

SCHEDA SINTETICA DEL PROGETTO

Anno Scolastico 2021-2022

**DENOMINAZIONE
PROGETTO**

CODING E PENSIERO COMPUTAZIONALE

**RESPONSABILE
PROGETTO**

PROF. BRUSETTI RONNY

DESTINATARI

STUDENTI CLASSI PRIME DEL TEMPO PROLUNGATO

OBIETTIVI E FINALITÀ

- rafforzare un atteggiamento positivo rispetto alla matematica e comprendere il suo ruolo in relazione allo sviluppo della scienza e dell'uomo
- riconosce e risolve problemi in contesti diversi valutando le informazioni e la loro coerenza
- confrontare procedimenti diversi e produrre formalizzazioni che gli consentono di passare da un problema specifico a una classe di problemi
- usare consapevolmente le tecnologie digitali e di comunicazione elettronica

**MODALITÀ DI
SVOLGIMENTO /
METODOLOGIA**

- ATTIVITÀ INTRODUTTIVA SU ALGORITMI E PROBLEM SOLVING (VIDEO SU ALGORITMI E ATTIVITÀ DI CODING OFFLINE)
- INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE (ISTRUZIONI SEQUENZIALI, CICLI, BLOCCHI LOGICI) TRAMITE ATTIVITÀ SU [HTTP://STUDIO.CODE.ORG](http://studio.code.org)
- PROGRAMMAZIONE GUIDATA DI UN PICCOLO VIDEOGAME (SU [HTTP://SCRATCH.MIT.EDU](http://scratch.mit.edu))
- REALIZZAZIONE DI UN VIDEOGAME IN AUTONOMIA (LAVORO A COPPIE)
- REALIZZAZIONE DI UN PROGETTO DI GRUPPO SU [HTTP://SCRATCH.MIT.EDU](http://scratch.mit.edu) O SU APPLAB ([HTTP://CODE.ORG](http://code.org))
- INTRODUZIONE ALLA PROGRAMMAZIONE DI UNA APP ([HTTPS://CODE.ORG/EDUCATE/APPLAB](https://code.org/educate/applab) OPPURE [HTTPS://APPINVENTOR.MIT.EDU/](https://appinventor.mit.edu/))
- REALIZZAZIONE DI UNA APP DA DIFFONDERE E TESTARE SULLA COMUNITÀ SCOLASTICA
- CENNI SULL'USO CONSAPEVOLE DELLE RISORSE IN RETE E DEGLI STRUMENTI DI COMUNICAZIONE DIGITALE
- ATTIVITÀ DI SENSIBILIZZAZIONE ALLE PROBLEMATICHE DELLA CITTADINANZA DIGITALE

TEMPI / DURATA

TEMPO PROLUNGATO (2 QUADRIMESTRI)

RISORSE UMANE

1 DOCENTE DEL TEMPO PROLUNGATO

RISORSE MATERIALI

- SITO [HTTP://STUDIO.CODE.ORG](http://studio.code.org) (IN PARTICOLARE CORSI E APPLAB)
- SITO [HTTP://SCRATCH.MIT.EDU](http://scratch.mit.edu)
- SITO [HTTPS://APPINVENTOR.MIT.EDU/](https://appinventor.mit.edu/)

• AULA 2.0 "NON SIAMO TABLET"

PRODOTTI REALIZZATI

- DISEGNI E SOFTWARE A CONCLUSIONE DELL'ATTIVITÀ INTRODUTTIVA AL CODING
- VIDEOGAME
- APP
- PROGETTO CONCLUSIVO

**MONITORAGGIO
E VERIFICA**

- OSSERVAZIONE E VALUTAZIONE DA PARTE DEL DOCENTE DELLA PARTECIPAZIONE E DELL'IMPEGNO NELLA PROGETTAZIONE DEL VIDEOGAME E DEL PROGETTO FINALE
- CORRISPONDENZA DEL PRODOTTO DEL PROGETTO FINALE CON LA SUA IDEAZIONE
- UTILITÀ E USABILITÀ DELLA APP SVILUPPATA
- QUESTIONARIO DI RESTITUZIONE COMPILATO DA TUTTI I PARTECIPANTI SULL'ESPERIENZA E SULL'ORGANIZZAZIONE DEL PROGETTO

BENI E SERVIZI

NESSUNO

**COLLABORAZIONI
ENTI/ASSOCIAZIONI
ETC**

NESSUNA

DATA: 09/10/2021

PROF. BRUSETTI RONNY