



**Istituto Comprensivo Secondo Scuola Media ad Indirizzo Musicale (SMIM)
Milazzo**

Via Risorgimento, 65 - 98057 - Milazzo (ME) - Tel.: 0909281240 - Fax: 0909222451

Distretto n. 37 - Codice MIUR: MEIC8AA00E - C.F. 92025030831
@ -mail: meic8aa00e@istruzione.it o meic8aa00e@pec.istruzione.it
Web Site: <http://www.icsecondomilazzo.gov.it>

**LINEE GUIDA PER L'ELABORAZIONE DEL PROGETTO DA SOTTOPORRE
ALLA VALUTAZIONE DEL DIRIGENTE.**

AZIONE	SOTTO AZIONE	CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO		
10.2 .2	10.2.2A	FSEPON- SI-2018- 1314		
TITOLO PROGETTO				
		Destinatari	Sede/i di svolgimento*	Ore previste
Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale	Codificando	Alunni della scuola secondaria di primo grado	Plesso "L. Rizzo"	60 h con mensa
<p>Il progetto prevede la realizzazione di attività laboratoriali che consentano agli alunni di sperimentare percorsi di coding sviluppando la capacità di risolvere problemi sempre più complessi. Gli allievi possono creare, inventare ed esplorare nuovi e personali modi di usare le loro conoscenze.</p> <p>Obiettivi cognitivi:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Acquisire i Concetti di base del coding e della programmazione a blocchi; • Acquisire le competenze base di utilizzo di alcuni software di programmazione; • Sviluppare abilità di introduzione del coding nella vita quotidiana. • Obiettivi operativi: • Saper utilizzare alcuni programmi online e offline per attività di coding; • Saper applicare il coding a più ambiti disciplinari; • Saper applicare percorsi di attività unplugged (n relazione alla loro età) . <p>Contenuti:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Schema a blocchi e algoritmi • Scratch • Percorsi 'Programma il futuro' unplugged e on-line, • Code.org <p>METODOLOGIE e STRUMENTI:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Brainstorming • Cooperative learning • Problem solving • Learning by doing and by creating • Gamification (o ludicizzazione); strategia con la quale i processi ordinari vengono infusi con i principi di motivazione e di impegno ispirato dalla teoria dei giochi; ovvero uso di elementi del gioco in contesti non di gioco, al fine di migliorare il coinvolgimento di tutte le parti interagenti. • Produzione di creativi scenari di apprendimento attraverso giochi educativi. <p>Risultati Attesi:</p> <p>A conclusione del modulo ci si aspetta che gli alunni abbiano acquisito una competenza e una forma mentis che costituirà una risorsa per il loro futuro da applicare sia nello studio che nella vita quotidiana. Attraverso l'attività di coding verrà promossa una maggiore capacità di valutare e scegliere consapevolmente quali strumenti utilizzare per tradurre il proprio pensiero in progetto.</p> <p>Verifica E Valutazione:</p> <p>Monitoraggio in ingresso.</p> <p>Osservazioni sistematiche.</p> <p>Verifiche in itinere e di fine modulo mediante prove pratiche quiz on-line.</p>				



**Istituto Comprensivo Secondo Scuola Media ad Indirizzo Musicale (SMIM)
Milazzo**

Via Risorgimento, 65 - 98057 - Milazzo (ME) - Tel.: 0909281240 - Fax: 0909222451

Distretto n. 37 - Codice MIUR: MEIC8AA00E - C.F. 92025030831
@ -mail: meic8aa00e@istruzione.it o meic8aa00e@pec.istruzione.it
Web Site: <http://www.icsecondomilazzo.gov.it>

La valutazione terrà conto, non tanto dall'applicazione dei principi del coding, quanto dell'acquisizione di capacità logico-creative e competenze operative e critiche.

Competenze di cittadinanza globale	DigitalMondo.... quello che vorrei	Alunni della scuola secondaria di primo grado	Plesso "San Giovanni"	60 h
---	------------------------------------	---	-----------------------	------

Obiettivo principale di questo modulo è quello di avvicinare i ragazzi alle tecnologie digitali, di cui la nostra società fa un uso ormai pervasivo, con cognizione di causa e non passivamente comprendendo come funziona ciò che si sta usando e quali sono le sue reali potenzialità

Obiettivi formativi:

- Educare all'uso critico e consapevole dei media
- Implementare tutte le competenze attraverso quella digitale
- Potenziare la capacità di condividere conoscenze ed esperienze
- Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività
- Obiettivi specifici
- Saper utilizzare la rete per reperire informazioni in modo critico
- Saper confrontare le informazioni reperite in rete anche con altre fonti documentali, testimoniali, bibliografiche
- Condividere e scambiare documenti sia attraverso la posta elettronica che attraverso "cloud"
- Rispettare le regole della netiquette nella navigazione in rete e saper riconoscere i principali pericoli della rete (spam, falsi messaggi di posta, richieste di dati personali, ecc.), contenuti pericolosi o fraudolenti, evitandoli.
- Orientarsi in modo critico nei motori di ricerca e nella classe virtuale.
- Saper condividere in ambienti social learning
- Saper rielaborare le proprie conoscenze ed esperienze
- Contenuti:
- Uso della posta elettronica
- Condivisione in ambienti digitali: Fidenia, Edmodo, Schoology
- Uso di cloud: dropbox e googledrive
- Uso dei motori di ricerca
- Progettazione e realizzazione di presentazioni (PowerPoint, Powtoon, Emaze, Kizoa...), storytelling e e-book (EPubEditor)

Uso dei principali programmi di office anche al fine di conseguire la certificazione informatica sostenendo l'esame per ECDL
METODOLOGIE e STRUMENTI:

Brainstorming

Cooperative learning

Learning by doing and by creating

Gamification (o ludicizzazione); strategia con la quale i processi ordinari vengono infusi con i principi di motivazione e di impegno ispirato dalla teoria dei giochi; ovvero uso di elementi del gioco in contesti non di gioco, al fine di migliorare il coinvolgimento di tutte le parti interagenti.

Produzione di creativi scenari di apprendimento attraverso giochi educativi.

RISULTATI ATTESI:

A conclusione del modulo ci si aspetta che gli alunni abbiano acquisito una competenza e una forma mentis che costituirà una risorsa per il loro futuro da applicare sia nello studio che nella vita quotidiana e che essi sappiano utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione per lo studio, il tempo libero e la comunicazione.

VERIFICA E VALUTAZIONE:

Monitoraggio in ingresso (Google Moduli)

Osservazioni sistematiche.

Verifiche in itinere e di fine modulo mediante prove pratiche, quiz on-line (QuestBase, Kahoot...)

La valutazione terrà conto dell'acquisizione di capacità logico-creative e competenze operative e critiche.