



|  |   |
|--|---|
| DENOMINAZIONE PROGETTO                 | IN.CODING<br>Progetto di Inglese e Coding   |
| ABSTRACT                               | <p>Nel corso dell'anno scolastico 2017/2018, si intende promuovere lo sviluppo del coding e del pensiero computazionale, in un'ottica innovativa ed interdisciplinare, riportandolo ed integrandolo con la lingua inglese.</p> <p>Il coding, nonostante sia collegato ai principi della programmazione e dell'informatica, è utile allo sviluppo di capacità logiche e di risoluzione di problemi; il progetto si pone come obiettivo generale lo sviluppo del pensiero computazionale, usando l'inglese come lingua veicolare. Inoltre, partendo dalle Indicazioni Nazionali per il Curriculum (rif. Inglese e informatica), tale proposta vuole utilizzare il coding come metodologia innovativa per l'apprendimento, in chiave interdisciplinare, della lingua inglese, utilizzando un approccio ludico e coinvolgente.</p>  |
| DOCENTI COINVOLTI E DISCIPLINE         | <p>Sono coinvolte le docenti:<br/> Russo Concetta e Vella Nicoletta (Plesso Centro)<br/> Battista Nicolina e Zumbolo Carla (Plesso Santa Croce e Scalo)<br/> Gracco Carmelina e Di Bello Samantha (Plesso Consortile)<br/> Con le seguenti discipline:<br/> Informatica (Coding)<br/> Inglese</p>   |
| ALUNNI COINVOLTI (numero, classe, età) | <p>Sono coinvolti gli alunni della scuola primaria, ripartiti per plesso:<br/> Plesso Centro: Classi prime, 50 alunni di età 6/7 anni<br/> Plesso Santa Croce e Scalo:<br/> Plesso Consortile:</p>  |
| CARATTERISTICHE SPECIFICHE:            | saranno coinvolti gli alunni portatori di handicap e BES.   |
| FINALITA' GENERALI                     | Questo progetto "IN.CODING" si pone come finalità quella di sviluppare il pensiero computazionale, per capire, controllare, sviluppare contenuti e metodi al fine di risolvere problemi, legati anche alla vita reale; tali abilità verranno sviluppate attraverso la lingua inglese.   |
| OBIETTIVI SPECIFICI                    | <p>Introdurre in modo intuitivo e ludico i concetti base della programmazione e dell'informatica per sviluppare il pensiero computazionale attraverso l'uso della lingua inglese:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Esecuzioni di sequenze di istruzioni elementari (avanti/move forward, gira a destra/turn right, gira a sinistra/turn left)</li> <li>• Uso di procedure (percorsi unplugged, pixel art, mosaico, attività carta/matita)</li> <li>• Algoritmi della vita quotidiana (lavare i denti, vestirsi...)</li> <li>• Utilizzo della piattaforma code.org e programma il futuro (corso 1)</li> </ul> <p>La lingua inglese verrà utilizzata per veicolare i su indicati obiettivi, introducendo termini e nozioni legate alle varie attività proposte di volta in volta; gli obiettivi specifici sono i seguenti:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comprendere ed eseguire semplici consegne impartite dall'insegnante;</li> <li>• Associare il suono/parola al movimento e/o all'immagine;</li> </ul> |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
|                                | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Acquisire ed utilizzare un vocabolario di base.</li> </ul>  |
| DURATA E ORARIO DI SVOLGIMENTO | Il progetto avrà durata annuale da settembre 2017 a giugno 2018. Gli incontri si terranno ogni mercoledì dalle 14.45 alle 18.15.   |
| MATERIALI/STRUMENTI UTILIZZATI | Materiale di facile consumo, tappeto 10x10, scacchiera 5x5, pyssla, Bee Bot, DOC, MIND, personal computer e video proiettore con casse acustiche.  |
| SITUAZIONE SU CUI INTERVENIRE  | Nella scuola primaria è diffusa l'errata percezione che gli strumenti tecnologici siano legati solo all'informatica. Questo progetto intende accrescere la diffusione del coding   |
| STRATEGIE DIDATTICHE           | <ul style="list-style-type: none"> <li>- problem solving, per migliorare le strategie operative, al fine di raggiungere una condizione desiderata a partire da una condizione data.</li> <li>- didattica laboratoriale, per conoscere attraverso l'azione.</li> <li>- cooperative learning, per lo sviluppo integrato di competenze cognitive, operative e relazionali.</li> <li>- peer tutoring, per attivare un "passaggio" spontaneo di conoscenze ed esperienze.</li> <li>- learning by doing, per mettere in gioco le conoscenze pregresse, integrando nuove conoscenze.</li> <li>- brain storming, per migliorare la creatività e favorire l'abitudine a lavorare in team e a rafforzarne le potenzialità</li> <li>- digital storytelling, supportato da elementi multimediali, per generare processi ermeneutico – interpretativi e correlazioni concettuali significative.</li> </ul>  |
| RISULTATI ATTESI               | <ul style="list-style-type: none"> <li>- acquisire consapevolezza delle potenzialità del coding.</li> <li>- riconoscere gli oggetti programmabili e stimolare la curiosità e la fantasia.</li> <li>- saper utilizzare strumenti di programmazione visuale a blocchi</li> <li>- favorire l'integrazione e l'inclusione attraverso attività di gruppo e peer tutoring.</li> <li>- saper eseguire sequenze di istruzioni elementari, ripetute e condizionate per la risoluzione dei problemi.</li> <li>- realizzare percorsi in forma laboratoriale.</li> <li>- conoscere gli spazi, gli ambienti e i materiali dell'istituto .</li> <li>- comprendere la difficoltà di tradurre problemi reali in programmi.</li> <li>- Comprendere ed eseguire semplici consegne impartite in inglese dalle insegnanti.</li> <li>- Abbinare e Riconoscere globalmente parola-immagine.</li> <li>- Riprodurre con la gestualità rime, canti e filastrocche rispettando il ritmo dato.</li> </ul> |
|                                | i momenti di verifica saranno basati sull'osservazione diretta e sul monitoraggio durante la realizzazione del progetto che permetteranno  |

|                        |  |
|------------------------|--|
| VERIFICA E VALUTAZIONE | eventuali interventi regolatori.<br>fasi valutative:<br>si prevede: <ul style="list-style-type: none"><li>- una valutazione iniziale per verificare la fattibilità delle scelte effettuate in sede di progettazione;</li><li>- una valutazione in itinere per controllare se i processi, le strategie e le attività risultano essere confacenti o necessitano di interventi correttivi e di miglioramento;</li><li>- una valutazione finale per leggere ed interpretare risultati ottenuti rispetto ai risultati attesi.</li></ul> |
|------------------------|--|