

Al Dirigente Scolastico
IC PRAIA A MARE



La settimana europea della programmazione a scuola

Abbiamo portato le attività di programmazione nei 12 Plessi di scuola dell'infanzia, primaria e secondaria di I grado dei Comuni di Praia a Mare, Aieta e San Nicola Arcella (Cosenza)

PROGETTO PTOF 2019-20

RELAZIONE FINALE

**CODING IN YOUR
CLASSROOM**
As 2019/2020

Referente
Elena castiglioni



Relazione – verifica finale

■ Attività curriculari ed extracurricolari



Nel primo quadrimestre particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione degli spazi e dei tempi per l'accoglienza due o più classi da inserire nel laboratorio mobile. Nell'ambito dell'orario di classe si è quindi stabilito il tempo di laboratorio il sabato 2 ore e il giovedì 1 ora disciplinare.

Si sono svolte attività extracurricolari solo nel mese di Ottobre 2020.

Compiti di realtà

Gli alunni hanno partecipato agli eventi internazionali di **Code Week 2019** e **L'Ora del codice** con attività in lingua inglese, utilizzando la piattaforma code.org ed hanno raggiunto la certificazione del proprio livello di Programma il Futuro.

Partecipazione delle famiglie

I genitori sono stati messi al corrente del Progetto CLIL, attraverso i rappresentanti di classe, sin dal Consiglio di Interclasse del primo bimestre. I meno competenti si sono avvicinati al progetto chiedendo spiegazioni alla docente e soprattutto, garanzie in merito all'utilizzo di internet per i propri figli anche a casa. I genitori più informati si sono adoperati per spiegare il funzionamento della piattaforma sia ai genitori dei compagni di scuola, sia agli alunni che hanno fatto gruppi di studio anche a casa (solo nel primo quadrimestre).



Osservazioni di processo

L'intero percorso è stato svolto senza grosse modifiche alla progettazione grazie alla sperimentazione già effettuata nei precedenti anni scolastici 2015/16, 2016/17 e 2017/18.

Nel I quadrimestre il possesso di internet o di un device (tablet, pc, smatphone) da parte degli alunni, non è stato determinante, nè rilevato come una discriminazione in quanto le attività principali si sono svolte a scuola con l'ausilio del laboratorio mobile. Con l'avvento della Dad la mancanza della connessione internet o di un dispositivo ha creato un digital divided.

■ **Coinvolgimento di tutto l'istituto nella Partecipazione a 2 eventi internazionali:**
Code Week (Programma il Futuro code.org) – L'ora del codice

L'Istituto ha il merito di aver partecipato con tutti i 12 PLESSI (infanzia, primaria e secondaria), più di 500 allievi e 2/3 dei docenti alla settimana europea della programmazione **Code Week** e dal 5 al 20 Ottobre 2018 e **L'Or del codice** dal 9 al 15 dicembre 2018

Sono stati certificati più di 50 docenti e tutte le classi partecipanti con Attestato L'ora del codice



La nomina di Leading Teacher è stata riconosciuta (vedi badge affianco) da CodeWeek 2019 all'AD di Istituto Elena Castiglioni per l'organizzazione di tutti gli eventi e il video collettivo inviato a Programma il Futuro. Link alla Pubblicazione

<http://www.codeweek.it/leading-teachers/>

<https://www.icpraia.edu.it/scuola/pnsd-buone-pratiche/849-eventi-codeweek-2019-20.html>

Praja a Mare, 20 giugno 2020

Firma docente:

OGGETTO: Relazione e rendicontazione finale inerente l'attuazione dei progetti per i quali è previsto un compenso a carico del FIS.

N. ___ PROGETTO <i>Coding in your Classroom - in primary and pre-school</i>										
MODULO: Mat-Ita Inglese e Ambito Logico Matematico PRIORITA' 1 RAV-PDM 2019/20 PDM : Competenza europea Lingua straniera Competenza europea cittadinanza digitale Competenze di Matematica e Informatica RAV-priorità 1: Miglioramento degli esiti in Matematica Recupero disciplinare Miglioramento degli alunni in fascia 1					Sulla base delle priorità scaturite da RAV e inserite nella progettazione PDM , il Cilil di quest'anno è un ■ Progetto di recupero disciplinare : MATEMATICA - (20% curricolo Invalsi) area Logica - Pensiero computazionale - Statistica ■ Partecipazione a concorsi/gare/competizioni: Code Week – Programma il Futuro code.org – L'ora del codice – problem solving ■ sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media. ■ Competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia CLIL					
ORE CURRICULARI: 1. il 20% del monte ore annuale da dedicare al potenziamento ed al recupero 2. flessibilità oraria 3. unità orarie non di 60 min. (indicare n. ore per le singole voci)	ORE EXTRA CURRICULARI	DURATA PRESUMIBILE (mesi)	PERIODO DI ATTIVAZIONE	DOCENTI COINVOLTI	BREVE DESCRIZIONE La legge 107/2015 individua degli obiettivi che le istituzioni scolastiche autonome possono inserire nel piano triennale in base alle esigenze formative prioritarie individuate. In base al comma 7 dell'Art. 1 della Legge 107, le istituzioni possono inserire nel loro piano triennale dell'Offerta Formativa anche la valorizzazione delle competenze linguistiche mediante l'utilizzo della metodologia CLIL per il potenziamento L2 nella scuola primaria.					
ORE CURRICULARI: 26 1. il 20% del monte ore annuale da dedicare al potenziamento ed al recupero	10+10	8	Ottobre 2016 Maggio 2017	Castiglioni Elena Toniatti Silvana	L'Immersione linguistica è un potente approccio per l'apprendimento di una seconda lingua (L2 Inglese) Nel metodologia CLIL una disciplina viene appresa impiegando una seconda lingua target, diversa da quella materna degli alunni. Nel nostro progetto la metodologia viene applicata nel contesto di insegnamento di una disciplina non linguistica (DNL) che in questo caso sono la competenza logico matematiche e il Coding.					
Metodologie di lavoro da utilizzare	<input checked="" type="checkbox"/> Laboratorio a classi aperte <input checked="" type="checkbox"/> Laboratorio di classe <input checked="" type="checkbox"/> Attività per gruppi di livello orizzontale		<input checked="" type="checkbox"/> Attività per gruppi di livello misto <input checked="" type="checkbox"/> Cooperative learning <input checked="" type="checkbox"/> Tutoring inclusivo		<input checked="" type="checkbox"/> Peer to peer <input checked="" type="checkbox"/> Problem searching, posing and solving <input checked="" type="checkbox"/> Gruppi di interesse					
Finalità	L'Immersione linguistica è un potente approccio per l'apprendimento di una seconda lingua (L2 Inglese) rinforzato anche dalla metodologia peer to peer. Compito significativo: raggiungere la certificazione di PROGRAMMA IL FUTURO collaborando in attività laboratoriali di gioco logico strutturato e pensiero computazionale									
Plesso Infanzia	<input checked="" type="checkbox"/> Praia a Mare		<input checked="" type="checkbox"/> San Nicola A.		<input checked="" type="checkbox"/> Aieta					
Plesso Primaria	<input checked="" type="checkbox"/> Praia a Mare <input checked="" type="checkbox"/> San Nicola Arcella <input checked="" type="checkbox"/> Aieta		<input checked="" type="checkbox"/> Via Manzoni <input checked="" type="checkbox"/> Via Galilei <input checked="" type="checkbox"/> Via Verdi		<input checked="" type="checkbox"/> San Nicola Arcella <input checked="" type="checkbox"/> Aieta					
Plesso Sec. I Grado	<input checked="" type="checkbox"/> Praia a Mare		<input type="checkbox"/> San Nicola A.		<input type="checkbox"/> Aieta					
Destinatari	Per la partecipazione a Code Week EU 2019 a L'ora del Codice Tutta scuola primaria e dell'infanzia e il Corso A della sec. di I grado									
RISORSE MATERIALI										
Vedi progetto										
PERIODO DI SVOLGIMENTO										
FASI / ATTIVITÀ	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu
Progettazione										
Attuazione progetto							Dad	Dad	Dad	
Verifiche: test, compiti di realtà, osservazioni sistematiche, diario di bordo. Valutazione: Osservazioni di processo, Realizzazione del prodotto, verifica delle competenze di Cittadinanza e in chiave europea.	Ingresso					itinere			Finale	

Verifica finale

Progettazione	<p>Realizzazione delle fasi di progettazione a scansione mensile: Ottobre: partecipazione all' evento europeo Code week Novembre: partecipazione all'evento globale L'ora del codice Dicembre: brain storming e conversazione guidata mista (L2 e Ita) Gennaio: individuazione del target, inizio lavoro di laboratorio Febbraio: attività peer to peer e di gruppo, partecipazione all'evento Safer internet day 11febb20, giornata contro bullismo e cyber bullismo 7febb20 Dal 9 marzo i laboratori sono stati svolti a distanza.</p>
Attività curriculari	<p>Particolare attenzione è stata dedicata alla progettazione degli spazi e dei tempi per l'accoglienza di una o due classi composta da 32 alunni da inserire nel laboratorio mobile.. Nell'ambito dell'orario di classe si è quindi stabilito il tempo di laboratorio il sabato 2 ore con laboratorio e il giovedì 1 ora disciplinare. Dal 9 marzo 2020 tutte attività progettate sono state svolte a Distanza</p>
attività extracurricolari	<p>Come previsto alla voce PERIODO DI SVOLGIMENTO, le altre attività extracurricolari sono previste nei mesi di aprile, maggio.</p>
test	<p>Sono stati somministrati 2 test in ingresso e in itinere</p>
Compiti di realtà	<ul style="list-style-type: none"> • Gli alunni hanno partecipato agli eventi globali di Code Week e L'Ora del codice in lingua inglese • Hanno utilizzato la piattaforma code.org • Hanno partecipato al Safer Internet Day 11 febbraio 2020 • Hanno partecipato con tutti gli altri plessi al Code Wek EU2019 ottenendo il certificato di eccellenza a ottobre 2020 • Hanno partecipato con lavori e debate alla giornata contro bullismo e cyber bullismo 7 febbraio 2020 • hanno completato la certificazione del proprio livello di 'Programma il Futuro' lanciato dal progetto Miur Internazionale L'Ora del Codice
Metodologie	<p>Le metodologie scelte si sono rivelate efficaci , ma non sono state utilizzate nel secondo quadrimestre in quanto sostituite dalla Dad.. In particolare l'utilizzo del processo di problematizzazione, utile a scuola, viene vanificato a casa</p>
Competenze agite e ricadute attese	<p>Lingua italiana: interazione orale e promozione del debate con Kialo Lingua Inglese: interazione orale, ricerca e utilizzo del vocabolario e delle strutture linguistiche Consapevolezza ed Espressione culturale: ricerca e utilizzo delle applicazioni nelle quali è utilizzato il pensiero computazionale. Spirito di iniziativa e imprenditorialità: individuare il proprio target di certificazione e valutarne l'efficacia. Competenza matematica e competenze di base in tecnologia: saper cogliere gli elementi di un problema, impostarlo e risolverlo. Feedforward Competenze digitali: conoscere il mezzo (PC, tablet, smartphone) e la piattaforma Programma il Futuro da utilizzare per la certificazione Imparare ad imparare/ Competenze sociali e civiche:ricercare la collaborazione dei compagni per la condivisione e il confronto nel lavoro individuale e di gruppo</p>
Verifica delle competenze	<p>Osservazioni sistematiche del docente - tabulazione di comportamenti/impegni presi nell'ambito del gruppo, qualità del lavoro, compiti portati a termine, organizzazione del proprio lavoro e dei compagni. Rubriche di valutazione - italiano, lingua inglese, matematica, tecnologia Autobiografia cognitiva dello studente - ogni alunno compila un diario di bordo della propria esperienza Realizzazione del prodotto raggiungimento della certificazione. Osservazioni di processo</p>

Firma docente:



Praja a Mare, giugno 2020