

<b>Progetto di riferimento AREA 3 : SUCCESSO FORMATIVO/INNOVAZIONE</b>	
<b>AZIONE: "PROGETTAZIONE EUROPEA"</b>	
<b>SCUOLE COINVOLTE: 24 SCUOLE DI VARIE REGIONI ITALIANE</b>	
<b>DOCENTI: IELPO CARMINA- LAULETTA M. TERESA</b>	
<b>TITOLO DEL PROGETTO: HELLO SCRATCH !</b>	
<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>	
<b>Competenza chiave</b>	<b>Criteri/evidenze osservabili</b>
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
<b>Destinatari</b>	2 A e 2 B Plesso G. Marconi(24 Scuole )
<b>Fasi di applicazione</b>	<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>
<b>Tempi</b>	Da ottobre a giugno

<b>Discipline</b>	Italiano, Matematica, Ed. Immagine, Musica, Geografia, Scienze
<b>Esperienze da attivare</b>	<p>Conversazioni</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Lettura e analisi dei blocchi di Scratch</li> <li>-Ideazione di microprogetti - prova per sperimentare le funzioni di Scratch (con uso di videotutorial di supporto) e remix</li> <li>-Costruzione del progetto ( seguendo uno schema-guida concordato preventivamente tra le insegnanti)</li> <li>*mappa "personale "</li> <li>*stesura di un breve testo ( a sequenze )</li> <li>-Ideazione e costruzione del progetto con Scratch</li> </ul> <p>Su carta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*scegliere un titolo</li> <li>*individuare la sequenze delle attività da trasferire su Scratch</li> <li>*rappresentare le sequenze</li> </ul>
<b>Metodologia</b>	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
<b>Risorse umane</b>	I docenti Lauletta e Ielpo C. e gli alunni delle classi coinvolte
<b>Strumenti</b>	LIM ,tablet, software
<b>Monitoraggio e valutazione</b>	Valutazione degli alunni in itinere visionando, di volta in volta, il lavoro eseguito.
<b>Documentazione</b>	<a href="https://twinspace.etwinning.net/32333/home">https://twinspace.etwinning.net/32333/home</a>
<b>Prodotti</b>	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