
<b>METODOLOGIE UTILIZZATE</b>										
<p>Il progetto risponde coerentemente, all'esigenza di garantire il successo formativo di tutti gli dando la possibilità a ciascuno di apprendere al meglio, nel rispetto dei propri tempi e delle proprie potenzialità.</p> <p>Verranno privilegiate le seguenti strategie didattiche trasversali a tutte le discipline coinvolte (italiano, inglese, matematica, scienze, geografia):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Approccio ludico</li> <li>- Cooperative Learning</li> <li>- Brainstorming</li> <li>- Attività di tipo ludico</li> <li>- Tutoring tra pari.</li> </ul> <p>Per garantire a tutti gli alunni le stesse possibilità di accesso alle risorse e alle piattaforme online, le ins.ti Pucci e Ientile supporteranno le docenti delle classi coinvolte mettendo a disposizione materiale e offrendo supporto tecnico.</p>										
<b>ARCO TEMPORALE DI ATTUAZIONE</b>										
<b>ATTIVITA'</b>	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese	mese
			Dic.							

ATTIVITA' 1									
ATTIVITA' 2	Ott.	Nov.	Dic.	Gen.	Feb.	Mar.	Mag.		
ATTIVITA' 3		Nov.	Dic.	Gen.	Feb.	Mar.	Mag.		
ATTIVITA' 4		Nov.	Dic.	Gen.	Feb.				
ATTIVITA' 5									

**RISORSE - PREVENTIVO DI SPESA**

Personale della scuola coinvolto nel progetto.

**Attività aggiuntive di non insegnamento**

Insegnanti coinvolti: (specificare nome e cognome e n. ore per singolo insegnante)

1.	n.ore		4.		n.ore	
2.	n.ore		5.		n.ore	
3.	n.ore		6.		n.ore	

n. totale di ore di non insegnamento previste

**Personale della scuola coinvolto nel progetto.**

**Attività di insegnamento aggiuntiva all'orario d'obbligo**

Insegnanti coinvolti: (specificare nome e cognome e n. ore per singolo insegnante)

1.	n.ore		4.		n.ore	
2.	n.ore		5.		n.ore	
3.	n.ore		6.		n.ore	

n. totale di ore di insegnamento previste

**Spese di acquisto/utilizzo dispositivi elettronici, altro ... (trasmettere / consegnare in Segreteria il relativo preventivo di spesa)**

DATA

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO

Responsabile di Progetto si impegna a:

1. Compilare regolarmente il registro di riferimento, che verrà validato in sede di verifica intermedia e allegato alla relazione finale
2. Sottoporre il progetto a validazione intermedia
3. Somministrare un questionario di gradimento ed elaborare un grafico di sintesi, al termine delle attività
4. Sottoporre il progetto a validazione finale