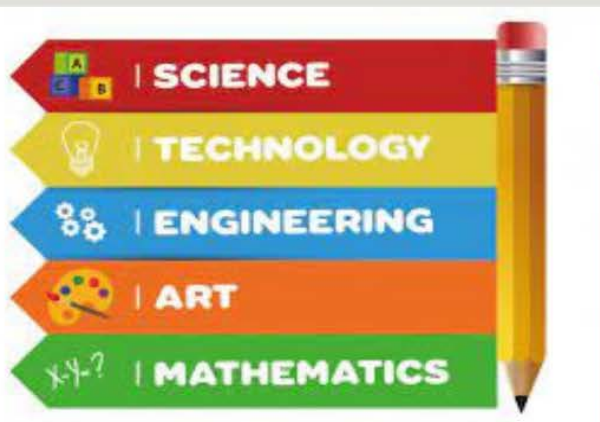
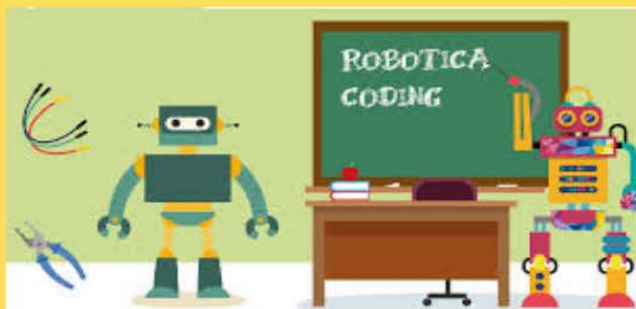


PASSIONE CODING



**PERCORSO DIDATTICO
INTERDISCIPLINARE
STEM**

CLASSE I A



PERCORSO DIDATTICO INTERDISCIPLINARE STEAM

PERIODO	Anno Scolastico 2023/2024
CLASSE	I A
TITOLO	PASSIONE CODING

DESCRIZIONE DELL'INTERVENTO

Il progetto "PASSIONE CODING!" ha lo scopo di avviare un percorso di attività interdisciplinari laboratoriali che permetta agli alunni di scoprire gli elementi base della programmazione, robotica e ma ing, attraverso il learning

doing. Conosceranno i paradigmi del pensiero computazionale, svilupperanno la capacità di trovare soluzioni originali e creative a varie situazioni problematiche, procedendo per step.

li interventi saranno realizzati prevalentemente attraverso un approccio metodologico di didattica attiva stimolando curiosità e interesse e promuovendo un apprendimento cooperativo e inclusivo.

DISCIPLINE	Interdisciplinare
METODOLOGIE UTILIZZATE	laboratorialità e learning doing rganizzazione di gruppi di lavoro per l apprendimento cooperativo-Problem solving e metodo induttivo-Adozione di metodologie didattiche innovative
ATTIVITÀ FORMATIVE PREVISTE	Coding, pensiero computazionale, robotica
ABILITA'	<ul style="list-style-type: none"> • Saper utilizzare strumenti e metodologie innovative nella didattica delle STEAM • Saper individuare ed operare con gli elementi peculiari del Pensiero Computazionale (sequenze, cicli, eventi e condizioni in situazioni problematiche). • Saper operare con i dati. • Saper utilizzare in contesti didattici gli operatori logici. • Saper riflettere, progettare, codificare, analizzare e applicare/riusare. • Saper operare con problemi con soluzioni aperte. • Saper affrontare la complessità. • Saper esprimere se stessi. • Saper argomentare esprimendo le proprie idee e confrontandosi con gli altri (debate). • Saper comunicare e lavorare in team per raggiungere un obiettivo comune. • Saper tradurre le idee progettuali in elaborati grafici e prototipi concreti.

RISORSE DIDATTICHE (MATERIALE E STRUMENTI ONLINE)

- Fogli
- Matite
- Quaderno
- Cartoncino
- Scatola di plastica
- Lavagna/smartboard
- Forbici, colla
- tablet/computer

STRUMENTI ONLINE:

- **MICROSOFT OFFICE** (Word, PowerPoint, OneDrive)

- **APP**

-per la didattica (Book Creator, Genially, Canva)

-per quiz (Google Forms, Kahoot, Quizizz)

- **SITI**

<https://code.org/>

<https://programmmailfuturo.it/>

<https://www.codeweek.it/cody-roby/>

Montepaone, 3 dicembre 2023

Le docenti

**Silvia Moraca
Viscomi Lina
Murgida Elisabetta**