



**ISTITUTO COMPRENSIVO “Ungaretti”**  
SCUOLA DELL'INFANZIA – PRIMARIA – SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Cod.Sc. VIIC84600C – Cod.Fisc. 81000950246  
Via Bauci n. 27  
36070 Altissimo (VI)  
Tel 0444-687695 – Fax 0444-489056  
e-mail (min): viic84600c@istruzione.it  
e-mail: [info@comprensivoungaretti.it](mailto:info@comprensivoungaretti.it)



Nome del progetto: Il futuro è tutto un programma!
Responsabile del Progetto: Antoniazzi Emanuela
Data Inizio progetto: 27-01-2020 Data fine progetto: 24-04-2020
Classi coinvolte: 2A Primaria Crespadoro; 3A Primaria Crespadoro; 4A - Primaria Crespadoro; 5A - Primaria Crespadoro
Numero totale alunni coinvolti: 49
Bisogno formativo degli alunni: Nel mondo odierno è indispensabile la comprensione dei concetti di base dell'informatica. L'aspetto scientifico-culturale del pensiero computazionale aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere i problemi in modo creativo ed efficiente. Tali competenze saranno sempre più necessarie nel mondo futuro, dinamico e in continuo cambiamento.
Competenze specifiche di riferimento: - Acquisire competenze trasversali - Valorizzare le potenzialità di ciascuno - Potenziare le capacità di attenzione, concentrazione e memoria - Sviluppare e applicare il pensiero matematico per risolvere una serie di problemi - Utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.
Abilità e conoscenze: - Sperimentare in prima persona - Fare esperienze manuali con materiali che consentono il controllo dell'errore - Provare percorsi per tentativi ed errori cercando anche nuove soluzioni - Vivere l'apprendimento come scoperta - Favorire lo sviluppo di potenziamento della creatività e dei processi logici - Sperimentare nuovi linguaggi - Osservare ed elaborare ipotesi sui sistemi simbolici come primo approccio logico alla realtà - Imparare a ragionare e a pianificare strategie utili alla soluzione di un problema

- Impartire comandi ad una macchina e verificare la correttezza dell'algoritmo.

Azioni-attività che si intendono svolgere: Si intendono realizzare delle lezioni col supporto di un insegnante esterno. In base alle disponibilità finanziarie e al costo dell'esperto si pianificheranno gli interventi. Per avere la possibilità di ottenere un numero maggiore di lezioni si pensa di dividere gli alunni del plesso in 3 gruppi formati rispettivamente da classe 1<sup>A</sup> e 2<sup>A</sup>, 3° e 4° classe e infine dagli alunni di classe 5°. Si inizierà per tutti con attività unplugged che non richiedono l'uso di strumenti digitali ( Cody way- Cody Rob ,...), si proseguirà poi con altre attività che prenderanno spunto dalle numerose proposte tratte dal sito del Miur: "Programma il futuro" , dal sito Code Mooc dell'Università di Urbino e dal sito americano Code.org. Solo con gli alunni più grandi e nell'ultima parte del corso si avrà un approccio col programma libero di Scratch. Ci si auspica sia possibile vengano effettuati almeno 8 / 9 interventi per gruppo, affinché il progetto abbia un'incidenza significativa.

Progetto di riferimento del PTOF: Valorizzazione e potenziamento competenze linguistiche; Potenziamento delle competenze logico-matematiche; Sviluppo competenze digitali

Nomi dei docenti impegnati nella programmazione: Zanconato Graziella, Selmo Anna, Tibaldo Mara, Santolini Silvia, Antoniazzi Emanuela, Trotta Arcangela, Cocco Alice, Sandron Renata, Castagna Valeria

Il progetto verrà svolto in orario scolastico.

Eventuale tipologia di personale esterno: Esperto di coding e robotica con esperienza nella scuola Primaria

Nomi del personale ATA coinvolto: Tibaldo Marcellina

Eventuali beni da acquistare che resteranno patrimonio della scuola: Se ci fosse disponibilità 1 bee-boot.

