



## **SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2016/17**

### SINTESI PROGETTO/ATTIVITÀ

#### **SEZIONE – DESCRITTIVA**

##### **Denominazione progetto**

**A scuola di CODING**

##### **Responsabile progetto**

Filomena Paoletti

##### **Premessa:**

Il pensiero computazionale è stato proposto da molti come *quarta abilità di base* oltre a leggere, scrivere, e calcolare; quindi è importante che tale approccio alla soluzione dei problemi venga insegnato fin dalla scuola primaria.

Programmare deve diventare un' attività accessibile a tutti, poiché imparando a programmare, i ragazzi impareranno mille altre cose, aprendosi a nuove opportunità di apprendimento.

“Programma il futuro” parte da un’esperienza di successo avviata negli USA, che ha visto nel 2013 la partecipazione di circa 40 milioni di studenti e insegnanti di tutto il mondo. L’Italia è uno dei primi Paesi al mondo a sperimentare l’introduzione strutturale nelle scuole dei concetti di base dell’informatica attraverso la programmazione (coding), usando strumenti di facile utilizzo che non richiedono un’abilità avanzata nell’uso del computer.

Partendo da un’alfabetizzazione digitale, si arriva allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi.

I benefici del “pensiero computazionale” si estendono a tutti gli ambiti disciplinari per affrontare problemi complessi, ipotizzare soluzioni che prevedono più fasi, immaginare una descrizione chiara di cosa fare e quando farlo.

## **Finalità**

Acquisire le "Competenze Chiave per la Cittadinanza Attiva"; competenze nella capacità di interagire con le attuali Tecnologie Digitali, in modo da garantire al futuro Cittadino Comunitario un efficace e produttivo inserimento e integrazione nell'attuale tessuto economico, civile e culturale.

Avviare gli alunni all'acquisizione della logica della programmazione.

Acquisizione della terminologia specifica attraverso la dimostrazione e l'elaborazione di mini attività di gioco sempre più complesse.

## **Obiettivi**

- Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema
- Avviare alla progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili (anche se nel mondo virtuale)
- Aiutare a padroneggiare la complessità (imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree)
- Introdurre, all'interno del percorso curricolare di ambito scientifico-tecnologico, concetti semplici ma basilari di informatica
- Migliorare la comprensione della lingua inglese

## **Destinatari**

Alunni delle classi quarte e quinte

## **Attività**

Lezioni ed esercitazioni disponibili sul sito dedicato.

<http://www.programmailfuturo.it/>

Giochi online a squadre

## **Verifiche e valutazioni**

Nelle settimane successive alla gara sul sito Bebras verranno pubblicate le soluzioni di tutti i quesiti e le squadre partecipanti potranno rivedere tutti i quesiti svolti con l'indicazione dei punteggi ottenuti e delle risposte corrette con le relative spiegazioni, assieme a qualche ulteriore riferimento per approfondire. Per il coding la verifica è conseguente al superamento dell'esercitazione.

## **Risorse umane**

Insegnanti Paoletti Filomena – Acconciaioco Maria

## **Beni e servizi**

Durante le ore curricolari

La responsabile del progetto  
Filomena Paoletti