

Progetto di riferimento AREA 3 : SUCCESSO FORMATIVO/INNOVAZIONE	
AZIONE: "PROGETTAZIONE EUROPEA"	
SCUOLE COINVOLTE: Belgio-Italia-Turchia-Portogallo- Polonia-Serbia	
DOCENTE AMMINISTRATORE - LAULETTA MARIA TERESA	
TITOLO DEL PROGETTO: Friendly Robotics - Get Moving	
<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>	
Competenza chiave	Criteri/evidenze osservabili
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
Destinatari	2 A
Fasi di applicazione	<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.
Tempi	Da ottobre a maggio
Discipline	Italiano, Matematica, Ed. Immagine, Musica, Geografia, Scienze
Metodologia	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.
Risorse umane	I docenti e gli alunni delle classi coinvolte
Strumenti	Google.docs, Prezi, Drawitlive, Glogster, Slide, Animoto, Voki, Mixbook, Smilebox, YouTube, Prezi, SnapGuide, Padlet ecc.
Monitoraggio e valutazione	Osservazione del lavoro, interviste video con gli studenti
Documentazione	https://twinspace.etwinning.net/32426/home
Prodotti	Osservazione del lavoro, logbook con documentazione fotografica delle diverse fasi di attività, interviste video con gli studenti; Pubblico TwinSpace

anno scolastico 2016-2017