

Anno scolastico 2019/20

SCHEDA DI PRESENTAZIONE (x indicare se progetto o attività didattica)

X	PROGETTO LABORATORIO CODING	Specificare Pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia
	ATTIVITA' DIDATTICA (uscite, gite, percorsi trasversali)	

REFERENTE: Emanuela Pisi

PARTE A

Indicare a quale tematica nazionale di approfondimento si riferisce il progetto ed eventualmente inserire una nota esplicativa.

X	TEMATICA NAZIONALE DI APPROFONDIMENTO	Eventuale nota
	Formazione e aggiornamento del personale	
	Abilità linguistiche / lettura / biblioteca	
x	Abilità logico - matematiche e scientifiche	
	Prevenzione del disagio - Inclusione (soggetti svantaggiati, diversamente abili, con cittadinanza non italiana, DSA)	
	Lingue straniere	
x	Tecnologie informatiche (TIC)	
	Attività artistico - espressive	
	Educazione alla convivenza civile (Educazione alla cittadinanza, stradale, ambientale, alla salute, alimentare, all'affettività)	
	Sport	
	Orientamento - Accoglienza - Continuità	
	Progetto trasversale d'istituto	
	Altri argomenti	

PARTE B

Denominazione	CODING Indicare se trattasi di NUOVO <input checked="" type="checkbox"/> oppure di PROSECUZIONE <input type="checkbox"/>
Destinatari	Bambini di 4/5 anni di tutte le sezioni
Priorità cui si riferisce	Quelle del RAV, se il progetto si riferisce a una di esse.
Traguardo di risultato (event.)	Nel caso ricorra, a quale traguardo di risultato del RAV (sezione V), oppure finalità e obiettivi (disciplinari o educativi).
Obiettivo di processo (event.)	<ul style="list-style-type: none"> - Avvicinare i bambini già dalla scuola dell'infanzia al coding attraverso il gioco - Consolidare i concetti di lateralità e di orientamento spaziale - Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione - Iniziare a sviluppare la capacità di risolvere i problemi e mettere in atto strategie risolutive - Stimolare il pensiero creativo - Accrescere le capacità decisionali e l'autostima - Acquisire un linguaggio di programmazione - Fare esperienza di lavoro di gruppo favorendo lo spirito collaborativo - Osservare, descrivere progettare percorsi secondo vincoli dati
Altre priorità (eventuale)	Nel caso si tratti di priorità di istituto non desunte dal RAV.
Situazione su cui interviene	Si intende sviluppare nei bambini il pensiero computazionale per trovare soluzioni e sviluppare
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> - Creazione di una storia con l'utilizzo di carte magiche - Creazione del libro relativo alla storia inventata dai bambini - Riproduzione col corpo della storia raccontata - Ricerca di metodologia e soluzione a risolvere i problemi - Giochi di ruolo - Giochi guidati da insegnanti e bambini - Costruzione del tabellone (reticolo cartesiano sul pavimento nell'aula di psicomotricità) - Proposta di schede per riprodurre l'attività vissuta col proprio corpo
Eventuali risorse finanziarie necessarie	Tre insegnanti nelle ore di cattedra
Risorse umane (ore) / area	Indicare il numero di ore/uomo prevedibilmente necessarie e l'area di competenza richiesta (classe di concorso o simili). Fare particolare attenzione quando si attinge al budget dell'organico di potenziamento: non sfiorare la disponibilità complessiva.
Altre risorse necessarie	

Indicatori utilizzati	Osservazione dei comportamenti e delle capacità decisionali e di sviluppare strategie
Stati di avanzamento	
Valori / situazione attesi	<ul style="list-style-type: none"> - Acquisire consapevolezza delle proprie potenzialità - Aumentare la propria autostima - Aumentare la capacità di collaborare per il raggiungimento di uno scopo comune

PARTE C

DESCRIZIONE SINTETICA DA INSERIRE NEL DOCUMENTO PTOF

Il pensiero computazionale insegna a pensare, ha trovare soluzioni e svilupparle.

Con strumenti semplici e divertenti si possono apprendere i concetti di base dell'informatica e del pensiero computazionale. L'obiettivo è di diffondere conoscenze scientifiche di base per la civiltà moderna.

PARTE D

Reperimento fondi

FINANZIAMENTO dell'ISTITUTO € _____

FINANZIAMENTO DELL'ENTE ESTERNO (specificare)
_____ € _____

FINANZIAMENTO DEL COMITATO GENITORI O DELL'ASSOCIAZIONE (specificare)
_____ € _____

CONTRIBUTO VOLONTARIO PER OGNI ALUNNO DI € _____

per un TOTALE di € _____ che saranno versati all'ISTITUTO.

ATTIVITÀ A COSTO ZERO

San Donato Milanese, 15/10/2019

Docente referente

Emanuela Pisi

Questa è solo una scheda riassuntiva che serve ad avere sott'occhio gli elementi fondamentali per renderli immediatamente leggibili. Il progetto sarà poi sviluppato liberamente, secondo le buone pratiche consuete. La scheda ha anche la funzione di consentire una sorta di controllo finale a chi sviluppa il progetto.

N.B. SI ALLEGA

1) SEZIONE V DEL RAV – PRORITA' E TRAGUARDI.

SEZIONE RAV PRIORITA' E TRAGUARDI

Competenze chiave europee

PRIORITA'

Ideare e pianificare, in tutti gli ordini di scuola, percorsi interdisciplinari e strumenti condivisi in linea con il PTOF da utilizzare per la progettazione didattica.

TRAGUARDO

Sviluppare le competenze chiave di Cittadinanza durante la didattica quotidiana e integrarle con le conoscenze e competenze disciplinari. Promuovere il rispetto di persone e regole, la collaborazione tra pari, la responsabilità e l'organizzazione personale dello studio.

Obiettivi di processo collegati

Promuovere l'apprendimento delle competenze chiave europee attraverso la realizzazione di percorsi didattici e laboratoriali che valorizzino i rapporti all'interno del gruppo dei pari e le relazionali e sociali.
