



PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2018/19

PROGETTO

Sezione 1 – Descrittiva

1.1. Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

P 06

Informatica scuola Primaria

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto

Ghilardi Cinzia

1.3 Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge le finalità e le metodologie utilizzate. Illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.

Finalità:

- Promuovere l'innovazione nella metodologia didattica;
- l'uso delle tecnologie ICT per migliorare gli apprendimenti e la gestione dei gruppi;
- l'impiego di learning strategies innovative per lo sviluppo del pensiero scientifico, computazionale e creativo.

Destinatari: Tutti gli alunni della scuola primaria di Misano di Gera d'Adda.

Obiettivi:

Socio-affettivi

- Sperimentare varie modalità di collaborazione (nell'aula di informatica, nell'atelier creativo, in classe), migliorando le competenze sociali e civiche.

Formativi

- Sviluppare la capacità degli alunni di usare nuovi linguaggi per leggere e rielaborare il reale.
- Sperimentare una didattica innovativa.
- Offrire pari opportunità a tutti gli alunni.

Didattici

- Saper utilizzare strumenti multimediali (computer, tablet) migliorando le competenze digitali attraverso l'applicazione delle stesse nella didattica. (book creator, storytelling, mappe, realtà aumentata e realtà virtuale, editing di immagini e video e realizzazione di book interattivi
- Sviluppare il pensiero scientifico, computazionale, creativo (utilizzo del coding e robotica creativa)
- Promuovere la cultura scientifica: STEAM (scienze, tecnologia, ingegneria, arte, matematica)
- Saper realizzare disegni in 3D attraverso applicativi specifici e di conseguenza stampa del progetto con la stampante specifica
- Saper utilizzare bacheche, documenti, presentazioni condivisi

Gli obiettivi didattici saranno suddivisi nelle classi nel seguente modo:

Classe prima

- Uso del computer
- Uso del tablet
- Uso di App per la didattica: book creator
- Approccio al coding con programmazione a blocchi
- Realizzazione di un prodotto finale

Classe seconda

- Uso del computer
- Uso del tablet
- Programmazione a blocchi e robotica educativa
- Uso di App per la didattica: book creator
- Coding e prime attività di programmazione
- Realizzazione di un prodotto finale

Classe terza

- Uso del computer
- Uso del tablet
- Uso di App per la didattica (storytelling, mappe, book creator...)
- Coding: introduzione a Scratch e primi elementi di robotica
- STEAM
- App per l'editing di immagini e video
- Realizzazione di un prodotto finale

Classe quarta

- Uso del computer
- Uso del tablet
- Uso di App per la didattica: realizzazione di ebook interattivo
- Coding e robotica educativa
- Scrittura collaborativa e condivisa
- La realtà aumentata e la realtà virtuale
- Simulazione di un disegno 3D attraverso applicativi specifici
- stampa
- Progetto di robotica creativa e STEAM
- Bacheche condivise
- Realizzazione di un prodotto finale

Classe quinta

- Uso del computer
- Uso del tablet
- Uso di App per la didattica: editing di immagini e video
- Coding e robotica educativa
- Scrittura collaborativa e condivisa
- La realtà aumentata e la realtà virtuale
- Progetto di robotica creativa e STEAM
- Bacheche condivise
- Realizzazione di un prodotto finale

Metodologia

Per una didattica per competenze sono previste diverse metodologie:

- Cooperative learning
- Problem solving
- Lavoro autonomo
- Didattica laboratoriale

1.4 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un anno finanziario separatamente da quelle da svolgere in un altro.

Si intende realizzare il progetto nel corso dell'anno scolastico 2018/19 a partire dal mese di Dicembre, per una durata complessiva di **160 ore** come da tabella indicata:

	DICEMBRE	gennaio	FEBRAIO	Marzo	APRILE	MAGGIO
1D mar 14-16		15-29	12-26	19	2-16	9
2D GIO 14-16	20	17-31	14-28	14-28	12	2
2F mar 10,30-12,30	18	15-29	12-26	19	2-16	7
3D mer 14-16	12	23-30	6-20	6-20	3-17	8-15
3F mar 10,30-12,30	11	8-22	5-19	12-26	10-30	14-22
4D mar 14-16	18	8-22	5-19	12-26	10-30	7-14-22- 29
5D mer 10,30-12,30		9-23	6-13-27	6-13-20 27	3-11-17	8-15-23

1.5 Risorse umane

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominativi delle persone che ricopriranno ruoli rilevanti.

Separare le utilizzazioni per anno finanziario

DOCENTE/ESPERTO ESTERNO	CLASSE/I	ORE PER CLASSE	ORE TOTALI
I docenti	Tutte le classi		
Esperto di informatica con specifiche competenze: <ul style="list-style-type: none">• Conoscenza dei sistemi operativi Microsoft e Apple• Conoscenza degli ambienti cloud, in particolare Google Drive e la piattaforma GSuite• Utilizzo delle tecnologie anche in modalità BYOD• Conoscenza di App per iOS rivolti alla didattica• Conoscenza del software Scratch per lo sviluppo del pensiero computazionale e delle piattaforme per l'uso del coding• Conoscenza dei kit di robotica educativa (Lego Wedo, Arduino...)• Conoscenza di applicativi per la stampante 3D• Conoscenza di dispositivi per la realtà aumentata e virtuale• Applicazione di una didattica per competenze nelle tecnologie• Applicativi per le STEAM• Gestione e manutenzione del laboratorio di informatica e dell'atelier creativo.	Tutte le classi del plesso di Misano	<ul style="list-style-type: none">• Cl. I D 16 ore• Cl. II D 18 ore• Cl. II F 18 ore• Cl. III D 22 ore• Cl. III F 22 ore.• Cl. IV D 26 ore• Cl. V D 30 ore• 8 ore per assemblare gli elaborati.	160

1.6 Beni e servizi

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione.

Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Tutte le risorse esistenti. Compensi così come indicati nella scheda illustrativa finanziaria all. B che segue.

Mozzanica, 14 Ottobre 2018

Il Responsabile del Progetto

Ghilardi Cinzia