

SCHEDA ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO	 MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. 1° PONTECORVO	A.S. 2016 - 19
---	--	---------------------------

DENOMINAZIONE PROGETTO

“eTWINNING (Progetti specifici da definire)”

Priorità a cui si riferisce

- Porre significativa attenzione alle dinamiche sociali e relazionali interne al contesto- scuola.

Traguardi

- Percorsi educativi per alunni sulle competenze di cittadinanza.

Obiettivi di processo

- Incrementare il tutoraggio tra pari anche in modalità verticale.
- Incrementare partenariati con enti esterni, strutturandoli anche all'interno dei PON FSE, lavorare sul service learning e la cittadinanza attiva

Situazione su cui si interviene

Competenze chiave e di cittadinanza

Destinatari

Alunni del 1° Istituto Comprensivo - classi parallele e gruppi verticalizzati

Obiettivi

- Sviluppare competenze di problem-solving e digitali;
- Sviluppare capacità imprenditoriali rispetto all'organizzazione del proprio lavoro;
- Consolidare la consapevolezza delle proprie esperienze culturali;

- Approcciarsi a realtà culturali diverse;
- Saper confrontare realtà culturali diverse.
- Implementare l'uso della 2° lingua(inglese)

Contenuti

Tematiche relative ai progetti specifici

Creazione e fruizione di elaborati informatici

Attività

Ricerca, comparazione, analisi di notizie

Creazione e fruizione di elaborati informatici

Durata

Triennale, in orario scolastico ed extracurricolare

Metodologia

Didattica laboratoriale, cooperative learning. Uso delle tic per creare prodotti artistici multimediali.

Risorse umane

Docenti classi coinvolte

Risorse finanziarie

Non sono previsti costi aggiuntivi

SCHEDA ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO	 MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. 1° PONTECORVO	A.S. 2016 - 19
---	--	---------------------------

DENOMINAZIONE PROGETTO

“CODING”

Priorità a cui si riferisce

- Porre significativa attenzione alle dinamiche sociali e relazionali interne al contesto-scuola.

Traguardi

- Percorsi educativi per alunni sulle competenze di cittadinanza.

Obiettivi di processo

- Incrementare didattiche innovative diversificate e inclusive per alunni BES, che consolidino la competenza “imparare ad imparare”.
- Divulgazione di buone prassi educativo- didattiche.

Destinatari

Incrementare didattiche innovative che consolidino la competenza “Imparare ad imparare”

Obiettivi

- sviluppare il pensiero computazionale
- sviluppare competenze logiche e di problem-solving

Contenuti

Algoritmi-programmi di programmazione: Blocky-Scratch-attività online-attività unplugged

Attività

Esercitazioni pratiche e condivise online

Durata

20 ore di attività curricolare

Metodologia

- Cooperative learning
- Problem solving

Risorse umane

Insegnanti di scuola dell'infanzia

Risorse finanziarie

Non sono previsti costi aggiuntivi

SCHEDA ILLUSTRATIVA DEL PROGETTO	 MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITA' E DELLA RICERCA UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO ISTITUTO COMPRENSIVO I.C. 1° PONTECORVO	A.S. 2016 - 19
---	--	---------------------------

DENOMINAZIONE PROGETTO

Programma il futuro: "INFORMATICA DIVERTENTE"

Priorità a cui si riferisce

- Diminuire la varianza tra le classi.
- Porre significativa attenzione alle dinamiche sociali e relazionali interne al contesto-scuola.

Traguardi

- Didattica per classi aperte.
- Percorsi educativi per alunni sulle competenze di cittadinanza.

Obiettivi di processo

- Incrementare didattiche innovative diversificate e inclusive per alunni BES.

Situazione su cui si interviene

TIC e pensiero computazionale

Destinatari

Alunni del 1° Istituto Comprensivo - classi parallele e gruppo verticalizzati, con particolare attenzione per gli alunni BES

Obiettivi

- sviluppare il pensiero computazionale
- sviluppare le competenze logiche e di problem-solving

Contenuti

Algoritmi-programmi di programmazione: Blockly-Scratch-attività online-attività unplugged

Attività

Esercitazioni pratiche e condivise online o unplugged

Partecipazione "ORA DEL CODICE"

Durata

Intero anno scolastico del triennio

Metodologia

Metodologia laboratoriale:

-  del problem -solving,
-  del cooperative learning

Risorse umane

Docenti classi partecipanti, possibilità di contattare esperti di informatica (per interventi gratuiti e volontari)

Risorse finanziarie

Non sono previsti costi aggiuntivi

HOUR OF CODE

L'ORA DEL CODICE

*è un movimento globale che coinvolge decine di
milioni di studenti in più di 180 paesi*

*La nostra scuola Programma il futuro e partecipa
alla settimana internazionale dedicata
alla programmazione dal
9 al 15 Dicembre
attraverso*

ATTIVITA' UNPLUGGED

ATTIVITA' ON LINE



Dirigente scolastico
Prof.ssa Cinzia Vettese