

12. Welcome to iPadLand

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti, proprio perché immersi in una società tecnologicamente ricca e pervasa da media e tecnologie digitali, non possono essere lasciati soli. Serve accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire con consapevolezza questi strumenti. Infatti, nulla c'è di più fallace del mito del "nativo digitale"; non ci sono evidenze scientifiche che dimostrino che crescere immersi nella tecnologia, circondati da computer, videogame, player musicali, videocamere, cellulari e altri dispositivi tipici dell'era digitale, corrisponda automaticamente a nuove abilità cognitive, senso del problem solving, disponibilità e capacità collaborativa. Non bisogna dunque confondere conoscenza tecnologica con competenza digitale ed è necessario iniziare un percorso che permetta agli alunni di esplorare i concetti base della programmazione iniziando dall'analisi di semplici sequenze che li porteranno a scoprire i concetti della programmazione in contesti quotidiani e dunque interattivi. Combinando le competenze acquisite nelle attività e nelle sessioni di esercitazione con le app, progetteranno semplici programmi e sfideranno i compagni a seguire il *debugging* del loro lavoro.

FINALITÀ

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie.

OBIETTIVI

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

ATTIVITÀ

Attività n. 1

Everyone Can Create

DESTINATARI:

Scuola Primaria "Dante" e Scuola Primaria "Brusatori"

Classi: tutte

DURATA: annuale

MATERIE COINVOLTE:

Trasversale a tutte le discipline

FASI DI LAVORO

- . Guida all'utilizzo dei dispositivi
- . Presentazione delle app
- . Possibili utilizzi dell'app nello studio

Allegato al PTOF 2019-2022 - **SCHEMA PROGETTO**

Approvato con delibera del C.I. n. 101 del 4/12/2018

	PRODOTTO/OUTCOME Realizzazione di prodotti multimediali e loro pubblicazione sul sito della scuola Maggiore consapevolezza sull'uso dei dispositivi e nuove potenzialità per l'apprendimento Pubblicazione e condivisione dei risultati /contenuti sull'ADE Journal
Attività n. 2 Everyone can code	DESTINATARI: Scuole primarie Brusatori, Dante e Classi: Quarte e Quinte DURATA: annuale
MATERIE COINVOLTE: Trasversale a tutte le discipline METODOLOGIA: Per capire meglio quali gli obiettivi raggiungere, durante le lezioni gli alunni verranno supportati anche dalle studentesse della scuola Primaria e Secondaria che hanno partecipato alle edizioni STEM.	FASI DI LAVORO <ul style="list-style-type: none">• Introduzione al coding propedeutico alle attività di robotica educativa• Attività di semplice programmazione con il supporto di tutor• Ascolto, azione, classificazione, suddivisione dei compiti• Tutte le classi saranno supportate in attività meticolosamente pianificate e documentate dalle studentesse coinvolte nelle attività STEM PRODOTTO/OUTCOME Partecipazione alla European Code Week con attività legate al coding Partecipazione allo Swift Summit

Allegato al PTOF 2019-2022 - **SCHEDA PROGETTO**

Approvato con delibera del C.I. n. 101 del 4/12/2018

Coding e robotica

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti non possono essere lasciati soli di fronte a questo mondo che offre enormi potenzialità. È un dovere affiancarli e accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire consapevolmente gli strumenti tecnologici. Il contesto di riferimento è caratterizzato da ragazze e ragazzi nati nell'era del digitale e che con esso hanno familiarità, utilizzando quotidianamente strumenti e dispositivi digitali soprattutto per socializzare o per il tempo libero. La nostra scuola ha introdotto nella didattica diversi elementi di innovazione digitale cercando di integrare le TIC nell'azione educativa. Iniziare un progetto che diffonda negli allievi il pensiero computazionale, rappresenta sicuramente un'iniziativa che potrà offrire ai ragazzi nuovi stimoli, soprattutto a coloro che si ritrovano con qualche difficoltà di apprendimento, perché i processi logici che sottendono a queste attività possono offrire loro nuove opportunità di successo.

FINALITÀ

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie.

OBIETTIVI

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

ATTIVITÀ

Attività n. 1

CODING: Peer tutoring

DESTINATARI:

Scuola Secondaria

Classi: tutte

DURATA: annuale

MATERIE COINVOLTE:

Trasversale a tutte le discipline

METODOLOGIA:

Per capire meglio gli obiettivi raggiungere, durante le lezioni gli alunni verranno supportati anche dalle studentesse della scuola Primaria e Secondaria che hanno partecipato alle edizioni STEM.

FASI DI LAVORO

- Introduzione al coding
- Attività di semplice programmazione attraverso il tutoraggio
- Tutte le classi saranno supportate in attività meticolosamente pianificate e documentate dalle studentesse coinvolte nelle attività STEM

PRODOTTO/OUTCOME (Descrizione del prodotto/risultati attesi)

Partecipazione alla European Code Week con attività legate al coding.