

TITOLO DEL PROGETTO	IL CODING E IL NOSTRO CORPO
RESPONSABILE	INFANZIA

AMBITO

Gestione/organizzazione
 Didattica
 Formazione

AREA DEL POF

<input type="checkbox"/> Recupero	<input type="checkbox"/> Educazione alla salute
<input type="checkbox"/> Disciplinare	<input type="checkbox"/> Educazione ambientale
<input type="checkbox"/> Inclusione	<input type="checkbox"/> Educazione allo sport
<input type="checkbox"/> Intercultura	<input type="checkbox"/> Educazione musicale
<input type="checkbox"/> Orientamento	<input checked="" type="checkbox"/> Educazione digitale
<input type="checkbox"/> Potenziamento	<input type="checkbox"/>

Condizioni che giustificano la proposta del progetto

Progetto volto a promuovere il recupero/potenziamento
 Progetto integrativo sul piano della Educazione alla
 Progetto a supporto dell'offerta formativa sul piano organizzativo
 Progetto
 Progetto integrativo sul piano delle competenze disciplinari relativamente a:
 Conoscenze
 Abilità
 Progetto integrativo sul piano delle competenze trasversali relativamente a:
 Conoscenze
 Abilità
 Altro.....

Finalità	Obiettivi
<ul style="list-style-type: none"> • Imparare ad usare la logica e le sequenze • Risolvere problemi in modo indiretto • Formulare ipotesi e verificarle • Sviluppare il pensiero computazionale • Scomporre un problema in diverse parti • Diventare soggetti attivi e non passivi della tecnologia • Imparare per tentativi e strategie • Potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memoria 	<p>Saranno proposte attività per lo più unplugged (senza strumentazione tecnologica) per attivare e sviluppare il pensiero computazionale, nell'intenzione di stimolare capacità creativa e di immaginazione per poter descrivere procedimenti costruttivi che portino alla soluzione di un problema che si presenta nell'attività, o allo sviluppo di un'idea utile, portando sicuramente giovamento all'acquisizione delle competenze linguistiche e logico-matematiche. Insegnare in modo semplice ed efficace le basi dell'informatica sotto forma di gioco</p>

Destinatari

Istituto
 Scuola dell'infanzia
 Scuola primaria
 Scuola secondaria di primo grado

 Studenti della classe:
 Studenti delle classi:

 Altro.....

	Numero
Docenti	Animatore digitale infanzia a ricaduta su tutte le insegnanti interessate
Esperti esterni	
Collaboratori scolastici	
Altri (specificare)	

Risultati attesi, prodotti

- Scoprire nuovi percorsi di autonomia
- Sperimentare il valore delle regole
- Sperimentare il concetto di programmazione giocando
- Creare griglie di gioco computazionale
- Risolvere percorsi e trovare strategie
- Costruire sequenze logiche
- Lavorare a progetti comuni
- Sperimentare la libertà di sbagliare
- Creare disegni con le griglie
- Creazione di percorsi
- Capire che la sequenzialità logica che troviamo nelle azioni fatte per l'uso corretto di un materiale strutturato è la stessa che ritroviamo nell'attività di programmazione informatica

Periodo e monte ore previsto per gli studenti:

Le attività si svolgeranno prevalentemente:

in orario curricolare

in orario pomeridiano extracurricolare

Numero complessivo di ore con gli studenti:

Periodo di svolgimento											
FASI / ATTIVITÀ	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	
Progettazione	x	x									
Erogazione corso					x	x	x				
Valutazione finale								x			

Personale docente					Numero ore	Costo
Ore aggiuntive di non insegnamento						
Ore aggiuntive di insegnamento						

Personale ATA necessario per lo svolgimento dell'attività
(Descrizione sintetica delle esigenze)

Esperti esterni

MATERIALI

	Tipo di materiale	Costo
Materiale di facile consumo		
Materiale didattico	Robot didattici educativi	30 euro circa
Sussidi audiovisivi		
Altro		
Costo complessivo del progetto		

Fonte di finanziamento

Piano Diritto allo studio

Fondo di Istituto

Eventuali ulteriori specificazioni.

Firma responsabile: _____

Data: _____

Progetto consegnato in vicepresidenza in data:

Consegnata rendicontazione in vicepresidenza in data: