

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

**PROJECT WORK
classe 3: coding e inclusione**

Coding ed autoregolazione	TITOLO
Coding	TEMA DI RIFERIMENTO
Coding, attenzione, autoregolazione, implementazione di strategie risolutive, orientamento, livelli, lateralizzazione, algoritmo	PAROLE CHIAVE
L'intervento e' sul singolo, in particolare su un bambino affetto dalla sindrome dello spettro autistico che frequenta la terza elementare La situazione di partenza è l'assenza della capacità di autoregolarsi del bambino, la bassa soglia di attenzione, la difficoltà a pianificare e trovare delle strategie risolutive valide che affiorano solo quando il bambino si sente motivato, stimolato ed è quindi interessato. La difficoltà a seguire un algoritmo e cioè una serie di istruzioni da mettere in atto per orientarsi nello spazio	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
Incrementare la soglia di attenzione, motivare ed interessare l'alunno con stimoli nuovi ed accattivanti usando nuove tecnologie, implementare strategie risolutive valide ed efficaci, sperimentare il coding	'FINALITA
coding <input type="checkbox"/> ;seguire un algoritmo in base al percorso dato <input type="checkbox"/> ;competenza tecnologia <input type="checkbox"/> ;competenza digitale <input type="checkbox"/> ;imparare a imparare <input type="checkbox"/> ;competenze sociali e civiche <input type="checkbox"/> ;spirito di iniziativa e di pianificazione <input type="checkbox"/> .consapevolezza della strategia risolutiva <input type="checkbox"/>	COMPETENZE indicare quali delle) competenze generali sono coinvolte nel Project (Work
Incrementare la soglia di attenzione - Motivare ed interessare l'alunno - Familiarizzare con le tecnologie (tablet e PC) - Acquisire le abilità relative al coding - Sperimentazione del coding - Autoregolazione di fronte al Pc - Implementazione di nuove strategie risolutive - L'algoritmo e le istruzioni da seguire per risolvere lo schema - Capacità di orientarsi in uno spazio - Conoscenza ed interiorizzazione dei livelli e delle direzioni - Lateralizzazione nello spazio -	OBIETTIVI SPECIFICI CODING

<p>X alunno BES (bambino con sindrome dello spettro autistico)</p>	<p>DESTINATARI</p>
<p>lim <input type="checkbox"/> notebook <input type="checkbox"/> X tablet robot <input type="checkbox"/> videocamera <input type="checkbox"/> fotocamera <input type="checkbox"/> microfoni e cuffie <input type="checkbox"/> materiale di riciclo <input type="checkbox"/> software da installare (quali?) <input type="checkbox"/> app da installare (quali?) <input type="checkbox"/> videoproiettore <input type="checkbox"/> little bits <input type="checkbox"/> google apps <input type="checkbox"/> X PC</p>	<p>'SOSTENIBILITA quali risorse sono) (necessarie</p>
<p>collegli di team <input type="checkbox"/> collegli della scuola <input type="checkbox"/> X esperti (FS tic che supervisionava) animatore digitale <input type="checkbox"/> media educator <input type="checkbox"/> esterni <input type="checkbox"/> genitori <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/></p>	<p>ALTRI COINVOLTI</p>
<p>Tablet oppure PC</p>	<p>STRUMENTI strutturati, non strutturati,) (...,digitali, analogici</p>
<p>fasi organizzative Individuazione del tema e della didattica digitale più adatta a motivare l'alunno diversamente abile</p> <p>numero incontri incontri da un'ora ciascuno 3</p> <p>modalità verifica Attività riproposta in classe in cui l'alunno in autonomia metteva in pratica tutte le strategie apprese e da solo riusciva a risolvere tutti gli schemi del coding</p>	<p>METODOLOGIE ;fasi organizzative .1 ;numero incontri .2 .modalità verifica .3</p>
<p>Unità didattiche con attività di coding fatte in classe alla Lim oppure divisi in gruppi in cui i bambini collaborano condividendo strategie risolutive e negoziando, attraverso il cooperative learning, gli algoritmi e i comandi da dare per risolvere lo schema</p>	<p>ATTIVITA' DA REALIZZARE (cosa si prevede di fare)</p>
<p>a scuola tre incontri da 1 ora a casa a piacimento dell'alunno che condivide con i genitori il lavoro</p>	<p>TEMPI INTERVENTO DIDATTICO a scuola o a casa,) individualmente o di</p>

svolto a scuola, ampliando i livelli	(... ,gruppo
<p>La valutazione in itinere ha tenuto conto della motivazione e dell'interesse suscitato dalla didattica del coding nell'alunno</p> <p>La soglia di attenzione in partenza molto labile, che richiedeva la continua mediazione dell'adulto per riportare il bambino al compito da svolgere, è stata incrementata notevolmente ed alla fine delle tre ore di lezione il bambino svolgeva autonomamente il coding senza la mediazione dell'adulto</p> <p>La valutazione finale ha tenuto conto sia del percorso svolto dal bambino che della sua trasposizione dell'esperienza alla classe (mediata dall'adulto)</p>	<p>STRUMENTI PER VALUTARE (in itinere, finale)</p>