

I.C.S. LA GIUSTINIANA - Roma

MACROAREE PER POF/PTOF

(individuate nel Collegio Docenti del 10/09/2015)

- **EDUCAZIONE ALLA LEGALITÀ E ALLA CITTADINANZA** $\frac{1}{2\pi}$
- **POTENZIAMENTO DELLA PRATICA E DELLA FORMAZIONE MUSICALE** $\frac{1}{2\pi}$
- **INCLUSIONE, RECUPERO E POTENZIAMENTO** $\frac{1}{2\pi}$
- **INTERNAZIONALIZZAZIONE** $\frac{1}{2\pi}$
- **ORIENTAMENTO FORMATIVO** $\frac{1}{2\pi}$
- **VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO, NATURALISTICO E SCIENTIFICO DEL NOSTRO PAESE** $\frac{1}{2\pi}$
- **EDUCAZIONE ALLA SALUTE E ALL'ATTIVITÀ MOTORIA** $\frac{1}{2\pi}$
- **INNOVAZIONE TECNOLOGICA** X

Si allega la scheda per la presentazione dei Progetti da inserire nel PTOF.



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO
RMIC85900B - ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "LA GIUSTINIANA"
Via Giuseppe Silla, 3 - 00189 Roma ☎ 06 30365205 📠 06 30356161
Codice Fiscale 97197580588 rmic85900b@istruzione.it
Sito web: www.icslagiustiniana.gov.it

SCHEMA PER LA PRESENTAZIONE DEI PROGETTI A.S. 21-22

Da presentare alla Commissione per la formulazione del PTOF

Il presente modello costituisce un fac-simile e deve essere compilato in formato Word descrivendo in maniera sintetica i punti indicati.

Elaborazione del progetto (da parte del docente referente)

1.

Macroarea di riferimento

Innovazione tecnologica

2.

Denominazione del progetto

Enjoy coding - Twinspace (etwinning.net)

3.

Referente del progetto

Anna Teresa Fiori

4.

Altri docenti coinvolti

Rita Bottari – Lucia Cozzo

5.

Destinatari

Studenti: classi 1 D – 3 C – 5 C
Docenti n. 3
ATA n. _____

6.

Tempistica del progetto (Durata, periodo di attuazione e organizzazione oraria)

Il progetto seguirà le campagne europee di Europe Code Week, Programma il Futuro e Rosa Digitale. Si svolgerà in orario di servizio o durante le compresenze.

7.

Rapporti (intese, convenzioni, accordi di rete, ecc.) con altre istituzioni:

8.

Contenuti del progetto

Il progetto avrà lo scopo di sensibilizzare sulle principali strategie e di utilizzare la codifica anche attraverso le tecnologie dell'informazione. Il Coding è la programmazione informatica con cui, attraverso particolari metodologie, attraverso creatività, coinvolgimento emotivo e divertimento, possiamo insegnare ai bambini.

Perché insegnare ai bambini a programmare? Non certo per garantire il loro futuro di programmatori, ma per renderli attivi e consapevoli nell'uso delle tecnologie.

Ma ancora più importante, la codifica sembra essere la via più efficace per lo sviluppo del pensiero computazionale. La codifica consente facilmente agli insegnanti di applicare il pensiero computazionale nella pratica dell'insegnamento in modo più esplicito e consapevole.

Il pensiero computazionale è un metodo di ragionamento, pensare con un approccio algoritmico - o metodo - per risolvere problemi in ogni area della vita, per trovare soluzioni innovative e creative ai problemi quotidiani.

Partendo dalla differenza tra un essere umano e un robot, vogliamo comprendere lo stretto legame tra robot, coding e Computational Thinking, attraverso il gioco e la pratica del coding. "Il corpo vive le esperienze della mente perché il bambino pensa, agisce da programmare e compie le operazioni con il suo corpo di lei, poi riflette e con la mente e con il linguaggio confronta le previsioni e ciò che realmente accade". Sembra quindi necessario rendere l'acquisizione del Pensiero Computazionale, attraverso la codifica e la robotica educativa, interessante, divertente e coinvolgente grazie a percorsi pratici, immersivi e interattivi, anche in attività unplugged di cui ragazze e ragazzi ne coglie immediatamente e intuitivamente il valore, attraverso l'apprendimento facendo, insegnamento degli errori (debugging) e costruzione di algoritmi.

9.

A. Obiettivi da realizzare

Il progetto ha l'obiettivo di:

- far acquisire competenze digitali e di problem solving ai giovani alunni
- di sviluppare lo spirito critico
- far acquisire dimestichezza le tecnologie della società dell'informazione (TSI)
- stimolare l'interesse nei confronti della programmazione, allo scopo di facilitare l'acquisizione successiva di competenze logico-computazionali lungo il percorso formativo
- rendere gli studenti consapevoli di come il coding può incentivare la creatività e l'innovazione.

B. Conoscenze / competenze da acquisire

- Acquisire competenze e abilità di base nelle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT) e del linguaggio di programmazione.
- Essere consapevoli di come il coding e la robotica possono incentivare la creatività e l'innovazione.

C. Metodologie di svolgimento del processo

Cooperative Learning
Discussione in plenaria

Didattica laboratoriale Didattica per progetti	
D. Materiale e strumenti Computer con connessione internet LIM, carte di CodyRoby, carte di CodyFeet	
E. Valutazione periodica del lavoro svolto (procedure, criteri, tempi e strumenti) <ul style="list-style-type: none"> Ⓞ Test di verifica Ⓞ Questionario Ⓞ Verifica orale Ⓞ Verifica scritta Ⓞ Altro (specificare) 	
F. Prodotti da realizzare Quiz e test ludici Elaborati multimediali (realizzazione di prodotti digitali, raccolti in un padlet) Cartelloni riepilogativi La valutazione (positiva) degli studenti e della riuscita del progetto comprende l'impegno, l'interesse mostrato e il raggiungimento degli obiettivi.	
G. Attività svolta	
A CARICO DELLE FAMIGLIE	$\frac{1}{2\pi}$
COMPRESENZA/ASSOCIAZIONI	X
IN ORARIO CURRICOLARE	X

Il Responsabile del Progetto

Roma, 10 settembre 2021



Obiettivi specifici – classe I D

Obiettivi specifici	Attività
<p style="text-align: center;"><u>LINGUA ITALIANA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Interagire in una conversazione: formulare domande e dare risposte pertinenti su argomenti noti o di esperienza diretta; raccontare esperienze personali, esprimere opinioni e punti di vista. • Comprendere una semplice narrazione individuando gli elementi essenziali relativi ai personaggi e alle loro caratteristiche, agli elementi spaziali, alla sequenza temporale, a semplici nessi causali. • Cogliere il significato globale di filastrocche e storie in rima, individuando alcune ricorsività nel suono e nel ritmo. • Comprendere e dare semplici istruzioni per regolare comportamenti, per svolgere un gioco o un'attività, per realizzare un procedimento. 	<p style="text-align: center;"><u>LINGUA ITALIANA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • L'arte dello storytelling con giochi e animazioni. • Raccontare oralmente una storia personale (ad es. un'esperienza scolastica, una festa a scuola, un momento importante in classe, ecc.), rispettando l'ordine cronologico e/o logico. • Creare brevi filastrocche e attività linguistiche di vario tipo. • Scrivere un breve testo collettivo.
<p style="text-align: center;"><u>MATEMATICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Osservare, riconoscere e descrivere la realtà naturale (forme, colori, dimensioni). • Osservare, formulare semplici ipotesi, sperimentare e verificare le proprie previsioni. • Saper mettere in relazione "causa-effetto". 	<p style="text-align: center;"><u>MATEMATICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Trovare risposte a domande matematiche. • Giochi logici/sudoku con i legumi secchi (ceci, fagioli, piselli, ecc.).
<p style="text-align: center;"><u>SCIENZE</u></p> <p>Osservare e riconoscere elementi naturali presenti nel proprio territorio. Esplorare con curiosità fenomeni ed eventi, caratteristiche degli elementi e modi di vivere.</p> <p>Acquisire un atteggiamento scientifico attraverso le conoscenze senso-percettive.</p>	<p style="text-align: center;"><u>SCIENZE</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Attività di osservazione. • Semplici esperimenti.

Obiettivi specifici – classe I D

<p><u>TECNOLOGIA</u></p> <p>Avviarsi allo sviluppo del pensiero computazionale con code.org.</p> <p>CodyFeet, CodyRoby, CodyColor.</p>	<p><u>TECNOLOGIA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Programmiamo vari percorsi con il coding unplugged. • La crittografia.
<p><u>ARTE E IMMAGINE</u></p> <p>Utilizzare materiali e tecniche diverse per semplici produzioni.</p> <p>Elaborare messaggi in modo creativo.</p> <p>Osservare e leggere rappresentazioni iconiche differenti.</p> <p>Elaborare immagini, ritmi cromatici, forme.</p>	<p><u>ARTE E IMMAGINE</u></p> <p>Leggere immagini: vegetali e frutta nell'arte.</p> <p>Riproduzione dei quadri osservati.</p> <p>La pasta di sale.</p> <p>La pasta di mais.</p> <p>Realizzazione di quadri con sementi (ceci, lenticchie, fagioli, riso, ecc.).</p> <p>La coroncina dell'amicizia.</p>
<p><u>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</u></p> <p>Coordinare e collegare in modo fluido gli schemi motori di base.</p> <p>Adattare gli schemi motori di base in funzione di parametri spaziali e temporali.</p>	<p><u>SCIENZE MOTORIE E SPORTIVE</u></p> <p>La danza dell'amicizia.</p> <p>Giochi mimico-motori.</p>
<p><u>MUSICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare la capacità di attenzione e fruizione degli eventi sonori del proprio ambiente. • Esplorare le possibilità sonore della voce, del corpo e degli oggetti d'uso. 	<p><u>MUSICA</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Ascolto di brani musicali e parlare delle emozioni che suscitano. • Giochi con suoni: chi ha riconosciuto più suoni?
<p><u>STORIA</u></p> <p>Cogliere la contemporaneità, la successione, i mutamenti, il rapporto di causa-effetto.</p>	<p><u>STORIA</u></p> <p>Riorganizzare una sequenza di immagini secondo l'ordine temporale.</p> <p>Intuire il concetto di durata e</p>

Obiettivi specifici – classe I D

	<p>confrontare azioni di durata diversa, utilizzando anche unità di misurazione.</p> <p>Misure convenzionali delle durate.</p>
<p><u>GEOGRAFIA</u></p> <p>Cogliere gli elementi caratterizzanti di un ambiente.</p>	<p><u>GEOGRAFIA</u></p> <p>Attività per il riconoscimento della posizione degli oggetti nello spazio rispetto al proprio punto di osservazione.</p> <p>Tracciare vari percorsi.</p>
<p><u>EDUCAZIONE CIVICA</u></p> <p>Riflettere e confrontarsi con altri bambini e gli adulti.</p> <p>Seguire regole di comportamento assumendosene la responsabilità.</p> <p>Collaborare in attività di gruppo.</p>	<p><u>EDUCAZIONE CIVICA</u></p> <p>Parlare dei propri sentimenti ed emozioni.</p> <p>Rispettare le norme di comportamento necessarie nei vari ambienti scolastici.</p>
<p><u>LINGUA INGLESE</u></p> <p>Conoscere realtà e culture lontane e scoprire, nella diversità, delle risorse.</p>	<p><u>LINGUA INGLESE</u></p> <p>Festivities.</p>
<p><u>I.R.C.</u></p> <p>Scoprire l'importanza della relazione con l'altro.</p> <p>Scoprire il mondo come realtà meravigliosa.</p>	<p><u>I.R.C.</u></p> <p>Ascolto di storie che parlano di amicizia, della gioia di stare insieme, della vita scolastica come momento importante di ogni bambino.</p>