



REPUBBLICA ITALIANA – REGIONE SICILIANA

Istituto Comprensivo

"Leonardo Sciascia"

Via Francesco De Gobbis, 13 - 90146 – Palermo

Tel. 091/244310 Fax 091/6791363

C.F.: 80020100824 Codice Unico: UFH90U

E-mail: PAIC870004@istruzione.it - paic870004@pec.istruzione.it



Regione Siciliana

## SCHEDA PROGETTO

|                          |  |
|--------------------------|--|
| <b>Titolo</b>            | <b>"Cucina ...in coding"</b>   |
| <b>Abstract</b>          | <p>È stato sviluppato un progetto di istituto nel quale ogni sezione e classe ha scelto attività legate a un tema: arte e creatività, attività unplugged, robotica, programmazione di base, ecc.</p> <p>Queste attività sono state declinate a seconda le età degli alunni e hanno spaziato da pixel art, sequenze per ricette di piatti siciliani, cruciverba alimentare, percorsi su scacchiera a terra</p>  |
| <b>Competenze chiave</b> | <p><b>Competenza alfabetica funzionale</b><br/>Comprende che la lingua è lo strumento fondamentale, attraverso il quale si possono rielaborare esperienze ed esprimere stati d'animo e idee. Dimostra una padronanza della lingua italiana tale da consentirgli di: comprendere enunciati e testi di una certa complessità; esporre argomenti di studio, problemi e punti di vista personali; utilizzare un registro linguistico appropriato alle diverse situazioni.</p> <p><b>Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare</b><br/>Possiede un patrimonio di conoscenze e nozioni di base ed è capace di ricercare e procurarsi in modo autonomo e velocemente nuove informazioni. Utilizza gli strumenti di conoscenza per comprendere se stesso e gli altri.</p> <p><b>Competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali:</b> apprezza le opere culturali come espressioni creative di idee, esperienze ed emozioni, esprimendo curiosità e ricerca di senso e riconosce nel patrimonio umanistico le tracce della propria identità storica e culturale.</p> <p>In relazione alle proprie potenzialità e al proprio talento si impegna in campi espressivi ed artistici che gli sono congeniali (fotografia, cinema, web, teatro, musica, ecc.)</p> <p><b>Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria</b><br/>Ha rafforzato un atteggiamento positivo rispetto alla matematica attraverso esperienze significative e ha capito come gli strumenti matematici appresi siano utili in molte situazioni per operare nella realtà. Nelle situazioni di incertezza di vita quotidiana e nei giochi si orienta con valutazioni di probabilità.</p> |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>Ha curiosità ed interesse verso i principali problemi legati all'uso della scienza nel campo dello sviluppo scientifico e tecnologico.</p> <p><b>Competenza in materia di cittadinanza:</b> riconosce la propria identità nel contesto culturale di riferimento. Assimila il senso e la necessità del rispetto delle regole per la convivenza civile.</p> <p>Si orienta nel tempo e nello spazio e riconosce consapevolmente nel paesaggio elementi fisici e segni storici come patrimonio naturale e culturale da tutelare e valorizzare.</p>  |
| <b>Docente Responsabile</b>  | Team Digitale  |
| <b>Docenti coinvolti</b>   | Tutti i docenti dell'Istituto  |
| <b>Discipline/Campi di esperienza coinvolti</b>  | <p><b>Italiano</b></p> <p><b>Prestare attenzione</b> in situazioni comunicative orali diverse.</p> <p><b>Intervenire</b> in modo pertinente nelle conversazioni.</p> <p><b>Ascoltare</b> ed eseguire istruzioni e consegne.</p> <p><b>Formulare</b> domande precise e pertinenti di spiegazione e approfondimento durante e dopo l'ascolto.</p> <p><b>Organizzare</b> un semplice discorso orale su un argomento affrontato in classe.</p> <p><b>Scienze e tecnologia</b></p> <p><b>Individuare</b>, nell'osservazione di esperienze concrete, alcuni concetti scientifici.</p> <p><b>Osservare, utilizzare</b> e, quando è possibile, <b>costruire</b> semplici strumenti di misura: recipienti per misure di volumi/capacità (bilance a molla, ecc.) imparando a servirsi di unità convenzionali.</p> <p><b>Osservare</b> e <b>analizzare</b> gli oggetti e gli strumenti di uso comune utilizzati nell'ambiente circostante.</p> <p><b>Rappresentare informazioni</b> e dati dell'osservazione attraverso tabelle, mappe, diagrammi, disegni, testi.</p> <p><b>Leggere e ricavare</b> informazioni utili da guide e istruzioni di montaggio.</p> <p><b>Pianificare</b> la fabbricazione di un semplice oggetto elencando gli strumenti e i materiali necessari.</p> <p><b>Matematica</b></p> <p><b>Riconoscere, denominare, descrivere</b> figure geometriche, identificando elementi significativi e simmetrie.</p> <p><b>Riprodurre</b> una figura in base ad una descrizione, utilizzando gli strumenti opportuni (carta a quadretti, riga e compasso, squadre, software di geometria...).</p> <p><b>Leggere e interpretare</b> grafici, tabelle e diagrammi per elaborare una raccolta di dati.</p> <p><b>Usare</b> le nozioni di frequenza, di moda e di media aritmetica, se adeguata alla tipologia dei dati a disposizioni.</p> |
| <b>Alunni coinvolti (Classi e numero alunni)</b><br><i>(Caratteristiche specifiche: Specificare eventuali caratteristiche specifiche, ad esempio presenza di allievi BES).</i> | Tutti gli alunni ,circa 600  |
| <b>Finalità generali</b>   | -Far comprendere la potenzialità ma soprattutto l'universalità del linguaggio scientifico -tecnologico-  |

|  |  |
|--|--|
|  | <p>artistico-matematico.</p> <p>-Acquisire il linguaggio scientifico e digitale delle scienze integrando la disciplina informatica nelle diverse attività.</p> <p>-Sviluppare un diverso approccio al problem-solving attraverso il pensiero computazionale: avviando gli alunni verso l'astrazione e la ricerca di soluzioni alla complessità</p> <p>-Sviluppare numerose funzioni cognitive che vanno oltre l'acquisizione di competenze tecniche in senso stretto</p>   |
| <b>Fasi del Progetto e calendarizzazione</b> | Il progetto si svolgerà dal 10 al 21 ottobre e le classi orienteranno la cadenza delle attività a seconda la scelta dell'argomento   |
| <b>Obiettivi specifici</b>                   | L'obiettivo principale è coinvolgere gli alunni in attività di programmazione e alfabetizzazione digitale in modo coinvolgente e divertente. Questo permette di sviluppare competenze cruciali legate al pensiero computazionale come la risoluzione di problemi, la collaborazione e le capacità analitiche. Imparare a programmare permette agli studenti una migliore comprensione del mondo che li circonda e avere maggiori possibilità di successo nella vita personale e lavorativa.  |
| <b>Tempi e Spazi</b>                         | Dal 10 al 21 Ottobre - aule  |
| <b>Strategie Didattiche</b>                  | Il presente progetto dovrà essere sviluppato seguendo dei percorsi metodologici laboratoriali ed in forma ludica potenziando le abilità possedute dagli allievi all'atto dell'inserimento; verrà potenziata la metodologia del Cooperative Learning che determinerebbe una maggiore interazione tra pari attivando il lavoro di gruppo, la ricerca e l'attività esplorativa e produttiva perché gli alunni vanno stimolati ad imparare facendo e divertendosi assieme ai coetanei finalizzando le attività all'apprendimento dei concetti scientifici e tecnologici. Quindi saranno utilizzati: metodologia laboratoriale- ludica/operativa per la costruzione del sapere - problem solving – circle time – cooperative learning - peer tutoring - brainstorming – debate – spirale di apprendimento di M. Resnik (immagina, crea, gioca, condividi, rifletti, immagina .. ) |
| <b>Risorse/Materiali</b>                     | <p>Materiale di facile consumo</p> <p>Monitor Interattivi</p> <p>Schede Cody Roby</p>  |
| <b>Supporto tecnico</b>                      |  |
| <b>Fasi di applicazione</b>                  | Le classi declineranno le attività proposte secondo l'assetto classe e l'orario interno  |
| <b>Verifica e Valutazione</b>                | <p>Le attività del progetto saranno valutate in itinere mediante osservazione e in particolare:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• partecipazione alle attività e ad utilizzare il mezzo tecnologico in modo attivo e consapevole e a sperimentare nuove modalità e nuovi contesti per riflettere, cooperare, sviluppare la creatività e imparare.</li> <li>• motivazione a trasformare l'errore in un'occasione</li> </ul>  |

di crescita, fornendo nuove possibilità di analisi e conseguente revisione della strategia utilizzata: tollerare la frustrazione e trasformarla in autocontrollo e riflessione.

- osservazione delle dinamiche che si sviluppano all'interno dei piccoli gruppi e del gruppo classe, dove ogni componente si connota per le proprie caratteristiche e per l'assumere il ruolo a lui più congeniale
- collaborazione tra pari finalizzata alla realizzazione di un prodotto comune
- rispetto agli apprendimenti relativi alle discipline curricolari, osservare come l'attività trasversale attuata tramite il coding, potenzia e amplia abilità che rendono possibile un'acquisizione più consapevole dei contenuti disciplinari specifici: leggere, comprendere, scrivere, misurare, calcolare, muoversi nello spazio.

## Scheda finanziaria

|                        |   |        |
|------------------------|---|--------|
| 2.1<br>Esperto esterno | Compenso da contrattare<br>(fino ad un massimo di 80,00 €/ora)<br>€ _____ x h _____ | Tot. € |
|                        |   |        |
|                        |   |        |

|                                 |                   |        |
|---------------------------------|-------------------|--------|
| 2.2<br>Attività di insegnamento | € 35,00 x h _____ | Tot. € |
|---------------------------------|-------------------|--------|

|   |                   |        |
|---|-------------------|--------|
| 2.3<br>Ore aggiuntive non di insegnamento (per docenti) | € 17,50 x h _____ | Tot. € |
|---|-------------------|--------|

|                   |   |        |
|-------------------|---|--------|
| 2.4 Personale Ata | Assistente amministrativo € 14,50 x h _____ | Tot. € |
|                   | Collaboratore scolastico € 12,50 x h _____  | Tot. € |

| 2.5 Beni e servizi        |          |                            |
|---------------------------|----------|----------------------------|
| Descrizione bene/servizio | Quantità | Costo complessivo previsto |
|                           | x        | €                          |
|                           | x        | €                          |
|                           | x        | €                          |
|                           | x        | €                          |
|                           | x        | €                          |
|                           | x        | €                          |
|                           |          | Tot. €                     |

Costo complessivo progetto: €

Firma

*Teresa Capano*

