

Denominazione progetto	Classe di concorso A042_ Code is poetry
Priorità cui si riferisce	<p>Il progetto:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Contribuisce a trasformare le nuove generazioni da utenti passivi di tecnologia a creatori di tecnologia, attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale</li> <li>- Permette il miglioramento delle competenze chiave di cittadinanza europea degli studenti del primo BIENNIO dell'intero Istituto, in particolare quelle inerenti l'ambito della costruzione del sé, della relazione con gli altri e del rapporto con la realtà ("IMPARARE A IMPARARE", "PROGETTARE", "COLLABORARE E PARTECIPARE", "RISOLVERE PROBLEMI")</li> <li>- Costituisce un possibile strumento di valutazione del raggiungimento delle stesse (cfr. Sez. 2.3 del RAV "Non sono adottati strumenti né per progettare attività per lo sviluppo delle competenze chiave di cittadinanza, né per valutare il raggiungimento delle stesse..." e Sez. 5 "Pianificare attività, indicatori e livelli di padronanza delle competenze chiave di cittadinanza")</li> </ul>
Traguardo di risultato	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Avere aumentato le competenze digitali degli studenti</li> <li>- Avere migliorato le competenze chiave di cittadinanza degli studenti</li> </ul>
Situazione su cui interviene	<p>Una delle sfide per i nostri giovani è quella di porsi in un atteggiamento di lifelong learning e acquisire quelle abilità che consentiranno loro di sviluppare un'attitudine mentale utile ad affrontare problemi di ogni ordine e grado. Il pensiero computazionale offre un'ottima palestra per affrontare questa sfida. Del resto, in molti credono che il pensiero computazionale costituisca la quarta abilità di base oltre al saper leggere, scrivere e fare di calcolo. Il suo sviluppo può essere efficacemente favorito attraverso la pratica del coding.</p> <p>Ad oggi, attività legate alla programmazione, anche in chiave ludica, non sono previste nei vari indirizzi, se non alla fine del secondo anno e per i soli studenti del liceo scientifico, opzione scienze applicate.</p>
Attività previste	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Creazione di storie interattive, videogiochi e animazioni (con programmi open-source come SCRATCH) che offrono ai ragazzi l'opportunità di esprimere la propria creatività e immaginazione, rendendoli protagonisti del loro apprendimento. Avranno l'occasione di insegnare al computer a risolvere problemi e non viceversa.</li> <li>- Svolgimento di un'attività di ricerca-azione, eventualmente assistita da esperti (esterni), per i docenti di Informatica, Matematica ed anche tutti coloro (anche genitori) che decideranno di aderire per familiarizzare con la pratica del coding.</li> </ul>
Risorse finanziarie necessarie	<p>200 € per fotocopie di schede e altro materiale didattico. 3000 € per lo svolgimento delle attività di formazione (compenso per gli esperti e per la manutenzione dei laboratori d'informatica).</p>
Risorse umane (ore) / area	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si prevede di utilizzare un docente di informatica (A042) dell'organico di potenziamento per N. 1 ora a settimana per ogni classe del biennio, per l'intero anno scolastico, da svolgere in una quinta ora mattutina o in orario pomeridiano. (Presumibilmente 12/13 ore settimanali per i corsi con gli studenti).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lo stesso docente potrebbe essere coinvolto nell'attività di formazione di docenti e/o partecipanti esterni (nella preparazione della formazione e/o dei prodotti da somministrare, nella correzione degli stessi, ...).</li> </ul>
Altre risorse necessarie	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Laboratori di informatica, LIM, programmi open-source (es. SCRATCH).</li> </ul>
Indicatori utilizzati	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Numero e tipologia di elaborati finali prodotti, attraverso cui valutare le competenze digitali ed anche quelle chiave di cittadinanza.</li> <li>- N. di alunni impegnati con maggiore motivazione nelle attività e con una più matura consapevolezza delle potenzialità delle TIC, da verificare durante il processo (presenza ai corsi, rispetto delle consegne, collaborazione tra pari, ...).</li> <li>- N. di alunni che hanno approfondito tematiche disciplinari e/o hanno migliorato l'interesse verso la disciplina.</li> </ul>
Stati di avanzamento	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Si ripete per ogni anno scolastico. (Eventuale possibilità di estendere il progetto al triennio o di aumentare il numero di ore per classe).</li> </ul>
Valori / situazione attesi	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Partecipazione del 25%-30% degli alunni per classe.</li> <li>- Produzione, per almeno il 30%-40% dei ragazzi frequentanti, di elaborati completi e funzionanti.</li> </ul>