

Titolo del percorso
“Coding in our school, now”

Bisogni rilevati

Dal RAV, PDM e PTOF di Istituto

Criticità del RAV: Competenze chiave di cittadinanza

Traguardi del RAV:

- Promuovere una didattica attenta all’acquisizione delle competenze chiave,

DALLE PRIORITA’ DEL MIUR ALLE PRIORITA’ DELLA SCUOLA

<i>Priorità MIUR</i>	<i>Priorità SCUOLA</i>
<i>Competenze di sistema</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Didattica per competenze e innovazione metodologica. 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologie orientate al learning by doing, alla “classe capovolta”, al “debate”, allo “Space learning”, all’apprendimento in contesti formali, non formali ed informali; • Metodologie orientate alle caratteristiche cognitive e socio-relazionali degli studenti;
<i>Competenze del 21° Secolo</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento 	<ul style="list-style-type: none"> • Metodologia E-CLIL; • Coding e pensiero computazionale; • uso degli strumenti tecnologici e dei programmi informatici e digitali; • metodologie didattiche di insegnamento-apprendimento orientate all’uso delle nuove tecnologie applicate alla didattica; • uso etico e finalizzato dei media e degli strumenti digitali
<i>Competenze per una scuola inclusiva</i>	
<ul style="list-style-type: none"> • Integrazione, competenze di cittadinanza e cittadinanza globale; • Inclusione e disabilità • Coesione sociale e prevenzione del disagio giovanile. 	<ul style="list-style-type: none"> • Gestione delle dinamiche relazionali e comportamentali all’interno dei gruppi classe, anche in riferimento alla lotta al bullismo e al cyber-bullismo; • strategie per favorire l’inclusione, la disabilità e le competenze di cittadinanza globale (team work, cooperative learning, ...).

Finalità dell’ intervento

- Acquisire strumenti e strategie per lo sviluppo del pensiero logico-computazionale nei bambini e nei ragazzi;
- Saper promuovere competenze trasversali e disciplinari attraverso il coding e la robotica

- Saper promuovere conoscenze e processi cognitivi attinenti i cinque Campi di Esperienza, anche attraverso il digitale.
- Saper conoscere e utilizzare software specifici quali SCRATCH e SCRATCH jr
- Progettare e realizzare percorsi didattici specifici per rispondere ai bisogni educativi dei singoli alunni, tenendo conto delle differenze nei modi di apprendere, delle specifiche inclinazioni e dei personali interessi, di condizioni particolari che possono essere causa di difficoltà nell'apprendimento e nella crescita globale dell'alunno (dal PTOF).

Tipologia di esperto/esperti

Un Docente esperto esterno affiancherà i docenti della Scuola dell' Infanzia e della primaria per promuovere buone pratiche di lavoro.

Destinatari

In via prioritaria i docenti della Scuola dell' Infanzia e i docenti della Scuola Primaria.

Obiettivi

La presente Unità Formativa persegue **l'obiettivo** di fornire ai docenti strumenti strategici, concettuali e operativi per progettare, organizzare, e promuovere percorsi finalizzati allo sviluppo del pensiero logico-computazionale.

Risultati attesi in termini di competenze:

Al termine del percorso i docenti saranno in grado di:

- Conoscere come progettare una lezione
- Conoscere le strategie da utilizzare nella sezione e nelle classi per promuovere processi e conoscenze in ambiti afferenti i cinque Campi di esperienza e le discipline.

Strategie e attività

Cerimonia inaugurale per la presentazione del percorso.

Seminario frontale/laboratoriale con **comunicazione frontale** dell' esperto esterno interattiva e partecipata.

Attività **laboratoriali nelle classi**, durante le quali i docenti dell' IC di Maglie, affiancheranno l' esperto.

Attività **laboratoriali nelle classi**, durante le quali l' esperto affiancherà le docenti dell' IC di Maglie.

Momenti di confronto intermedi e finali per la valutazione del percorso in termini di punti di forza e di criticità rilevati.

Documentazione del percorso in itinere ed ex-post.

Tempi e durata:

- Marzo - maggio 2017 con possibilità di proroga.

Verifica, valutazione,

Valutazione dell'esperienza da parte dei docenti, anche attraverso un questionario di gradimento e ad autovalutazione degli apprendimenti.

La *documentazione* dell'esperienza si identificherà con le produzioni bambini, slide, foto e immagini, video prodotti dai docenti.

Titolo, data e durata	Contenuti	Attività	Funzione	Soggetti	Prodotti
<p>“Coding in our school, now”</p> <p>Marzo - maggio 2017 con possibilità di proroga.</p>	<p>Concettualità generale (richiamo in memoria) per fornire ai docenti strumenti concettuali e operativi per creare percorsi efficaci e motivanti attraverso Strumenti specifici, anche di uso comune.</p> <p>Conoscere le diverse strategie di insegnamento-apprendimento, utili a sviluppare competenze negli alunni anche attraverso lo sviluppo del pensiero logico-computazionale e attraverso software specifici e attraverso materiale vario di uso comune.</p>	<p>Comunicazione interattiva dell'esperto supportata da materiali idonei alla progettazione e allo sviluppo delle lezioni</p> <p>Attività laboratoriali nelle classi, durante le quali i docenti dell' IC di Maglie, affiancheranno l'esperto esterno.</p> <p>Attività laboratoriali nelle classi, durante le quali l'esperto esterno affiancherà le docenti dell' IC di Maglie.</p> <p>Momenti di confronto intermedi e finali per la valutazione del percorso in termini di punti di forza e di criticità rilevati.</p>	<p>Fornire strumenti trasferibili nella didattica quotidiana.</p>	<p>Plenaria</p> <p>Nelle sezioni</p> <p>In gruppi di ricerca-azione</p>	<p>Materiali prodotti dall'esperto, dai docenti coinvolti e dai bambini.</p>
<p>Attività di ricerca-azione funzionale al successivo lavoro di gruppo per trovare strategie di ricaduta didattica sulle classi</p>					
<p>Documentazione della ricaduta della formazione del docente sugli apprendimenti degli alunni e/o sull'organizzazione gestionale/didattica</p>					