



ISTITUTO COMPRESIVO STATALE
"P. S. DI GUARDO - QUASIMODO" - CATANIA

Sede centrale: Via Vitale 22 - Tel. 095-7440026 – fax 0957441720
Sede Scuola Secondaria: Via A. D'Agata 16 tel. 095-421938 – fax 095-7441473
Posta elettronica: ctic8ag00p@istruzione.it
PEC: ctic8ag00p@pec.istruzione.it
Sito Web: www.diguardoquasimodo.gov.it

ALLEGATO N.1

SCHEDA PER LA PRESENTAZIONE DI PROGETTI EDUCATIVI NELLE SCUOLE ANNO SCOLASTICO 2016/2017

PROGETTO DI **CODING**

CURRICULARE

EXTRACURRICULARE

PROGETTO PROPOSTO DAL DOCENTE **A. LAUDANI**

ORDINE DI SCUOLA:

INFANZIA

PRIMARIA

SECONDARIA

CLASSE **TUTTE LE PRIME MEDIA**

in adempimento della

- PROPOSTA ANIMATORE DIGITALE -

Legge 13 luglio 2015, n. 107

Decreto del Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca 16 giugno 2015, n. 435

pag. 33 del P.T.O.F.

L'animatore digitale, dunque, sarà promotore delle seguenti azioni:

Area competenze e contenuti: sviluppo del pensiero computazionale



Programma il Futuro

“L’ora del CODING”

classi coinvolte 1^a media – attività pomeridiane

SCHEDA PROGETTO

Premessa

Il MIUR, in collaborazione con il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica, ha avviato l’iniziativa PROGRAMMA IL FUTURO (che fa parte del programma #labuonascuola) con l’obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell’informatica.

Perché sperimentare il coding nella nostra scuola

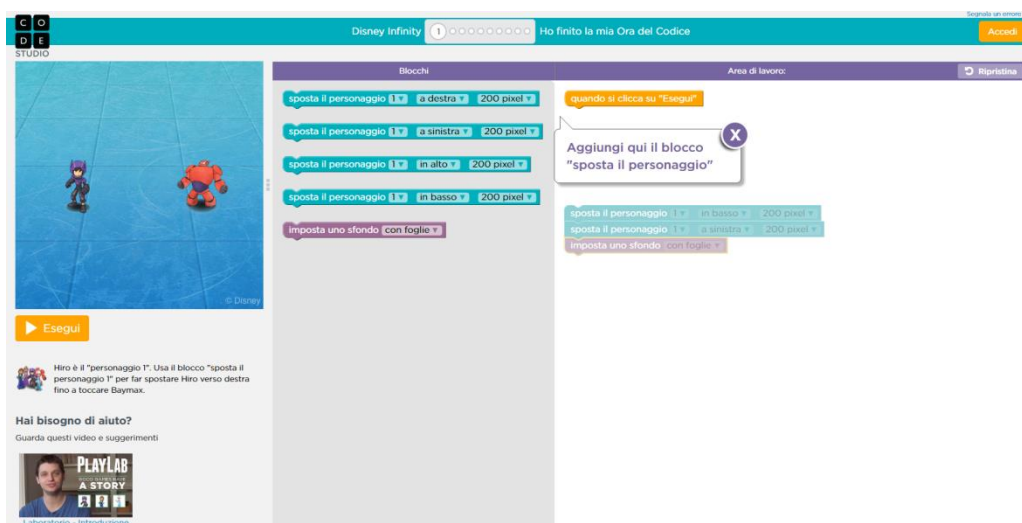
Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell’informatica. Esattamente com’è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica. Il lato scientifico-culturale dell’informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Partendo da queste premesse di natura didattica e culturale, il MIUR in collaborazione con il CINI, rende disponibili alle scuole mediante il sito <http://www.programmailfuturo.it> una serie di lezioni interattive e non, che ogni istituzione scolastica potrà utilizzare compatibilmente con le proprie esigenze e la propria organizzazione didattica.

Gli strumenti disponibili sono di elevata qualità didattica e scientifica, progettati e realizzati in modo da renderli utilizzabili in classe da parte di insegnanti di qualunque materia.

Obiettivi e modalità

Il corso è pensato per fornire una rapida introduzione a tutti i concetti fondamentali del pensiero computazionale. Verranno proposte le c.d. “lezioni tecnologiche”, suddivise in una serie di esercizi progressivi, fruibili tramite web ovvero proposte in un contesto tecnologico, attraverso il computer e la connessione a Internet.



Sopra un'immagine dell'interfaccia grafica dell'ambiente di lavoro che verrà utilizzato dagli alunni

Prerequisiti

Non è necessaria alcuna particolare abilità tecnica né alcuna preparazione scientifica. Il materiale didattico può essere fruito con successo da tutti i livelli di scuole.

Contenuti

1. *Il labirinto*
2. *L'artista 1*
3. *L'artista 2*
4. *La contadina*
5. *L'artista 3*
6. *La contadina 2*
7. *L'artista 4*
8. *La contadina 3*
9. *L'artista 5*

Modalità di creazione delle classi on line (istruzioni del sito)

*Una volta fatto accesso, cliccando sul pulsante Gestione delle classi e degli studenti si accede alla pagina per la gestione delle classi esistenti e la creazione di una nuova classe (Nuova classe). La creazione di una classe consiste nell'assegnarle un nome, a libera scelta dell'insegnante, e nel definire il “tipo di accesso” che verrà usato per il riconoscimento degli studenti. Inoltre, può essere assegnato il livello della classe e il corso seguito. Pur essendo un'informazione opzionale, consigliamo di scegliere **sempre** il corso, in modo da poter facilitare l'accesso degli studenti. Salvando queste informazioni (che possono comunque essere tutte successivamente cambiate) la classe viene identificata da un **codice-classe** di 6 caratteri.*

Inserimento di studenti nella classe

Se hai creato la classe definendo immagine o parola come tipo di accesso allora devi inserire gli studenti direttamente in questo modo:

- 1. clicca sul nome della classe;*
- 2. clicca su Gestisci gli studenti;*
- 3. clicca su Aggiungi uno studente oppure su Aggiungi più studenti.*

Puoi indicare i tuoi studenti anche con i nomi da loro scelti. Per ulteriori dettagli vedi anche il precedente video di spiegazione del cruscotto di controllo dell'insegnante.

Accesso degli studenti alle lezioni

*Con le prime due modalità (immagine o parola), che sono **raccomandate** per tutti gli studenti di età inferiore a 14 anni, gli studenti accedono all'indirizzo Web che viene indicato sulla pagina Gestisci gli studenti della classe, autonomamente o con la guida dell'insegnante (a seconda della loro età e autonomia). L'indirizzo Web si trova nel messaggio Condividi la pagina di accesso di questa classe con i tuoi studenti: <http://studio.code.org/sections/ABCDEF> dove al posto di ABCDEF c'è il **codice univoco** della tua classe. Sulla pagina Gestisci gli studenti della classe è presente anche un comando per stampare una scheda per ogni studente con le informazioni di accesso.*

Attestati di svolgimento

*Al termine dello svolgimento dei percorsi didattici di Programma il Futuro gli istituti scolastici possono consegnare agli studenti **attestati personalizzati di svolgimento delle attività**.*

Il docente
Prof. Antonino Laudani
