



11.02

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A.S. 2024 / 2025
SCHEDA PLESSO DI "G.Marconi"

Sezione 1 – Descrizione e responsabili
1.1 Denominazione progetto
<i>Coding a scuola</i>
1.2 Area del POF cui si riferisce
11 matematica e scienze
1.3 Referente di plesso
<i>Scarlino Angelica</i>

Sezione 2 – Attività
2.1 Destinatari (classi - gruppi - altre scuole coinvolte)
<i>Classi terze e quarte</i>
2.3 Attività programmate nell'anno e metodologie utilizzate
<ul style="list-style-type: none">- Trasformazione di una azione quotidiana attraverso un pensiero computazionale (esecuzione di un semplice calcolo, la ricerca di una parola in un vocabolario etc.)- Riflessioni su come il Pensiero computazionale ci permette di ricondurre a logica, calcolo e sequenza di operazioni un'attività (creazione di un Algoritmo), in modo che possa poi essere eseguita anche da una macchina- Scoperta, scrittura e definizione di un linguaggio con simboli- Programmazione a Blocchi mediante l'utilizzo di Lego Wedo 2.0 e/o robot Photon- Scratch: analisi del Software nei suoi blocchi (insieme di istruzioni, area di lavoro ed esecuzione del programma)- Creazione di una animazione attraverso l'esecuzione di istruzioni di Scratch (fai camminare il gatto da un punto ad un altro e farlo dialogare con un altro personaggio)- Eventuale creazione di un piccolo Videogame
Eventuali rapporti con Istituti Tecnici
Eventuali incontri di formazione e programmazione con gli esperti.
2.4 Durata
Si prevedono n° 4/5 incontri da 1 ora per sezione
Le attività saranno calendarizzate a inizio anno scolastico, previo accordo con gli esperti
Fasi operative <ul style="list-style-type: none">- Esecuzione di semplici calcoli, ricerca di una parola sul vocabolario- Creazione di un algoritmo- Staffetta gioco/utilizzo di Lego Wedo 2.0, robot Photon- Analisi del Software Scratch- Creazione di un'animazione- Creazione di un piccolo Videogame

Sezione 3 – Risorse e finanziamento
3.1 - Risorse umane
Esperti esterni, insegnanti delle classi interessate. Le insegnanti svolgeranno con le classi eventuali attività concordate con gli esperti.
Personale interno: supporto dell'animatore digitale di plesso e dell'animatore digitale d'Istituto.
Le attività saranno proposte alle classi da esperti esterni.
Esperti esterni: il monte ore sarà definito a inizio anno scolastico.
3.2 - Beni e servizi

-	Materiale strutturato per coding unplugged.
-	Monitor interattivo
-	Lim
-	PC
-	Tablet
-	Lego Wedo 2.0
-	Robot Fhoton
-	Visori
-	Telecamera 360
-	Laboratorio stem