



**Scuola dell'Infanzia, Primaria e
Secondaria di primo grado**

Via Ruggero Marturano, 77/79 – 90142

Palermo

Telefono 0916374806 – Fax 0916379151

Sito web: www.abbaalighieri.gov.it



Anni scolastici 2016-2017
2017-2018 2018-2019

[PTOF] PIANO TRIENNALE DELL'OFFERTA FORMATIVA

Allegato: Schede Progetti dell'IC Abba Alighieri, anno scolastico 2016/2017

Schede Progetti realizzati A.S. 2016/17

Denominazione progetto	Concorso <i>Progetti Digitali</i> ed. 2016-17 promosso da USR Sicilia e Aica
Priorità cui si riferisce	COMPETENZE CHIAVE- Sviluppo globale delle competenze digitali.
Traguardo di risultato (event.)	Elevazione e omogeneizzazione in uscita degli esiti riferiti ai livelli di
Obiettivo di processo (event.)	=====
Altre priorità (eventuale)	=====
Situazione su cui interviene	Il progetto è rivolto a una classe 3 di S. S. 1° che non presenta particolari problemi, la frequenza è assidua e la partecipazione alle attività svolte è generalmente attiva. Tuttavia richiede continui stimoli e l'impiego di metodologie sempre più coinvolgenti per ottenere il superamento di una certa superficialità e incostanza nello studio e per favorire la piena integrazione di tutte le personalità, anche quelle più problematiche. Per questo motivo si è deciso di proporre sia l'uso di sussidi tecnologici e di piattaforme collaborative (social networking), sia il coinvolgimento in attività pratiche ed espressive.
Attività previste	<p><i>Dall'analisi all'ideazione e realizzazione di uno spot didattico per spiegare il coding, stimolare la creatività, la logica sequenziale e documentare un'esperienza.</i></p> <p>Tematica affrontata "Logica e pensiero computazionale", per lo sviluppo delle abilità di problem solving e la creatività degli studenti.</p> <p>Prodotto finale: video Spot ad uso didattico realizzato coi mezzi digitali.</p> <p>Riconoscendo l'importanza del ruolo educativo che ricopre la scuola nella formazione delle competenze digitali degli alunni, si è deciso di approfondire l'argomento del coding. Cosa sta alla base degli oggetti tecnologici che usiamo quotidianamente? A partire da questa domanda si cercherà di fornire le conoscenze necessarie per un uso critico, etico e consapevole della tecnologia esplorando ed usando strumenti informatici mirati per dare vita a nuovi mondi digitali. La realizzazione di un oggetto multimediale implica necessariamente modalità cooperative di lavoro. Il gruppo classe sarà suddiviso in piccoli gruppi, a cui sono assegnare vari compiti: Ricerche web. Realizzazione di semplici storyboard utilizzando: tools in rete, la nostra web community (lo spazio virtuale del nostro istituto) per un lavoro condiviso e partecipato. Realizzazione di maschere per la simulazione dei personaggi più in uso nei videogiochi (Frozen, Oceania, minecraft, ecc.) Realizzazione di un piccolo videogioco con l'applicativo scratch. Riprese video, riprese fotografiche e fotoritocco. Recitazione. Montaggio e completamento del lavoro. Le attività si svolgeranno in assetto laboratoriale.</p>
Risorse finanziarie necessarie	Non sono previsti costi.
Risorse umane (ore) /area	Da febbraio ad aprile (1 ora a settimana) DOCENTI COINVOLTI <i>l'animatore digitale, 2 docenti tutor (1 Italiano, 1 Tecnologia)</i>
Altre risorse necessarie	Pc, Lim, tablet, macchina fotografica, videocamera digitale, applicativi on line di editing
Indicatori utilizzati	Promuovere buone pratiche di utilizzo di programmi specifici di coding. Attivare percorsi di riflessione sul problem solving e pensiero computazionale.
Stati di avanzamento	/
Valori / situazione attesi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppo del ragionamento critico e del problem solving 2. sviluppo della creatività 3. Acquisizione di un uso consapevole e critico delle proprie competenze digitali.