

## PROPOSTA DI ATTIVITA'

Titolo del progetto/attività: Our of Code

ORDINE DI SCUOLA PRIMARIA A.S. 2018/2019

Proponente Prof.: *Cognome* Caroni *Nome* Antonella

### 1. Motivazioni e finalità generali del progetto / attività

*Descrivere i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie da utilizzare.  
Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni, periodo di attuazione e scansione temporale.*

I destinatari sono discenti ed insegnanti disponibili, quest'ultimi saranno sensibilizzati all'uso del pensiero computazionale, riflettendo insieme sulle potenzialità del coding come attività trasversale nelle singole discipline. Verranno illustrati ed indirizzati a conoscere gli strumenti forniti per la didattica sia unplugged che tecnologici, predisposti dal MIUR PNSD, dalla UE e in ambito internazionale dal MIT e affini. Si inizierà con la Code Week di ottobre 2018 e la conoscenza del progetto "Programma il Futuro" con i relativi percorsi didattici e si proseguirà nel corso dell'anno con l'illustrazione dei Grandi Eventi a livello Nazionale e oltre come Hour of Code, in cui ognuno potrà partecipare nel rispetto delle indicazioni fornite, adeguandosi ai Paper ivi dedicati.

In merito, la Commissione Europea ha pubblicato il Digital Education Action Plan 2018, in cui indica come obiettivo dell'istruzione che il coding venga praticato in ogni scuola entro il 2020 e che almeno il 50% delle stesse prenda parte alle campagne per la diffusione del pensiero computazionale, a cui è dedicato il paragrafo 5.4 delle Indicazioni nazionali per la scuola dell'infanzia e del primo ciclo, pubblicate dal MIUR, tra gli strumenti culturali di cittadinanza.

Gli Eventi principali si svolgeranno in tre fasi dell'anno:

Ottobre /Novembre	EUROPE CODEWEEK;
Dicembre/Gennaio	HOUR OF CODE
Marzo/Aprile	ROSA DIGITALE.

Proseguendo con tutte le attività che gli stessi richiederanno sia preparatorie che post, come rinforzo dei contenuti acquisiti. Il tutto in coerenza col PTOF e Atto d'Indirizzo, Cittadinanza e Costituzione nonché con le finalità del Sistema Educativo Nazionale, PNSD.

Tale progettazione rispetta la libertà d'insegnamento degli insegnanti che aderiranno, i quali liberamente potranno scegliere metodi e strumenti adeguati alla programmazione della classe per attuare le diverse iniziative.

*Descrizione degli obiettivi misurabili che si intendono perseguire*

Obiettivi: Gli obiettivi del progetto, declinati in termini di abilità conoscenze e competenze, sono:

- **Abilità/Capacità:** Acquisire un approccio formale per la risoluzione di semplici problemi; Progettare semplici algoritmi per lo sviluppo di basilari prodotti informatici.
- **Competenze:** Utilizzare semplici software didattici o attività ad essi afferenti unplugged. Saper scrivere linee di codice in pixel art o simili.
- **Conoscenze:** Conoscere i principali componenti di un algoritmo ed i principali "blocchi logici" su cui si basano tutte le strutture di programmazione;
- Acquisire i concetti base in un sistema informatico.
- Capacità di condividere e comunicare strategie.
- Sviluppare le abilità sociali.

---

**Area progettuale di riferimento - indicare l'ambito prevalente del PTOF -**

**X Informatica e tecnologia ,trasversale alle altre discipline**

**(In caso) Funzione strumentale di riferimento: Consolata Crea e Team Digitale**

**Alunni destinatari: Scuola Primaria ed Infanzia**

Ordine di Primaria scuola	classi	n. alunni	partecipanti	
			minimo	massimo
Primaria	1		18	30
Primaria	2		18	30
Primaria	3		18	30
Primaria	4		18	30
Primaria	5		18	30
Infanzia	Da proporre			

**Organigramma** Indicare i conduttori del progetto e l'attività prevalente che vi ricoprono\*.

N°	Nominativo	Attività/Mansione	R E S P O N S A B I L E	F U N Z I O N A L E	I N S E G N A M E N T O	A M M I N I S T R A T I V O	A U S I L I A R I O	E S P E R T O E S T E R N O	A L T R O
A	Antonella Caroni	Coordinatore	X	X	X				
B	Antonia Pavarini			X	X				
C	Docenti classi aderenti				X	X			
D									
E									

\*Apporre una "X" in corrispondenza del RUOLO ricoperto da ogni nominativo. Il personale ATA sarà assegnato al progetto tenendo conto del piano di attività ATA

## 2. Attività del progetto

N°	Attività	Durata totale	Calendario						
									LABORATORI

		in ore dell'attività	Inizio	Fine	AULA	BIBLIOTECA	PALESTRA	ALTRO	INFORMATICA	MUSICA	SCIENZE	CERAMICA	MANUALITÀ
1	Eventi Coding	4	06/10	21/10	X				X				
2	Hour of Code	5	20/11	20/12	X								
3	Rosa Digitale	5	01/03	30/03	X				X				
4	Programmazione di base nelle varie forme	6	10/04	31/05	X				X				
5													
6													
7													
8													

### 3. Monitoraggio e valutazione.

Indicare strumenti e tecniche previste per il monitoraggio interno e la valutazione dei risultati.

Attività	RISULTATI ATTESI	INDICATORI	Strumenti di Misurazione				tempi			
			Test	Intervista	Questionario	Prova strutturata	Altro (*)	Prima dell'intervento	In itinere	Al termine
1	Inclusività e collaborazione	Supporto formativo a tutti gli alunni.		x					x	
2	Potenziamento delle competenze logiche	Miglioramento degli apprendimenti e delle competenze logiche				x			x	x
3	Sviluppo delle conoscenze basilari dell'informatica	Uso degli strumenti digitali				x				x
4	Sviluppo del pensiero computazionale	Programmazione semplice	x						x	x
5	Capacità di applicare strategie risolutive a problemi reali	Sviluppare creatività pensiero divergente		x		x			x	x
6										
7										
NOTE:										

4. Rapporti con altre istituzioni

MIUR, CINI, UE, MIT e AFFINI

5. Fabbisogno (viene concordato dal Responsabile del Progetto con il Dirigente Scolastico, sulla base della programmazione delle risorse e della consistenza del Progetto)

5.1. Risorse umane

PERSONALE	N°	Costo orario lordo (a)	Numero ore					(b)	(c) Totale Costo (a) X (b)
			Ore da attribuite ai conduttori del Progetto						
			A	B	C	D	E		
FU – Funzionale		17,50	X	X				35,00	
DI – Didattica, docenza		35,00							
AM – Amministrativo		14,50							
CS- Collaboratore Scolastico		12,50							
EE – Esperto esterno									
AL – Altro									
<b>Totale costi risorse umane:</b>								35,00	

PERSONALE ULTERIORE <i>(duplicare la tabella in caso di un numero di conduttori superiore a 10)</i>	N°	Costo orario lordo (a)	Numero ore					(b)	(c) Totale Costo (a) X (b)
			Ore da attribuite ai conduttori del Progetto						
			A	B	C	D	E		
FU – Funzionale		17,50							
DI – Didattica, docenza		35,00							
AM – Amministrativo		14,50							
CS- Collaboratore Scolastico		12,50							
EE – Esperto esterno									
AL – Altro									
<b>Totale costi risorse umane:</b>									

NOTE

5.2 Beni, servizi e attrezzature

Indicare in ordine di importanza beni, servizi e le attrezzature ritenute necessarie per la realizzazione del progetto, da assegnare poi eventualmente in funzione del reale budget a disposizione.

Già disponibili	N°	Uso	Costo
Laboratorio informatica	1	costante	
Da acquistare*			
Cartelloni, copie fotostatiche e materiale di facile consumo		In aula ed espositivo	

\* Le attrezzature proposte in acquisto devono essere utilizzabili per la didattica ordinaria.

Totale costo beni, servizi e attrezzature da acquistare:

35,00

**TOTALE FABBISOGNO ECONOMICO DEL PROGETTO:**

N°

**6. Allegati eventuali**

<b>Totale singoli fogli allegati</b>

**SCHEDA SINTETICA DA INSERIRE NEL PTOF**

Denominazione progetto	<i>Il nostro Codice -Our of Code</i>
Priorità cui si riferisce	<i>Interdisciplinare, valore formativo intrinseco.</i>
Traguardo di risultato (event.)	<i>Basi dell'informatica</i>
Obiettivo di processo (event.)	<i>Innovazione ed inclusività</i>
Altre priorità (eventuale)	<i>Imparare ad imparare, progettare e comunicare</i>
Situazione su cui interviene	<i>Avviare la conoscenza del pensiero computazionale su almeno 100 alunni</i>
Attività previste	<i>Eventi Nazionali ed Internazionali riferiti al Coding.</i>
Risorse finanziarie necessarie	<i>Materiale di facile consumo , minime e se necessario.</i>
Risorse umane (ore) / area	<i>Ore 20</i>
Altre risorse necessarie	<i>Laboratorio informatica</i>
Indicatori utilizzati	<i>Capacità della classe di elaborare algoritmi e realizzare linee di codice. Competenze digitali. Saper lavorare in team nella risoluzione di problemi.Capacità d'iniziativa.</i>
Stati di avanzamento	<i>Annuale</i>
Valori / situazione attesi	<i>Numero e qualità dei prodotti digitali realizzati in varie forme didattiche. Responsabilità ed autonomia. Condivisione e strategia.Programmazione di base.</i>

**Roma24/10/2018**

**Firma del proponente  
Antonella Caroni**

**IL DIRIGENTE SCOLASTICO  
Prof. Carlo Zichella**

---

*Il modello deve essere compilato in ogni sezione prima di essere consegnato all'Ufficio di Protocollo, successivamente non sarà possibile apportare variazioni.*