



Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca  
 IV CIRCOLO "Matteo Mari" Salerno

SCHEDA PROGETTO PTOF triennio 2019/2022

DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<b><i>"Roboticamente insieme"</i></b>	
REFERENTE DEL PROGETTO	Insegnante : Animatore Digitale	
PLESSO DI REALIZZAZIONE	Plesso unico Scuola Primaria "Matteo Mari"	
DURATA DEL PROGETTO	10 settimane Annuale nel PTOF 2019/22	MONTE ORE TOTALE DEL PROGETTO: 20 ore MONTE ORE PER DOCENTE: 20 ore curricolari
PERIODO DI REALIZZAZIONE	Febbraio-Aprile	
TIPOLOGIA PROGETTO	Curricolare	
DESTINATARI	Alunni	
CLASSI/SEZIONI COINVOLTE	Primaria a.s. 2019/20 Alunni classi IV e V	
DOCENTI INTERESSATI	Docenti di Scuola Primaria	
FINALITA'	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sviluppo delle competenze matematiche e in campo scientifico e tecnologico: abilità di sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi.</li> <li>• Sviluppo della competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.</li> <li>• Acquisizione di spirito di iniziativa e imprenditorialità: risolvere i problemi che si incontrano e proporre soluzioni; scegliere tra opzioni diverse; prendere decisioni; agire con flessibilità; progettare e pianificare:</li> <li>• Capacità di: Progettare, Organizzare informazioni, Collaborare e partecipare, Agire in modo autonomo e responsabile, Risolvere problemi, operare scelte condivise, Approcciarsi a nuove applicazioni informatiche.</li> </ul>	
BREVE DESCRIZIONE DEL PROGETTO	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione al Coding e svolgimento di esercizi didattici di coding sul sito CODE.org (nell'ambito del programma MIUR "programma il futuro");</li> <li>• Introduzione degli studenti all'utilizzo del software "Scratch 2.0" e all'utilizzo della programmazione visuale con l'ausilio di blocchi grafici;</li> <li>• Partecipazione al Concorso CODI-AMO (Date da stabilirsi da parte del MIUR) • Caricamento dei progetti sul sito <a href="https://scratch.mit.edu">https://scratch.mit.edu</a>;</li> <li>• Eventuale evento a fine anno per la presentazione dei prodotti realizzati</li> </ul>	
COERENZA COL PDM	<b>ESITI DA MIGLIORARE</b>	
	<b>Competenze chiave di cittadinanza:</b> sviluppare in termini sempre più significativi le competenze chiave europee di cittadinanza; Sviluppo del pensiero computazionale	
	<b>PROCESSI</b>	
	<b>Ambiente di apprendimento:</b> predisposizione di un ambiente di apprendimento stimolante e creativo	
	<b>AZIONI DI MIGLIORAMENTO</b>	
	<b>Esiti degli studenti – miglioramento delle performance:</b> potenziamento competenze chiave e di cittadinanza	

	<p><b>OBIETTIVI SPECIFICI:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Progettare: Generalizzare una semplice procedura efficace per situazioni analoghe.</li> <li>● Risolvere i problemi.</li> <li>● Prendere consapevolezza della possibilità che possono sussistere dei problemi e provare a proporre possibili soluzioni.</li> <li>● Acquisire ed interpretare l'informazione.</li> <li>● Cominciare a selezionare le informazioni a seconda dello scopo.</li> <li>● Matematica: Traguardo per lo sviluppo delle competenze (Indicazioni nazionali 2012): Riesce a risolvere facili problemi (non necessariamente ristretti ad un unico ambito) descrivendo il procedimento seguito e riconosce strategie di soluzione diverse dalla propria.</li> <li>● Tecnologia: Traguardo per lo sviluppo delle competenze (Indicazioni nazionali 2012): Utilizza strumenti informatici in situazioni significative di gioco e di relazione con gli altri.</li> </ul>
	<p><b>RISULTATI ATTESI/ PRODOTTI FINALI</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Sviluppo del pensiero computazionale e capacità di costruire robot e programmarli</li> <li>● Breve mostra del lavoro svolto manifestazione finale</li> </ul>
<b>METODOLOGIA ADOTTATA E MODALITA' DI REALIZZAZIONE</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Attivita' di gruppo</li> <li>● Attivita' laboratoriali</li> </ul>
<b>MODALITA' DI VERIFICA</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Scheda/questionario monitoraggio finale</li> <li>● Scheda di customer satisfaction</li> <li>● Prodotto e/o rappresentazione finale</li> </ul>
<b>SPAZI UTILIZZATI</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Aule per attivita' laboratoriali</li> <li>● Atrio, spazi aperti e laboratorio multimediale</li> <li>● Laboratori mobili</li> <li>● Locale per eventi finali sul territorio urbano</li> </ul>
<b>SUSSIDI E MATERIALI</b>	<p>Materiali: Materiale didattico preparato dal docente (manuale di Scratch 2.0); Risorse grafiche preparate dal docente (file png o jpeg), Pc, tablet, Internet per collegamento ai siti <a href="http://programmailfuturo.it">programmailfuturo.it</a> e <a href="http://code.org">code.org</a>, per visionare video e PP relativi al Coding, materiale di facile consumo; mazzo di carte e scacchiera mobile per gioco unplugged "cody&amp;roby", lavagna LIM Api BEE BOAT E BLU BOAT. Robot educativi</p>
<b>RISORSE PROFESSIONALI</b>	<p><b>PERSONALE INTERNO:</b> insegnanti di Scuola Primaria coinvolti e ATA</p> <p><b>PERSONALE ESTERNO:</b> Non si esclude l'intervento di esperti esterni compatibilmente con le risorse della scuola</p>
<b>COLLABORATORI SCOLASTICI</b>	in servizio
<b>RISORSE FINANZIARIE</b>	a carico della scuola le spese per il materiale di facile consumo

SALERNO, 17/10/2019

DOCENTE REFERENTE

L'Animatore Digitale