

SCHEDA IDENTIFICATIVA DEL PROGETTO

CREATIVE CODING

Priorità	Innovazione e Ricerca
Traguardo	Favorire modalità di lavoro laboratoriale, dotare gli spazi di strumenti funzionali alla didattica laboratoriale, dotare i plessi di laboratori tematici itineranti, formalizzare un orario che favorisca strategie didattiche per lo sviluppo di competenze trasversali.
Titolo del progetto	Il digitale per formare menti creative CREATIVE CODING
Motivazione	<p>Studiare Digitale a scuola aggrega e coinvolge docenti ed esperti tecnico-scientifici per realizzare attività educative e formative rivolte agli studenti in cui le discipline scientifiche studiate vengono sperimentate durante attività di laboratorio attraverso l'adozione di nuove tecnologie digitali.</p> <p>Il principio che anima i laboratori è il "Learn by Doing", metodo educativo che permette agli alunni di impiegare le nozioni didattiche in favore della creatività e dello spirito di intraprendenza trasformandole in dimostrazioni scientifiche, elaborati software e macchine robotiche.</p> <p>Tale metodo d'insegnamento rende i ragazzi creatori di tecnologie abbandonando il modello tradizionale che li vede consumatori passivi, consentendo lo sviluppo di una maggiore consapevolezza nell'impiego più vantaggioso degli strumenti digitali oggi disponibili, sviluppo del senso di responsabilità nel portare a termine un proprio lavoro o un lavoro di squadra.</p> <p>Durante le attività laboratoriali gli alunni imparano a risolvere problemi complessi lavorando in squadra e applicando la logica del paradigma informatico anche attraverso modalità ludiche (gamification).</p> <p>Si tratta di insegnare ai ragazzi alcuni elementi per la programmazione: alla fine della scuola gli studenti dovrebbero essere in grado, non di usare un computer, ma di produrre semplici programmi, APP, giochi interattivi...</p>
Obiettivi	<ul style="list-style-type: none"> -Imparare a risolvere problemi complessi applicando la logica del paradigma informatico anche attraverso modalità ludiche (gamification). -Produrre piccoli programmi, APP e giochi interattivi. -Imparare a lavorare in squadra. -Sviluppare il pensiero critico e la capacità di indagare.
Modalità di realizzazione	Verranno attivati laboratori in orario curricolare ed extra-curricolare sia nelle Scuole Primarie sia nelle Scuole Secondarie di Primo Grado.
Risorse umane	Docenti dell'Istituto, personale A.T.A., esperti esterni (Docenti del Dipartimento di Matematica, Informatica e Fisica dell'università di Perugia).
Monitoraggio	<p>Il monitoraggio consiste in due azioni:</p> <ul style="list-style-type: none"> -Il percorso progettuale viene documentato, luogo naturale deputato alla documentazione è il sito dell'Istituto Comprensivo, in cui compaiono due tipi di documentazione: la documentazione di percorso attraverso la descrizione dei singoli processi educativi e didattici e la documentazione di prodotto attraverso la descrizione del risultato delle varie attività didattiche. -Il referente che segue il progetto tiene incontri periodici (in itinere e in fase conclusiva) con i docenti coinvolti e svolge funzione di raccordo tra il gruppo di progetto e i responsabili del Piano di Miglioramento.