

Sezione 1 – Descrittiva

1.1 Denominazione progetto

Indicare campo di esperienza/ambito disciplinare/dipartimento, denominazione del progetto, denominazione eventuali sottoprogetti

Multimedialità e STEM

Sottoprogetto 1: "Il segreto di Codey Rocky"

Sottoprogetto 2: " Laboratorio di Informatica / Aula 2.0"....per programmare

1.2 Responsabile progetto

Indicare il responsabile del progetto (referente) e dei sottoprogetti

Sottoprogetto 1:

Insegnanti Paola Siracusa e Paola Stracquadanio

Sottoprogetto 2:

Tutte le insegnanti di classe

1.3 Beneficiari

Classi coinvolte

Sottoprogetto 1:

Tutte le classi

Sottoprogetto 2:

Tutte le classi

1.4 Finalità e obiettivi del progetto/di ogni sottoprogetto

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

Sottoprogetto 1:

Questo progetto si integra e completa la possibilità degli alunni di accedere ed interagire in modo funzionale con le macchine nel Laboratorio di informatica e nell'Aula 2.0.

Finalità

Conoscere e saper gestire le tecnologie informatiche quali strumenti indispensabili di studio e di crescita culturale.

Usare metodi e strumenti legati alle tecnologie moderne oggi sempre più ricche di risorse e quindi sempre più ricercate.

Attuare percorsi formativi rispondenti ai bisogni degli alunni, ai loro interessi realizzando obiettivi disciplinari e interdisciplinari.

Il mezzo informatico permette di coinvolgere l'alunno indipendentemente dalle capacità individuali e in modo veramente positivo lo motiva, lo gratifica, riduce spesso le "distanze" tra gli alunni creando situazioni di apprendimento piacevoli e gratificanti.

Conoscere e utilizzare il pensiero computazionale.

Conoscere e utilizzare strumenti di innovazione tecnologica.

Obiettivi specifici di questo progetto

Conoscere un robot.

Programmare un robot.

Conoscere le basi di un programma a blocchi

Sottoprogetto 2:

Finalità

Conoscere e saper gestire le tecnologie informatiche quali strumenti indispensabili di studio e di crescita culturale.

Usare metodi e strumenti legati alle tecnologie moderne oggi sempre più ricche di risorse e quindi sempre più ricercate.

Attuare percorsi formativi rispondenti ai bisogni degli alunni, ai loro interessi realizzando obiettivi disciplinari e interdisciplinari.

Il mezzo informatico permette di coinvolgere l'alunno indipendentemente dalle capacità individuali e in modo veramente positivo lo motiva, lo gratifica, riduce spesso le "distanze" tra gli alunni creando situazioni di apprendimento piacevoli e gratificanti.

Conoscere e utilizzare il pensiero computazionale.

Conoscere e utilizzare strumenti di innovazione tecnologica.

Obiettivi

Conoscere e utilizzare Hardware e Software;

utilizzare alcune opzioni offerte dal sistema operativo nella gestione dei file e delle cartelle; creare documenti;

disegnare ed elaborare immagini in maniera creativa;

scrivere e comunicare con un programma di video scrittura:

entrare ed uscire dagli applicativi;

scrivere e utilizzare l'autocorrezione;

cambiare forma e colore ai caratteri;

salvare il testo;

stampare il testo;

aprire un file già salvato;

spostare e ridurre immagini;

vivacizzare i titoli con word - art;

tagliare, copiare e incollare parti di testo;

realizzare documenti di presentazione;

usare il pc come strumento multimediale per l'apprendimento e la comunicazione;

usare internet in modo creativo;

usare applicativi online per il coding;

utilizzare semplici robot;

utilizzare semplici linguaggi visivi di programmazione a blocchi;

capire come funziona una stampante 3D e una fotocamera a 360°.

1.5 Modalità di realizzazione, tempi e durata del progetto/di ogni sottoprogetto

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.

Sottoprogetto 1:

Questo progetto verrà realizzato come attività curricolare, durante l'orario scolastico nei giorni da concordare tra le varie classi del plesso, da ottobre a maggio. Le insegnanti che lo attiveranno saranno in orario diverso dal loro orario di servizio.

Il progetto è destinato ai bambini della scuola primaria, di tutte le fasce d'età, per classe.

Attività:

- osservazione di Codey Rocky e Bubble
- cambiare le emozioni di Codey Rocky e disegnare con Bubble
- conoscere la piattaforma di programmazione a blocchi
- programmare una semplice animazione

Sottoprogetto 2:

Le classi in orario scolastico accederanno ai laboratori per attività interdisciplinari con le insegnanti della classe con accesso ogni quindici giorni.

Si prevede un laboratorio di 2h per classe a cura di 2 docenti interni alla scuola.

Anno scolastico 2022/2023, da Ottobre a Maggio

1.6 - Beni e servizi del progetto/di ogni sottoprogetto

Indicare le risorse di personale (esperti esterni), materiale e servizi che si prevede di utilizzare per la realizzazione (costi stimati). Separare gli acquisti da effettuare per anno finanziario.

Sottoprogetto 1:

N° 2 docenti esperti interni in orario diverso dal proprio orario di servizio; si prevede un intervento di 24 ore ciascuno per un totale di 48 ore.

Sottoprogetto 2:

Acquisti di toner.

Acquisti relativi a strumenti hardware e software

1.7 – Verifica del progetto/di ogni sottoprogetto

Indicare le modalità di monitoraggio e di verifica dell'andamento del progetto/dei sottoprogetti

Sottoprogetto 1:

Monitoraggio e verifica saranno determinate in itinere e alla fine del progetto.

Si prevede la compilazione delle schede di monitoraggio trasmesse dalla FS PTOF.

Sottoprogetto 2:

La verifica del progetto verrà fatta in itinere nell'interclasse docenti/genitori prevista nel secondo quadrimestre e al termine del progetto nell'interclasse docenti di fine anno, attraverso la compilazione delle schede di monitoraggio trasmesse dalla FS PTOF.





