

INIZIATIVE di AMPLIAMENTO CURRICOLARE		
<input type="checkbox"/> INFANZIA	<input type="checkbox"/> PRIMARIA	<input checked="" type="checkbox"/> SECONDARIA
Titolo Attività		
LABORATORIO "CODING E NON SOLO"		
Descrizione sintetica con eventuale indicazione dell'area tematica di riferimento		
<p>Le Indicazioni nazionali riportano: <i>"Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi di utilità) e per la comprensione del rapporto che c'è tra codice sorgente e risultato visibile"</i>. Il laboratorio di coding dunque per pensare meglio e in modo creativo, stimolando la curiosità attraverso quello che apparentemente sembra essere solo un gioco, e apprendere così le basi della programmazione informatica. Nel laboratorio pomeridiano opzionale, si impara a "dialogare" con il computer, a impartire alla macchina comandi in modo semplice e intuitivo. Il segreto? ... tutto nel metodo: poca teoria e tanta pratica. L'obiettivo non è formare una generazione di futuri programmatori, ma educare gli alunni al pensiero computazionale, alla capacità di risolvere problemi, anche complessi, applicando la logica e creatività ragionando, passo passo, sulla strategia migliore per arrivare alla soluzione.</p>		
Obiettivi formativi e Competenze attese		
<p>Dal DIGComp2.1 Traguardi per la competenza digitale</p> <p>Area 2. Comunicazione e collaborazione. 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali: <i>Interagisce attraverso le più diffuse tecnologie digitali e individua i mezzi di comunicazione digitale più adatti per un determinato contesto</i> 2.2 Condividere attraverso le tecnologie digitali: <i>Condivide dati, informazioni e contenuti attraverso tecnologie digitali appropriate</i> 2.3 Impegnarsi nella cittadinanza attraverso le tecnologie digitali: <i>Partecipa al proprio contesto di vita sociale e scolastica attraverso l'utilizzo di servizi digitali pubblici e privati. È in grado di utilizzare le opportunità offerte dalle principali tecnologie digitali per esercitare la cittadinanza attiva.</i> 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali: <i>utilizza strumenti e tecnologie digitali per collaborare con gli altri.</i></p> <p>Area 3. Creazione di contenuti digitali. 3.1 Sviluppare contenuti digitali: <i>Crea e sviluppa contenuti in diversi formati per esprimersi attraverso gli strumenti digitali</i> 3.4 Programmare: <i>progetta e sviluppa sequenze di istruzioni per un sistema informatico al fine di risolvere un problema dato o eseguire un compito e come mezzo di espressione personale</i></p> <p>Area 5. Problem solving. 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali: <i>Usa strumenti e tecnologie digitali per elaborare soluzioni adatte. Si impegna individualmente o con altri in un processo logico-creativo per affrontare e risolvere problemi in contesti digitali.</i> 5.4 Identificare divari di comp. Digitale: <i>Comprende la necessità di sviluppare e potenziare la propria competenza digitale. Sa cogliere le opportunità offerte dalle tecnologie digitali in continua evoluzione.</i></p>		
Destinatari		
<p>Gruppo classe <input type="checkbox"/> Classi aperte verticali <input type="checkbox"/> Classi aperte Parallele <input type="checkbox"/></p> <p>Altro [gruppo di alunni di classe prima e seconda della Scuola Secondaria di primo grado interessati al laboratorio pomeridiano.]</p>		
RISORSE MATERIALI NECESSARIE		
<u>Laboratori</u>	<u>Biblioteche</u>	<u>Strutture sportive</u>
Collegamento ad Internet <input checked="" type="checkbox"/>	Classica <input type="checkbox"/>	Calcetto <input type="checkbox"/>
Disegno <input type="checkbox"/>	Informatizzata <input type="checkbox"/>	Campo basket- pallavolo all'aperto <input type="checkbox"/>
Informatica <input checked="" type="checkbox"/>	risorsa esterna <input type="checkbox"/>	Palestra <input type="checkbox"/>
Musica <input type="checkbox"/>	 (risorsa esterna) <input type="checkbox"/>
Scienze <input type="checkbox"/>	<u>Aule</u>	
Robotica <input type="checkbox"/>	Magna <input type="checkbox"/>	
Atelier Creativo <input checked="" type="checkbox"/>	Aula generica <input type="checkbox"/>	
Risorse professionali		
<input checked="" type="checkbox"/> Interno <input checked="" type="checkbox"/> esterno <input type="checkbox"/> altro		
Eventuale approfondimento		
<p>La comunicazione pubblica del percorso è in itinere... <i>uso consapevole e creativo del digitale</i> durante gli eventi e le giornate aperte e, a maggio, durante la manifestazione di Scienza Under18 a Monza. Nei chiostri della scuola Confalonieri gli studenti presentano i digital-works prodotti. Creano, organizzano e gestiscono uno spazio strutturato; l'exhibit di app e gif di Qrcode e stampa 3D permette un'interazione diretta e immediata tra gli studenti espositori e i visitatori.</p>		
PDM - Priorità 3.3: Migliorare le competenze digitali		
<p>- Obiettivo di processo: AMBIENTE DI APPRENDIMENTO: Creare un impianto organizzativo di scuola aperta funzionale alla didattica laboratoriale e per competenze</p>		