



DIREZIONE DIDATTICA CASTROVILLARI 2

Via delle Orchidee, 7 - 87012 Castrovillari (CS) - Telefax 0981-46225

Mail csee59100x@istruzione.it - Pec csee59100x@pec.istruzione.it

Cod. Mecc. CSEE59100X – Cod. Fisc. 83002260780 - Cod. Univoco Ufficio: UFESEJ

Sito web: www.ddcastrovillari2.edu.it

SCHEDA PROGETTO

1	Titolo del progetto	ESPLORIAMO IL SISTEMA SOLARE
2	Referente del progetto	RUBINO ROSAMARIA
3	Docenti della scuola che collaborano al Progetto,	RUBINO ROSAMARIA DANZA MARIA DOMENICA ACCURSO BARBARA
4	Esperti esterni:	GALLO IPPOLITA, componente Equipe Formativa Territoriale PNSD Calabria
5	Personale Ata necessario:	
6	ABSTRACT	Le nuove generazioni vengono chiamate “nativi digitali”, in quanto sono nati e cresciuti a stretto contatto con prodotti della tecnologia, come smartphone, computer, tablet, verso i quali mostrano un particolare interesse e facilità di utilizzo. Per questo motivo, l'introduzione nella scuola dei concetti fondamentali dell'informatica mediante anche il coding, aiuta gli alunni a sviluppare consapevolezza sul funzionamento e sull'uso di questi dispositivi tecnologici, a iniziare a comprendere “come si ragiona” nei processi informatici e, in termini più generali, a cogliere alcuni aspetti socio – culturali del mondo digitale, oltre che a promuovere specifiche competenze logiche trasversalmente alle diverse discipline.
7	Tipologia del Progetto:	a. <input checked="" type="checkbox"/> Potenziamento disciplinare b. <input type="checkbox"/> Recupero disciplinare c. <input type="checkbox"/> Eccellenza d. <input checked="" type="checkbox"/> Competenze di cittadinanza e. <input type="checkbox"/> Integrazione con il territorio f. <input checked="" type="checkbox"/> Capacità espressive e creative g. <input checked="" type="checkbox"/> Competenze digitali h. <input type="checkbox"/> altro
8	Numero destinatari	49 ALUNNI
9	Classi coinvolte	CLASSE 5 A – 5 B
10	Data inizio del Progetto:	01 OTTOBRE 2019

11	Data fine del Progetto	30 NOVEMBRE 2019
12	Obiettivi disciplinari e/o specifici che si intendono raggiungere:	<ul style="list-style-type: none"> • Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema • Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale) • Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree) • Sviluppare il ragionamento accurato e preciso (la scrittura di programmi che funzionano bene richiede l'esattezza in ogni dettaglio)
13	Competenze da fare acquisire al termine del progetto	<p>COMPETENZA DI BASE IN TECNOLOGIA • Cogliere il significato del termine "programmazione" in relazione alla vita quotidiana • Aprire l'ambiente di sviluppo scratch, familiarizzare con l'interfaccia utente, l'area grafica, gli script i costumi e i suoni. • COMPETENZE SOCIALI E CIVICHE • Conoscere, condividere, rispettare le principali regole del vivere insieme. • Interagire con gli altri per raggiungere uno scopo comune.</p> <p>SPIRITO DI INIZIATIVA E IMPRENDITORIALITA' • Effettuare valutazioni rispetto alle informazioni, ai compiti, al proprio lavoro, al contesto. • Valutare alternative, prendere decisioni. • Assumere e portare a termine compiti e iniziative. • Pianificare e organizzare il proprio lavoro. • Realizzare semplici progetti. • Adottare strategie di problem solving.</p>
14	Metodologia, strumenti e luoghi dell'attività:	<p>Nelle diverse fasi dell'unità, sono state attuate metodologie che hanno privilegiato la didattica collaborativa attraverso il lavoro di coppia, mutuato dal cooperative learning, sempre sostenuto dal Peer tutoring, preceduto dallo stimolo visivo e ludico dell'avvio delle diverse attività, per sollecitare in fine l'apprendimento dell'individuo per l'esecuzione dei compiti in situazione.</p> <p>Imitazione, necessità, esperienza, interazione: questi gli strumenti che sono stati utilizzati per avvicinare gli alunni al CODING in modo intuitivo, immediato e divertente, permettendo di acquisire il pensiero computazionale con gli stessi meccanismi informali con i quali si impara a parlare.</p> <p>Uso di tablet, pc, iPad, Connessione Internet – software – materiali di facile consumo.</p> <p>Aula multimediale</p>

		Aula Classi
--	--	-------------

15	Articolazione del progetto PERIODO ORIENTATIVO: DA OTTOBRE A NOVEMBRE	ORE	FASE- ATTIVITÀ- CONTENUTI IN SINTESI	
		10 ore	Il progetto si è articolato con le seguenti fasi: discussione con l'insegnante dell'argomento da trattare, in questo caso Il sistema solare. Ricerca su internet di informazioni sui pianeti. Visione di documentari attinenti all'argomento. Progettazione su come bisogna creare un videoclip.	
16	Valutazione	<i>Il progetto prevede almeno una delle seguenti forme di valutazione:</i> x una valutazione finale interna dei singoli partecipanti sulle competenze acquisite; una certificazione finale esterna dei singoli partecipanti con relativo attestato;		
17	Produzione	<i>Il progetto si concluderà con un <u>prodotto finale</u> che potrà essere del seguente tipo:</i> x ipertesto, cd, dvd; elaborati in forma scritta; elaborati in forma grafica; rappresentazione; altro (indicare)		

18	monitoraggio del progetto	<p><i>Nella fase intermedia</i> - sarà somministrata una scheda di monitoraggio per i docenti che dovrà essere consegnata al <i>docente referente dei progetti d'Istituto</i></p> <p><i>Al termine del progetto il Referente del progetto si impegna a:</i></p> <p>a) X somministrare agli alunni partecipanti una Scheda di Valutazione Progetto Alunni b) consegnare tali schede al docente referente dei progetti d'Istituto c) consegnare a docente referente dei progetti d'Istituto</p> <ul style="list-style-type: none"> - il registro e il foglio di firme controfirmato di volta in volta dagli alunni presenti e delle attività svolte per attività che si svolgono fuori dal normale orario curricolare - eventuale copia dei materiali elaborati; - consegnare una relazione finale con contenuti, attività e eventuali prodotti realizzati.
19	Data di presentazione della scheda, firma del referente	IL REFERENTE Rosamaria Lucia Rubino Castrovillari, 19/12/2019

20	R I S O R S E U M A N E E F I N A N Z I A R I E	TITOLO DEL PROGETTO:				
		OGGETTO	IMPORTO ORE	NUMERO DI ORE	TOTALE	RISERVATO SEGRETERIA
		Attività d'insegnamento docenti interni	€		€	€
		Attività non d'insegnamento	€		€	€
		Attività d'insegnamento docenti esterni	€		€	€
		Attività d'insegnamento docente universitario	€		€	€
		Attività d'insegnamento esperti esterni (libero professionista....)	€		€	€
		Acquisto materiale	€		€	€
		Altre spese	€		€	€
			TOTALE SPESE PROGETTO			€
	EVENTUALI FINANZIAMENTI					
	Contributi privati			€		
	Ore di docenza del Docente Referente:					
	Nominativi di altro Docente coinvolto per ore di docenza:					
	Ore di docenza:					
	Nominativo di eventuale Docente di Sostegno tutor coinvolto:					
	Per ore:					
	Nominativo di eventuale personale ATA coinvolto:					
	Per ore:					
	Compensi relativi ad eventuali Esperti Esterni Docenti sotto elencati:					
	1. per ore €					
	2. per ore €					
	Il Richiedente: _____					