

PIANO OFFERTA FORMATIVA – A.s. 2018/2019



Sintesi progetto

SEZIONE 1 – DESCRITTIVA

1.1 Denominazione progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto

Titolo progetto

La Pina

1.2 Soggetti coinvolti

Equipe di progetto

A cura di: C. Bellazzi, M. A. Nicolosi, M. R. Pistoia, R. Roda e E. Ubezio.

1.3 Traguardi dalle I.N.

Obiettivi d'apprendimento

- Avvicinare i bambini al mondo della robotica.
- Promuovere la continuità tra ordini di scuola
- Recuperare la manualità come momento di apprendimento superando la consuetudine di separare teoria e pratica, regole ed esercizio
- Sviluppare autonomia operativa
- Sviluppare attenzione, concentrazione e motivazione
- Sviluppare curiosità e desiderio di partecipazione all'attività proposta
- Fare esperienza di lavoro di gruppo
- Acquisire un linguaggio logico di programmazione
- Affrontare alcuni concetti di relazione spazio-temporale: (lateralità, cronologia, ...)
- Sviluppare il concetto di astrazione riferito a sé stesso
- Introdurre concetti informatici come ciclo, ripetizione
- Utilizzare le nuove tecnologie per giocare
- Giocare e lavorare in modo costruttivo e collaborativo
- Individuare collegamenti e relazioni
- Descrivere e riflettere
- Individuare i primi rapporti topologici di base
- Comprendere e rielaborare mappe e percorsi
- Elaborare previsioni ed ipotesi

1.4 Sintesi delle attività

Destinatari

Bambine e bambini di 5 anni (ultimo anno di scuola dell'infanzia) e di 9/10 anni (classe quarta primaria): ciò permetterà, il coinvolgimento di due gradi di scuola, Scuola dell' Infanzia e Scuola Primaria, valorizzando il curricolo verticale e la continuità dell'apprendimento nell'ottica di un obiettivo in continua evoluzione attraverso un approccio ludico, di tipo strettamente esperienziale.

Metodologie utilizzate

La metodologia promuoverà la didattica attiva, l'apprendimento attraverso la pratica e in situazioni concrete, attuando modelli di Cooperative Learning. L'interazione sociale tra pari e il peer learning sono i due aspetti educativi che saranno fondamentali.

Strumenti

Blue-Bot, materiale scolastico, presentazioni multimediali, video, pc,

Breve descrizione delle attività

I bambini iniziano a familiarizzare con il linguaggio di programmazione cominciando con l'acquisizione di concetti base utilizzando attività senza computer (*unplugged*) che prevedono la concettualizzazione e la descrizione di procedure che descrivono azioni da compiere nel mondo fisico anche attraverso l'uso di strumenti/pupazzi creati e costruiti dai bambini.

Successivamente le attività continueranno con le Blue-Bot : api-robot programmabili in modo semplice ed immediato da parte dei bambini.

Saranno sei momenti per un totale di 12 ore di attività laboratoriale per ogni grado di scuola prevedendo per gli alunni della Primaria l'utilizzo delle ultime due lezioni in preparazione all'attività di tutoring nei confronti degli allievi dell'ultimo anno dell'Infanzia che provenendo da altri plessi non abbiano potuto usufruire degli apprendimenti di robotica.

Infine si prevedono due incontri di restituzione comuni ai due ordini di scuola del prodotto finale.

1.5 Durata

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative.

Un momento iniziale di presentazione del progetto, da parte delle classi quarte, da effettuarsi durante l'Open Day, quindi gennaio-febbraio. Un secondo periodo della durata di tre mesi: da marzo a maggio compresi di attività laboratoriale per i grandi della scuola dell'Infanzia e per i bambini della classe quarta con momenti di incontro in cui gli allievi della Primaria svolgeranno attività di Tutoring.

Un ultimo step per la restituzione del lavoro svolto che verrà pianificato durante la prima settimana del nuovo anno scolastico (mese di settembre).