

**PROGETTO "SOSTENIBILE SI PUO' ...SOSTENIBILE SI DEVE"**

ISTITUTO	IC PAESI OROBICI SONDRIO
INDIRIZZO	VIA DIEGO GIANOLI 16
DIRIGENTE SCOLASTICO	MARIA PIA MOLLURA
PROGETTO REALIZZATO DALL'ANIMATORE DIGITALE INS.	ANGELA FUMASONI
INDIRIZZO MAIL DEL REFERENTE	<a href="mailto:angelafms66@gmail.com">angelafms66@gmail.com</a> /
N. SCUOLA/E COINVOLTA/E NELL'ESPERIENZA	SCUOLA INFANZIA DI VIA GIANOLI SCUOLA DELL'INFANZIA DI VIA VANONI PRIMARIA RACCHETTI DI SONDRIO SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO SASSI SONDRIO SCUOLA SECONDARIA DI SECONDO GRADO SASSI SONDRIO
N. CLASSE/I COINVOLTE NELL'ESPERIENZA	GRUPPO CINQUE ANNI SCUOLA INFANZIA DI VIA GIANOLI E VIA VANONI CLASSI TERZE A – B / QUINTE A – B SCUOLA PRIMARIA RACCHETTI CLASSI PRIMA F SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO SCUOLA SASSI CLASSI TERZA B SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO SCUOLA ALBOSAGGIA
ORDINE/I DI SCUOLA CONVOLTO/I	SCUOLA INFANZIA, SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO
DISCIPLINE COINVOLTE	SCIENZE, MATEMATICA, TECNOLOGIA, LINGUA ITALIANA
ANNO SCOLASTICO	2018 /19
<b>L'esperienza ha riguardato un solo grado/più gradi di istruzione della stessa scuola/rete di scuole (specificare quali)</b>	PIU' GRADI DI SCUOLA: SCUOLA INFANZIA, SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI SECONDO GRADO
<b>Descrizione progetto</b>	
<p>La finalità del progetto è quella di favorire lo sviluppo del pensiero computazionale a livello trasversale e verticale per rendere gli studenti artefici del proprio sapere e cittadini attivi.</p> <p>Il percorso è stato sviluppato in verticale con obiettivi comuni fra i tre ordini di scuola. Filo conduttore del lavoro "SOSTENIBILITA' CULTURALE,SOCIALE E AMBIENTALE" attraverso attività unplugged e plugged (scratch).</p> <p><b>Finalità</b> : promuove lo sviluppo del pensiero critico per una cittadinanza attiva e responsabile nell'ottica della sostenibilità culturale, sociale e ambientale.</p> <p><i>Competenze chiave</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Usare in modo critico le tecnologie digitali nella ricerca e nell'utilizzo di informazioni (sostenibilità culturale/sociale).</li> <li>- Riflettere sul diritto d'autore per una sensibilizzazione al rispetto delle opere proprie e altrui off e on line ( sostenibilità culturale/sociale).</li> <li>- Essere consapevoli dei principi etici e giuridici impliciti nell'uso interattivo delle TSI nell'impegno all'interazione di comunità. (sostenibilità culturale/sociale).</li> </ul>	

- Sperimentare forme di pensiero computazionale per lo sviluppo del pensiero divergente. attraverso il linguaggio di programmazione unplugged e plugged (CODING). (sostenibilità culturale/sociale).
- Rendere gli studenti artefici del proprio sapere nel rispetto delle fasi di sviluppo.
- Rendere gli studenti consapevoli delle problematiche legate all'ambiente in cui vivono (sostenibilità ambientale).
- Attivare processi di problem solving e di ricerca di soluzioni e/o strategie.
- Saper progettare in modalità coworking.

### **Obiettivi trasversali**

- Saper leggere in modo critico le informazioni (off e on line ) ( scuola primaria e secondaria)
- Conoscere le normative che regolamentano la comunicazione in rete e il diritto d'autore.
- Saper programmare una serie di azioni (sequenzialità, loop, ritmi...).
- Saper descrivere le tappe procedurali.
- Comprendere ed eseguire istruzioni.
- Saper programmare (coding) le BEE BOOT seguendo un percorso. (scuola dell'infanzia).
- Saper costruire codici utilizzando: variabili, operatori, condizionali... ( scuola primaria e secondaria)
- Saper realizzare progetti dai più semplici e replicabili ai più complessi e originali.
- Saper realizzare un oggetto smart
- Saper utilizzare la tecnologia per produrre un artefatto da condividere
- Saper utilizzare strategie per risolvere problemi (problem solving).
- Saper trasferire le proprie conoscenze in un ambiente virtuale partendo dall'ambiente in cui vivono.

### **Metodologia**

Si lavora in modalità cooperative learning e learning by doing. Le fasi di lavoro seguiranno le logiche didattiche dell'anticipazione, della produzione e della riflessione (metodologia eas ). Sia i bambini della scuola primaria sia quelli della scuola secondaria sperimentano proposte operative in modalità di peer tutoring in modalità laboratoriale. Fra i due ordini di scuola si lavorerà in modalità on line con l'impiego di piattaforme di condivisione. Imitazione, esperienza, interazione verranno impiegati per avvicinare i bambini al coding unplugged in modo intuitivo, immediato e divertente. Molto importanza verrà data al rapporto con il territorio con l'incontro con l'autore e collegamenti con Università e Confindustria.

### **Prodotti finali:**

VIDEO "DIRITTO D'AUTORE OFF E ON LINE"

GIOCHI IN SCRATCH : "HELP ...SOS TERRA"

OGGETTO SMART : "VULCANO GAMES"

### Video presentazione progetto

<https://www.dropbox.com/s/0dni4y9smpzl5hk/Filmato%20presentazione%20sostenibile%20si%20puo%27%20sostenibile%20si%20deve.mp4?dl=0>

### - Video presentazione lavoro

<https://youtu.be/9JDvNDsnnZg>

Buona prassi presentata nel seminario nazionale "[Cittadinanza e cultura digitale](#)"

<http://bit.ly/2UVAOQq>

<https://youtu.be/o5453j0w8nY>

Concorso EUREKA FUNZIONA! Oggetto smart

<https://youtu.be/fnVj6INidT4>

Concorso ITALIAN SCRATCH FESTIVAL – TORINO 2019 – HELP...SOS TERRA!

<https://scratch.mit.edu/projects/302529039/>

<https://youtu.be/T8J2Oe7QTLc>

### Gruppo di progetto:

IL PROGETTO E' STATO ATTUATO DALL' INSEGNANTE ANGELA FUMASONI (ANIMATORE DIIGITALE D'ISTITUTO)  
LAVORANDO DIRETTAMENTE CON I GRUPPI COINVOLTI DEI TRE ORDINI DI SCUOLA.

I COLLEGHI DEI TRE ORDINI DI SCUOLA HANNO AVUTO UN RUOLO DI SUPPORTO NELLE ATTIVITA' LABORATORIALI.

### **Criticità da risolvere e risultati attesi in termini di apprendimento, organizzazione, benessere e motivazione degli allievi che hanno motivato la progettazione dell'attività**

**Criticità** : difficoltà effettiva nell'orientamento fra le numerose informazioni e notizie circolanti in rete.  
Difficoltà organizzative nel svolgere il lavoro su più gruppi e su più ordini di scuola

**Risultati attesi:** maggiore consapevolezza critica.

**Organizzazione:** Si è lavorato in modalità cooperative learning e learning by doing. Nei tre gradi di scuola si è lavorato su obiettivi comuni con modalità simili.

**Benessere:** il progetto rientra fra le iniziative che il Nostro Istituto promuove come Istituto capofila della provincia (Sondrio) delle scuole che "Promuovono salute". La nostra scuola si impegna da sempre a strutturare un contesto scolastico concepito come comunità di apprendimento, nel quale ogni soggetto è coinvolto nell'esprimere una personale e attiva partecipazione alle esperienze formative. La scuola si pone

come luogo accogliente e motivante dove acquisire e consolidare competenze di base, con particolare attenzione a quelle di cittadinanza attiva (Ptof).

**Il progetto nasce dalla necessità di favorire lo sviluppo del pensiero critico a livello trasversale e verticale per rendere gli studenti artefici del proprio sapere e cittadini attivi promuovendo la sostenibilità culturale, sociale e ambientale a partire dal proprio territorio.**

#### **Monitoraggio e valutazione dell'esperienza**

(specificare le eventuali forme di monitoraggio e valutazione attivate sull'esperienza)

Il monitoraggio del progetto avviene tramite:

- Osservazione diretta degli studenti
  - Rilevazioni in itinere
- Codici prodotti dai bambini
- Percorsi realizzati dai bambini
- Progetti realizzati dagli studenti
- Griglia di autovalutazione finale

#### **Punti di forza e criticità**

Punto di forza: Azione educativa volta a promuovere il pensiero critico già a partire dalla scuola dell'infanzia. Gli studenti si sono dimostrati molto interessati agli argomenti attraverso un coinvolgimento diretto anche da parte dei bambini più piccoli che hanno avuto modo di sperimentare direttamente attraverso proposte operative pratiche di coding unplugged molto coinvolgenti. I ragazzi degli altri ordini di scuola hanno avuto la possibilità di approcciarsi alle discipline secondo modalità diverse dal consueto costruendo prodotti accattivanti integrando le conoscenze pregresse a quelle di nuova acquisizione. Molto importante è stato il coinvolgimento del Territorio: attività con poetessa locale, attività con Cremit Università Cattolica di Milano, attività con confindustria Eureka Funziona...

Punto di criticità: Scarso tempo a disposizione in particolare per la scuola secondaria che è stato ritagliato fra le ore di lezione delle materie curriculari pertanto la necessità di rimanere nei tempi ha comportato continue sollecitazioni ai ragazzi per rendere più produttivo il lavoro di gruppo senza perdite di tempo. Per la scuola primaria il coinvolgimento di più discipline ha comportato un coordinamento delle proposte da parte dell'insegnante coordinatore per economicizzare i tempi e per rendere più omogeneo il lavoro. Per la scuola dell'infanzia non emergono problematiche.

#### **Impatti durevoli nell'organizzazione, diffusione dell'esperienza nella comunità scolastica**

Il progetto viene promosso in rete.

La produzione del materiale costituisce documentazione con possibilità di replicabilità.

L'animatore digitale qualificato, ins. Angela Fumasoni, in servizio nell'Istituto, promotore del progetto e formatore su attività di coding, garantisce il proseguimento delle proposte nell'ambito dell'Istituto nei tre ordini di scuola .

#### **Indicare il sito dove si può reperire ed eventualmente scaricare la documentazione dell'esperienza**

LINK : video presentazione lavoro : <https://youtu.be/9JDvNDsnnZg>

Buona prassi presentata nel seminario nazionale "[Cittadinanza e cultura digitale](#)"

<http://bit.ly/2UVAOQq>

<https://youtu.be/o5453j0w8nY>

Concorso EUREKA FUNZIONA! Oggetto smart

<https://youtu.be/fnVj6INidT4>

Concorso ITALIAN SCRATCH FESTIVAL – TORINO 2019 – HELP...SOS TERRA!

<https://scratch.mit.edu/projects/302529039/>

<https://youtu.be/T8J2Oe7QTLc>