

<b>Progetto di riferimento AREA 3 : SUCCESSO FORMATIVO/INNOVAZIONE</b>	
<b>AZIONE: "PROGETTAZIONE EUROPEA"</b>	
<b>SCUOLE COINVOLTE: Belgio-Italia-Turchia-Portogallo- Polonia-Serbia</b>	
<b>DOCENTE AMMINISTRATORE - LAULETTA MARIA TERESA</b>	
<b>TITOLO DEL PROGETTO: Friendly Robotics - Get Moving</b>	
<p>La robotica è un'attività innovativa, progettata per i bambini di tutte le età, che contribuisce non solo all'acquisizione di forti competenze disciplinari ma anche interpersonali e comunicative. Gli alunni sperimentano attività come l'apprendimento del linguaggio di programmazione divertendosi e imparano facendo. La robotica motiva e ispira gli studenti di tutte le età e dei diversi livelli di istruzione. Gli studenti sono più interessati ad imparare quando la robotica è coinvolta nel processo di apprendimento. Le attività di sfida tra i partner del progetto eTwinning portano alla creazione di soluzioni comuni. Il nostro obiettivo in questo progetto è fornire molte connessioni tra le discipline che rendano più facile l'apprendimento e la sintesi di informazioni per gli studenti: gestione del tempo, allocazione delle risorse, teaming, accesso alle informazioni, analisi dei sistemi e progettazione e ingegneria.</p>	
<b>Competenza chiave</b>	<b>Criteri/evidenze osservabili</b>
Comunicazione nella lingua madre	<p>Imparare la terminologia appropriata per nominare e riconoscere i componenti</p> <p>Imparare la terminologia appropriata per realizzare un prodotto.</p> <p>Ascoltare una procedura dettata per realizzare il prodotto</p> <p>Seguire una procedura scritta</p> <p>Saperle spiegare ai compagni</p>
Comunicazione con la L2	Classificare gli elementi per poterli identificare
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia.	<p>Imparare a pensare in maniera logica</p> <p>Saper risolvere un problema</p> <p>Saper gestire il progetto</p>
Competenza digitale	<p>Essere utilizzatori attivi e non utenti passivi di computer e affini;</p> <p>Saper analizzare una procedura per scoprire come velocizzarla</p>
Competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia	Alla scoperta delle macchine semplici
Spirito di iniziativa e imprenditorialità	Creare procedure personali
Imparare ad imparare	Verificare l'esattezza delle informazioni date
Competenze sociali e civiche	Sviluppare insieme strategie per la soluzione di problemi
<b>Destinatari</b>	2 A
<b>Fasi di applicazione</b>	<p>Articolazione delle attività :</p> <p>-Presentazione del progetto agli alunni</p>

Istituto Comprensivo "Lentini" – Lauria (PZ)

	-Discussione in classe per puntualizzare, chiarire, fornire ulteriori spiegazione (si possono prevedere discussioni allargate in videoconferenza ) Progettare un foglio di lavoro con una linea da seguire ... inviarlo ai collaboratori ... Attività di Scratch con tutti i partner condividendo i risultati sul Twinspace.
<b>Tempi</b>	Da ottobre a maggio
<b>Discipline</b>	Italiano, Matematica, Ed. Immagine, Musica, Geografia, Scienze
<b>Metodologia</b>	Le attività saranno spesso piccoli gruppi di studenti (massimo 5) all'interno del gruppo classe per promuovere, da un lato, la personalizzazione del lavoro scolastico, consentendo a ciascun studente di lavorare al proprio ritmo e delle proprie capacità, dall'altro la capacità di Collaborare (nel gruppo e tra gruppi partner) per un obiettivo comune del progetto.
<b>Risorse umane</b>	I docenti e gli alunni delle classi coinvolte
<b>Strumenti</b>	Google.docs, Prezi, Drawitlive, Glogster, Slide, Animoto, Voki, Mixbook, Smilebox, YouTube, Prezi, SnapGuide, Padlet ecc.
<b>Monitoraggio e valutazione</b>	Osservazione del lavoro, interviste video con gli studenti
<b>Documentazione</b>	<a href="https://twinspace.etwinning.net/32426/home">https://twinspace.etwinning.net/32426/home</a>
<b>Prodotti</b>	Osservazione del lavoro, logbook con documentazione fotografica delle diverse fasi di attività, interviste video con gli studenti; Pubblico TwinSpace

anno scolastico 2016-2017