

# *ISTITUTO COMPRENSIVO "M.HACK"*

Percorso di realizzazione del "PNSD Azione #28"  
2018/2019

*L'ANIMATORE DIGITALE  
PROF. VITTORIO VUONO*

## AZIONE#28 PNSD

### PREMESSA NORMATIVA

L'Animatore Digitale individuato in ogni scuola sarà formato in modo specifico affinché possa (rif. Prot. n° 17791 del 19/11/2015) "favorire il processo di digitalizzazione delle scuole nonché diffondere le politiche legate all'innovazione didattica attraverso azioni di accompagnamento e di sostegno sul territorio del Piano nazionale Scuola digitale". Il suo profilo (**cf. azione #28 del PNSD**) è rivolto a:

#### FORMAZIONE INTERNA

Stimolare la formazione interna alla scuola negli ambiti del PNSD, attraverso l'organizzazione di laboratori formativi (senza essere necessariamente un formatore), favorendo l'animazione e la partecipazione di tutta la comunità scolastica alle attività formative, come ad esempio quelle organizzate attraverso gli snodi formativi.

#### COINVOLGIMENTO DELLA COMUNITA' SCOLASTICA

Favorire la partecipazione e stimolare il protagonismo degli studenti nell'organizzazione di workshop e altre attività, anche strutturate, sui temi del PNSD, anche attraverso momenti formativi aperti alle famiglie e ad altri attori del territorio, per la realizzazione di una cultura digitale condivisa.

#### CREAZIONE DI SOLUZIONI INNOVATIVE

individuare soluzioni metodologiche e tecnologiche sostenibili da diffondere all'interno degli ambienti della scuola (es. uso di particolari strumenti per la didattica di cui la scuola si è dotata; la pratica di una metodologia comune; informazione su innovazioni esistenti in altre scuole; un laboratorio di coding per tutti gli studenti), coerenti con l'analisi dei fabbisogni della scuola stessa, anche in sinergia con attività di assistenza tecnica condotta da altre figure.

# CODING...ANCHE IO!!

Coding è un termine che coincide in Italiano con la parola "programmazione".

Il coding consente di imparare le basi della programmazione informatica, insegnando a dialogare con il computer, ad impartire alla macchina comandi in modo semplice ed intuitivo.

A scuola l'obiettivo non è formare futuri programmatori ma educare gli alunni, bambini e ragazzi, al pensiero computazionale, processo mentale che permettere di risolvere problemi in modo creativo ed efficace, applicando la logica, ragionando passo passo sulla strategia migliore da adottare per arrivare alla soluzione.

Anche i "più piccoli" ed i "più grandi" possono avvicinarsi al coding, attraverso giochi educativi finalizzati in tal senso.

Per anni nella scuola, relativamente alla tecnologia, ha prevalso l'idea di dover addestrare gli alunni ma anche gli insegnanti ad imparare ad usare il computer. E' rimasto marginale l'obiettivo più importante di "imparare ad usare la mente".

# SCRATCH - PROGRAMMARE GIOCANDO

## FINALITA' GENERALI

Il progetto prevede inizialmente un incontro con gli insegnanti dell'Istituto, con l'intento di sensibilizzarli a sperimentare il coding nelle loro classi. Successivamente col team digitale ed i colleghi disponibili, verranno coinvolti gli alunni della scuola primaria e secondaria. Attraverso una serie di giochi e/o esercizi interattivi i bambini/ragazzi saranno in grado di determinare le azioni di uno o più personaggi o oggetti grafici sul monitor, mediante una sequenza di blocchi o codici. Questa attività laboratoriale permetterà di sviluppare il pensiero computazionale e stimolare gli allievi ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole.

# SCRATCH - OBIETTIVI SPECIFICI/CONOSCENZE

## INSEGNANTI

- Conoscenza del coding e delle sue potenzialità
- Conoscenza del progetto e relativi percorsi didattici
- Conoscenza delle applicazione scratch , scratch junior

## ALUNNI

- Conoscere e gestire dispositivi informatici quali Tablet, Smartphone e Pc
- Conoscenza e studio laboratoriale di linguaggi di programmazione, attraverso il coding
- Potenziare le capacità di attenzione, di concentrazione e memoria
- Sviluppare il pensiero computazionale
- Sviluppare il pensiero creativo e divergente

# DOCENTI E STUDENTI COINVOLTI

*L'ANIMATORE DIGITALE  
PROF. VITTORIO VUONO*

## DOCENTI

Animatore digitale:

Vittorio Vuono

Team digitale:

Daniela Brunelli

Paolo Enia

Paola Terrando

Maria Gallelli

## ALUNNI

- CLASSI QUARTE SCUOLA PRIMARIA
  - CLASSI PRIME SCUOLA SECONDARIA
-

L'idea di proporre ai nostri alunni attività di coding mediante percorsi individuali e di gruppo nasce e prende spunto nell'intento di introdurre la **programmazione** e il **pensiero computazionale** in classe in modo pratico e divertente attraverso **laboratori creativi**.

La modalità base di partecipazione consiste nel far svolgere ai docenti e agli studenti percorsi di avviamento al pensiero computazionale per poi proseguire con percorsi strategici che richiedono risoluzioni di situazioni sempre più complesse.

Attraverso la conoscenza dell'applicativo **SCRATCH** si passerà dall'essere **utilizzatori passivi** di nuove tecnologie a **soggetti attivi** consapevoli di un mondo sempre più digitale

Tali applicazioni consentono di creare storie e giochi, inserendo sfondi, personaggi, suoni e facendoli interagire mettendo in sequenza i blocchi o codici di programmazione disponibili.

# DESCRIZIONE

---

# PERCORSO DEL PROGETTO - FEBBRAIO/MAGGIO 2019

## PREREQUISITI

- Semplice conoscenza dei dispositivi informatici.

## RISORSE

- Finanziamento specifico ( € 1000.00) inerente l'azione #28 del PNSD - Un animatore digitale in ogni scuola
- Laboratorio di Informatica

## STRUTTURA

- Incontri con il Team digitale (6 ore)
- Incontri con gli insegnanti/workshop: Il Coding (4 ore)
- Laboratori Coding rivolti agli alunni della scuola primaria (4 ore laboratoriali)
- *Laboratori coding rivolti agli alunni di scuola secondaria (4 ore laboratoriali)*



# STRATEGIE DIDATTICHE - VERIFICA E VALUTAZIONE

## VALUTAZIONE

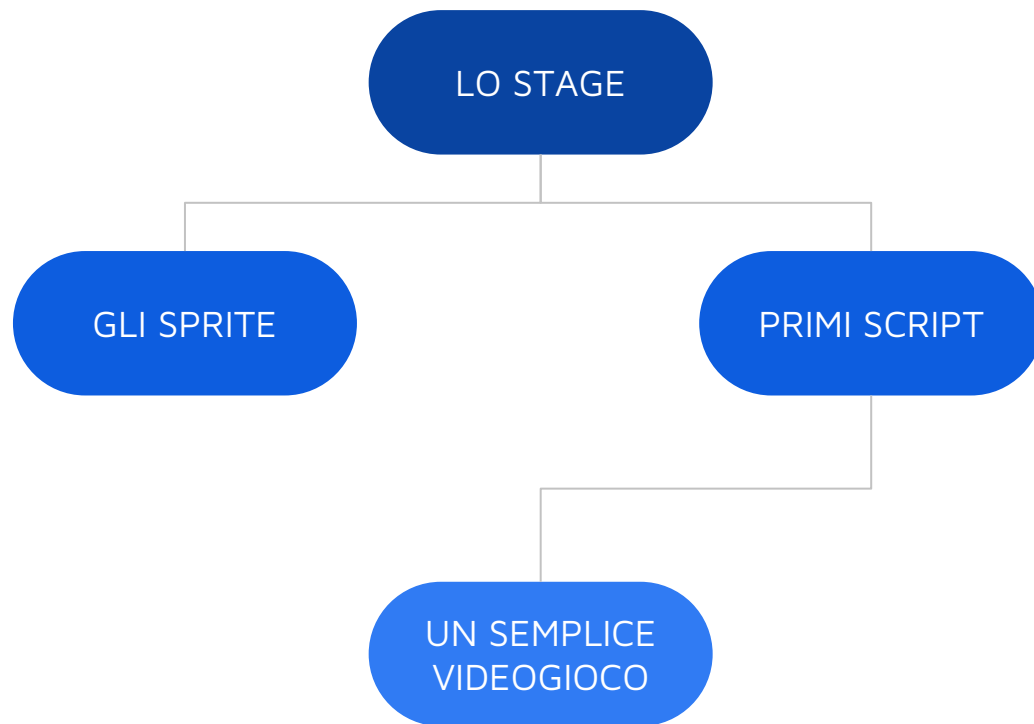
Verrà osservato il grado di coinvolgimento degli alunni, la capacità di comprendere la consegna e tradurla in una strategia risolutiva, la capacità di condividere e concordare percorsi strategici individuati con i compagni, la capacità di gestire i tempi di lavoro o accedere in modo autonomo alla piattaforma o alle apps.

## STRATEGIE DIDATTICHE

Gli alunni verranno invitati a seguire i laboratori, strutturati in modo progressivo, divisi per fasce di età e livello di difficoltà.

Ogni esercizio verrà introdotto da una breve descrizione dell'obiettivo o compito richiesto. La programmazione avviene attraverso l'applicazione **Scratch** che permette di scrivere storie, realizzare giochi e animazioni. Gli alunni possono produrre i loro lavori secondo i loro ritmi e capacità, che potranno essere mostrati in una giornata - evento alla fine dell'anno.

# SCRATCH - ARGOMENTI



# SCRATCH - COMPETENZE TRASVERSALI

## ALTRI OBIETTIVI

### Competenze di cittadinanza

#### **Imparare ad imparare**

- Risolvere situazioni problematiche via via sempre più complesse a partire dalle conoscenze acquisite.

#### **Progettare**

- Capacità di progettare sequenze di azioni per realizzare un compito dato.

#### **Comunicare:**

- Capacità di comprendere la consegna e tradurla in una strategia risolutiva relativamente al linguaggio specifico della programmazione.
- Capacità di condividere e concordare percorsi strategici individuati con i compagni ( comunicazione efficace).

#### **Collaborare e partecipare**

- all'interno di un gruppo di lavoro per raggiungere insieme l'obiettivo prefissato.

#### **Agire in modo autonomo e responsabile**

capacità di gestire i tempi di lavoro o accedere in modo autonomo alla piattaforma o alle apps.

# FEEDBACK

