

Progetto di riferimento AREA 3 : SUCCESSO FORMATIVO/INNOVAZIONE	
AZIONE: "PROGETTAZIONE EUROPEA"	
SCUOLE COINVOLTE: 24 SCUOLE DI VARIE REGIONI ITALIANE	
DOCENTI: IELPO CARMINA- LAULETTA M. TERESA	
TITOLO DEL PROGETTO: HELLO SCRATCH !	
<p>Il Progetto, rivolto ad alunni di scuole e di età diverse, intende promuovere la conoscenza degli alunni attraverso l'uso di Scratch , uno strumento utile a costruire attività didattiche incentrate sulla conoscenza del codice e a fornire competenze logiche.</p> <p>Gli alunni saranno guidati a progettare e a realizzare attività con Scratch, nell'ambito di diverse discipline, da condividere con i ragazzi delle altre scuole coinvolte nel progetto (un gemellaggio di programmazione visuale a blocchi) .</p> <p>Scratch è fruibile in diverse lingue e consente di sviluppare , nel contempo, un interessante intreccio e approccio multilingue (italiano / francese /inglese / lingue altre) alle attività.</p>	
Competenza chiave	Criteri/evidenze osservabili
Comunicazione nella lingua madre	<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	Imparare la terminologia appropriata in lingua inglese
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>Imparare a pensare in maniera logica</p> <p>Saper analizzare una procedura</p>
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
Destinatari	2 A e 2 B Plesso G. Marconi(24 Scuole)
Fasi di applicazione	<p>Articolazione delle attività :</p> <p>-Presentazione del progetto agli alunni (le insegnanti concorderanno alcune linee-guida)</p> <p>-Discussione in classe per puntualizzare, chiarire, fornire ulteriori spiegazione (si possono prevedere discussioni allargate in videoconferenza)</p> <p>-Formazione dei gruppi (si possono prevedere gruppi misti a distanza)</p>
Tempi	Da ottobre a giugno

Discipline	Italiano, Matematica, Ed. Immagine, Musica, Geografia, Scienze
Esperienze da attivare	<p>Conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> -Lettura e analisi dei blocchi di Scratch -Ideazione di microprogetti - prova per sperimentare le funzioni di Scratch (con uso di videotutorial di supporto) e remix -Costruzione del progetto (seguendo uno schema-guida concordato preventivamente tra le insegnanti) <p>*mappa "personale "</p> <p>*stesura di un breve testo (a sequenze)</p> <p>-Ideazione e costruzione del progetto con Scratch</p> <p>Su carta:</p> <ul style="list-style-type: none"> *scegliere un titolo *individuare la sequenze delle attività da trasferire su Scratch *rappresentare le sequenze
Metodologia	La metodologia di lavoro sarà di tipo laboratoriale ed interdisciplinare, sarà favorito un ambiente di apprendimento costruttivista nel quale si costruisce il sapere collaborando e cooperando. Le attività saranno svolte all'interno di ogni singola classe o insieme agli alunni dell'altra seconda
Risorse umane	I docenti Lauletta e Ielpo C. e gli alunni delle classi coinvolte
Strumenti	LIM ,tablet, software
Monitoraggio e valutazione	Valutazione degli alunni in itinere visionando, di volta in volta, il lavoro eseguito.
Documentazione	https://twinspace.etwinning.net/32333/home
Prodotti	Realizzare il progetto con i blocchi di Scratch , condividere il progetto (con i compagni di classe, con i ragazzi delle classi coinvolte) , documentazione da parte degli insegnanti e degli studenti utilizzando: Power Point, Padlet, Prezi, Animoto ...

anno scolastico 2016-2017