

Codding



ISTITUTO COMPRENSIVO N. 2 "G. MARCONI"
di Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di 1° Grado
Piazza Don Bosco n. 8 - 98076 Sant'Agata Militello (ME)
e-mail: meic885004@istruzione.it meic885004@pec.istruzione.it
Sito WEB: www.comprensivomarconi.edu.it





UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI

pon
2014-2020

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO - FSE



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

- **Azione: AZIONE 10.2.2A AZIONI DI INTEGRAZIONE E POTENZIAMENTO DELLE AREE DISCIPLINARI DI BASE**
- **Titolo progetto: “#@lla scoperta di talenti”**
- **Titolo Modulo: Coding & robotica**
- **Codice identificativo Progetto: 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1375**
- **Corsisti: n. 29**
- **Tutor del modulo: Elisabetta Calandi**
- **Sede del modulo: Militello Rosmarino**
- **Inizio attività in data 29/05/2019**
- **Conclusione delle attività in data 30/09/2019**



Obiettivi del modulo



- Favorire lo sviluppo di un pensiero computazionale, logico-deduttivo.
- Sviluppare competenze digitali.
- Creare contesti di lavoro basati su cooperative learning e peer tutoring , incrementando le capacità di riflessione e progettazione di gruppo.

Usare il linguaggio di programmazione per sviluppare il pensiero computazionale e per la realizzazione di una robotica creativa: insegnare a pensare in maniera algoritmica ovvero trovare una soluzione e svilupparla.





Contenuti

- I quaderni del Coding
- Pixel Art
- Programmare un robottino
- Storytelling con il codice in unplugged
- Piattaforma Code.org
- Coding e le storie interattive
- Logo e il linguaggio della tartaruga
- Storytelling con Scratch



Risultati attesi

- Innalzamento dei livelli di competenza in madre lingua e in matematica
- Miglioramento delle abilità sociali e pro sociali
- Innalzamento dei livelli motivazionali e dell'autostima
- Miglioramento dei processi di inclusione all'interno delle classi



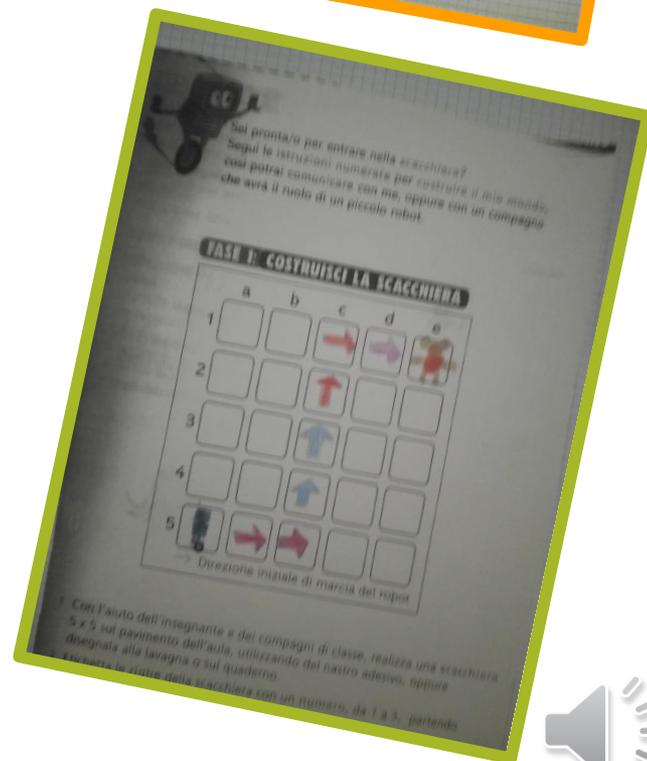
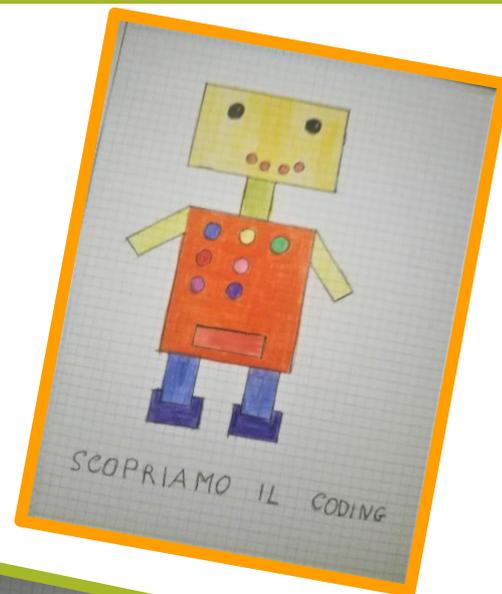
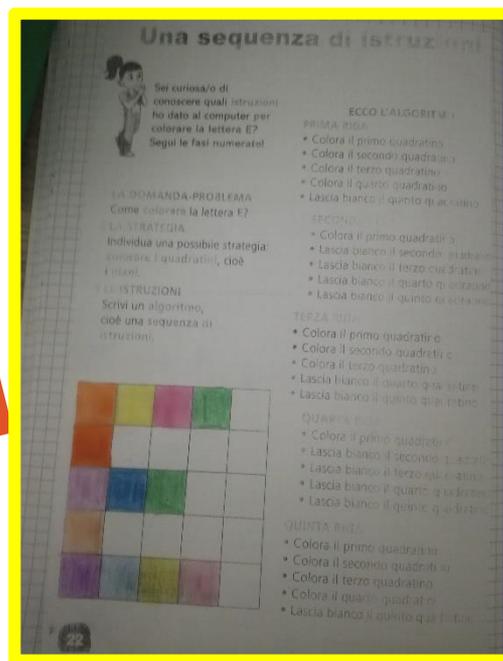
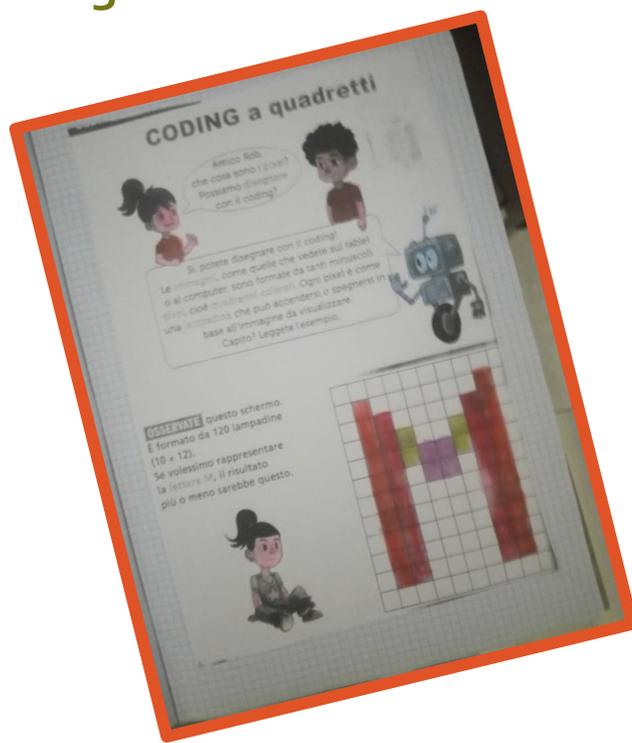
Metodologie adottate

- Brainstorming
- Cooperative learning.
- E-learning
- Didattica laboratoriale.
- Attività manipolative ed artistiche.
- Problem solving.
- Tutoring tra pari
- Attività di coding



Risultati raggiunti

Buoni i risultati raggiunti dagli alunni, hanno riguardato sia il rafforzamento delle competenze che la sfera della socializzazione, dell'autostima e dell'autonomia, abilità trasversali che sono alla base di un percorso formativo integrato.



I NOSTRI LABORATORI



Aspetti positivi, innovativi e riproponibili, anche in ambito curricolare, dell'esperienza

- Le attività di laboratorio, attraverso l'esperienza informatica o le attività unplugged, hanno evidenziato la potenzialità della didattica del computer; la quale ha offerto la spiegazione di concetti che sono stati appresi in maniera autonoma e divertente.



Prodotto finale

