



Il progetto nasce dall'esigenza di creare uno "spazio per l'apprendimento" che coniughi la più alta innovazione tecnologica per la didattica con la metodologia collaborativa e laboratoriale dove venga messo in risalto il lavoro del singolo e la collaborazione con gli altri allievi ed il docente, per acquisire conoscenze e competenze in modo semplice.

Il progetto si pone l'obiettivo di ripensare radicalmente il processo di apprendimento-insegnamento, non solo per l'introduzione e l'utilizzo costante e diffuso delle tecnologie, ma anche e soprattutto attraverso la realizzazione di un nuovo spazio-classe; uno spazio aperto dove non esistono punti/postazioni privilegiate, dove non esiste la cattedra, dove l'interazione fra alunni è facilitata, sostenuta e incoraggiata, dove la flessibilità delle strutture in base alle diverse esigenze è garantita.

RESPONSABILI DEL PROGETTO : Maria Molinaro (Dirigente Scolastico),Angela Luciano (Animatore Digitale)

DESTINATARI DEL PROGETTO: Gli alunni delle classi terze -Plesso Dante

## OBIETTIVI

Il laboratorio di coding, vista l'importante sollecitazione motivazionale, consente di arricchire l'offerta formativa per quanto riguarda:

- **gli obiettivi specifici di apprendimento**

Il percorso introduce concetti informatici come ciclo, ripetizione, senza utilizzare un particolare linguaggio di programmazione, consentendo agli alunni di acquisire abilità e familiarità nella gestione del dispositivo informatico, ad esempio navigando con un browser su una piattaforma oppure scaricando e salvando immagini per conservare i certificati dei livelli raggiunti.

Le abilità acquisite dagli allievi saranno riprese ed utilizzate in un momento successivo di formalizzazione dell'argomento e diventeranno la base sulla quale fondare nuovi apprendimenti.

Si utilizzerà la modalità del cooperative learning formando dei gruppi nei quali siano presenti allievi con caratteristiche e capacità differenti. In questo modo ognuno assume, all'interno del gruppo, un ruolo a sè congeniale

- **l'acquisizione di competenze trasversali, ad esempio quelle di cittadinanza,**

Durante le sessioni di lavoro la mobilitazione delle capacità logiche è sempre condizione imprescindibile: nel formulare e applicare costrutti logici, nel consolidare la progettualità e il pensiero procedurale, nello sviluppare soluzioni ai percorsi. Anche la capacità di comprensione del testo viene stimolata. Le richieste che precedono i livelli spesso contengono espressioni o parole chiave che guidano il lettore attento verso la soluzione

- **la valorizzazione dei talenti**

Proponendo percorsi in cui gli allievi mobilitino le competenze acquisite, superando le eventuali difficoltà, si genera una forte motivazione e si sostiene il pensiero creativo e divergente, che è alla base del pensiero computazionale al quale il coding naturalmente tende.

- **il potenziamento delle capacità di attenzione, di concentrazione e di memoria.**

## **BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO**

Gli alunni coinvolti, che non hanno mai partecipato ad attività di coding e che utilizzano per la prima volta i dispositivi presenti nell'aula, saranno abilitati dall'insegnante ad utilizzare le attività presenti sul sito Code.org..

Si comincerà svolgendo il "Percorso di base" in 20 passi, come avviamento al pensiero computazionale.

Successivamente, si potranno introdurre le attività del "Percorso avanzato" per quegli alunni che avranno superato il percorso di base.

## **TEMPI**

Il progetto si svolgerà nei seguenti giorni:

10 marzo : 10.30-11.30 classe 3°A

12.30-13.30 classe 3°B

11 marzo: 9.30-10.30 classe 3°B

11.30-12.30 classe 3°A

## **VERIFICA E VALUTAZIONE**

La verifica sarà svolta in itinere e i progressi ,consultabili dal "Cruscotto dell'insegnante", saranno registrati sul sito Code.org.