

**FORMAZIONE IN SITU IC "COMPAGNI-CARDUCCI"
A.S. 2016-2017**

PROJECT WORK FINALE

CODING con Scratch

TITOLO	Gioco e imparo con scratch
TEMA DI RIFERIMENTO	Coding
PAROLE CHIAVE	Alfabetizzazione digitale, ascolto, cooperazione, creatività, educazione alla cittadinanza
DESCRIZIONE PROBLEMA e ANALISI DEL CONTESTO (qual è la situazione di partenza che si vuole modificare; l'intervento è sul gruppo classe, su un gruppo o su un singolo;...)	La classe è composta da 16 bambini e presenta diverse criticità. Un bambino con certificazione 104 viene seguito a casa perchè non può frequentare la scuola a causa delle sue condizioni di salute, un bambino con certificazione ADHD, un altro bambino in fase di osservazione, una bambina con PDP poichè è stata adottata e necessita di un intervento individualizzato. Il clima che si respira all'interno della classe non è sereno : spesso ci sono provocazioni rivolte sia agli insegnanti che ai compagni da parte del bambino che presenta ADHD. Il progetto è rivolto all'intera classe .ponendo particolare attenzione ai bambini che necessitano di interventi individualizzati.
FINALITA'	Aumentare la cooperazione nel gruppo dei pari Pensare in maniera creativa Ragionare in modo sistematico
COMPETENZE (indicare quali delle competenze generali sono coinvolte nel Project Work)	comunicazione nella madrelingua; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche; spirito di iniziativa e imprenditorialità;
OBIETTIVI SPECIFICI (obiettivi disciplinari)	Ordinare i comandi in successione Scrivere frasi semplici Programmare storie interattive
DESTINATARI	<input type="checkbox"/> alunni BES <input type="checkbox"/> gruppi eterogenei <input type="checkbox"/> classe
SOSTENIBILITA' (quali risorse sono necessarie)	<input type="checkbox"/> lim <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> notebook

ALTRI COINVOLTI	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> colleghi di team <input type="checkbox"/> animatore digitale <input type="checkbox"/> media educator
STRUMENTI (strutturati, non strutturati, digitali, analogici,...)	utilizzo programma scratch utilizzo programma coding
METODOLOGIE <ol style="list-style-type: none"> 1. fasi organizzative; 2. numero incontri; 3. modalità verifica. 	<p>fasi organizzative Organizzazione gruppi di bambini Predisposizione notebook e LIM Ricerca programmi coding</p> <p>numero incontri Incontri 6 di un'ora ciascuno</p> <p>modalità verifica La verifica della comprensione degli argomenti verrà effettuata attraverso la visione dei progressi dei bambini e l'osservazione del grado di partecipazione ed interesse del gruppo.</p>
ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)	Realizzazione di storie con scratch Percorsi di coding Osservazioni e analisi in itinere
TEMPI INTERVENTO DIDATTICO (a scuola o a casa, individualmente o di gruppo, ...)	A scuola Sei incontri da 1 ora Modalità : Piccolo gruppo (3/4 bambini che lavorano insieme autonomamente)
STRUMENTI PER VALUTARE (in itinere, finale)	Visione dei prodotti realizzati (scratch) e dei progressi compiuti (coding) Osservazione della partecipazione e dell'interesse sia del singolo bambino che del gruppo