

## ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE "MAHATMA GANDHI" - ROMA

<b>Denominazione progetto</b>	<b>CodinGandhi 2019</b>
<b>Responsabile del progetto</b>	Animatore digitale – ins. Napoli Raffaele
<b>Traguardo di risultato</b>	Competenze digitali
<b>Obiettivo di processo</b>	Tecnologie Informatiche (TIC)
<b>Situazione d'intervento</b>	<p>“Imparare a imparare” e non limitarsi a fornire risposte preconfezionate: in questa direzione si muovono le raccomandazioni dell’Unione Europea in materia di istruzione che sono state recepite dal MIUR anche con l’introduzione della programmazione nelle scuole (<u>coding</u>). Perché così come leggere, scrivere e contare anche il pensiero computazionale deve essere appreso ed esercitato fin dai primi anni di scuola.</p> <p>Il Pensiero Computazionale sviluppa quelle abilità che servono ad una persona per dare istruzioni a un’altra persona affinché raggiunga un obiettivo. E’ la capacità di risolvere un problema pianificando una strategia.</p> <p>Scratch è un ambiente di programmazione visuale che consente di creare in maniera semplice e intuitiva le proprie storie animate, giochi e simulazioni. Oggi Scratch conta una community estesa in tutto il mondo ed è di fatto lo strumento di riferimento per insegnare ai ragazzi il pensiero computazionale attraverso la programmazione.</p>
<b>Finalità</b>	<p>La progettazione è un processo adattivo dove la pianificazione può cambiare man mano che ci si avvicina alla soluzione del problema.</p> <p>Pertanto si intendono sviluppare nell’allievo le pratiche di pensiero computazionale, (essere incrementali e iterativi; individuare problemi ed errori e correggerli; astrarre; scomporre; riusare) e le attitudini di pensiero computazionale (esprimere se stessi attraverso la tecnologia; essere connessi e quindi saper lavorare con gli altri per raggiungere una soluzione condivisa; porre domande per capire come un oggetto incontrato nel mondo reale possa funzionare e sviluppare così una mente sempre vigile). Inoltre, lavorare insieme per raggiungere un obiettivo o una soluzione migliorerà il livello di inclusione della classe.</p>
<b>Obiettivi</b>	<p>Realizzare forme diverse di scrittura creativa. Riformulare in modo sintetico le informazioni selezionate e riorganizzarle in istruzioni e programmazioni informatiche. Comprendere e usare in modo appropriato i linguaggi specifici del programma usato e realizzare scelte adeguate.</p>

<b>Attività</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Illustrazione da parte dell'insegnante del programma Scratch e delle sue funzioni.</li> <li>- Organizzazione della classe in modalità di piccoli gruppi e di cooperative learning. Sperimentazione del linguaggio di programmazione.</li> <li>- Ideazione, pianificazione e realizzazione di storytelling da programmare in formato digitale attraverso la piattaforma di Scratch.</li> </ul>
<b>Verifica/Valutazione</b>	Si svilupperà una valutazione proattiva: per favorire la ricerca-azione e la motivazione degli alunni con lo scopo di stimolarli ad acquisire sempre nuove competenze; per concentrarsi sul processo e raccogliere osservazioni e informazioni che, offerte all'alunno, contribuiranno a sviluppare in lui l'autovalutazione e l'auto-orientamento.
<b>Destinatari</b>	Classi IV dei plessi di Corinaldo, Fabriano, Pennabilli, Torraccia, Casal Monastero
<b>Metodologie</b>	Cooperative Learning; didattica laboratoriale; uso di moderne tecnologie; ricerca-azione; tutoring
<b>Durata</b>	Settimana della Scuola Digitale – dal 25 al 29 marzo 2019
<b>Calendario incontri</b>	<p>Lunedì 25 marzo ore 9.30 – 11.30 plesso Fabriano</p> <p>Martedì 26 marzo ore 14.00 – 16.00 plesso Corinaldo</p> <p>Mercoledì 27 marzo ore 9.30 – 11.30 plesso Pennabilli</p> <p>Giovedì 28 marzo ore 14.00 – 16.00 plesso Torraccia</p> <p>Venerdì 29 marzo ore 9.30 – 11.30 plesso C. Monastero</p>
<b>Sede</b>	Plesso di appartenenza tranne Casal Monastero primaria che svolgerà il corso nel plesso della scuola sec. I° grado
<b>Indicatori utilizzati</b>	<p>Miglioramento dell'autonomia, responsabilità e autostima personale; miglioramento del clima di classe e dell'inclusione; ampliamento e potenziamento delle abilità linguistiche e comunicative; potenziamento della capacità di sintesi e decodifica dei messaggi; potenziamento nell'uso delle TIC e delle competenze digitali.</p> <p>Sviluppo del pensiero computazionale</p>
<b>Risultati attesi</b>	Si prevede una partecipazione più attiva e consapevole alla vita scolastica da parte degli alunni e una consapevolezza maggiore nell'utilizzo del digitale con lo sviluppo del pensiero computazionale.