



**PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2019/20**  
**PROGETTO DI INFORMATICA**  
**SCUOLA PRIMARIA DI MISANO DI GERA D'ADDA**

**Sezione 1 – Descrittiva**

**1.1. Denominazione progetto**

*Indicare Codice e denominazione del progetto*

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 2019/20

### 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	<i>Tutte le classi</i>		
Esperto di informatica con specifiche competenze: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Conoscenza dei sistemi operativi Microsoft e Apple</li> <li>● Conoscenza degli ambienti cloud, in particolare Google Drive e la piattaforma GSuite</li> <li>● Utilizzo delle tecnologie anche in modalità BYOD</li> <li>● Conoscenza di App per iOS rivolti alla didattica</li> <li>● Conoscenza del software Scratch per lo sviluppo del pensiero computazionale e delle piattaforme per l'uso del coding</li> <li>● Conoscenza dei kit di robotica educativa (Lego Wedo, Arduino...)</li> <li>● Conoscenza di applicativi per la stampante 3D</li> <li>● Conoscenza di dispositivi per la realtà aumentata e virtuale</li> <li>● Applicazione di una didattica per competenze nelle tecnologie</li> </ul>	Tutte le classi del plesso di Misano	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Cl. I D 16 ore</li> <li>● Cl. II D 18 ore</li> <li>● Cl. III D 20 ore</li> <li>● Cl. III F 20 ore</li> <li>● Cl. IV D 24 ore.</li> <li>● Cl. IV F 24 ore</li> <li>● Cl. V D 28 ore</li> <li>● 10 ore per assemblare gli elaborati.</li> </ul>	160

<ul style="list-style-type: none"><li>• Applicativi per le STEAM</li><li>• Gestione e manutenzione del laboratorio di informatica e dell'atelier creativo.</li></ul>			
--	--	--	--

### **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, 27 Ottobre 2019

Il Responsabile del Progetto  
Ghilardi Cinzia