



Scuola dell'Infanzia, Primaria e Secondaria di primo grado
Via Ruggero Marturano, 77/79 – 90142 Palermo
Telefono 0916374806 - Fax 0916379151
Email: paic89900q@istruzione.it - paic89900q@pec.istruzione.it
Sito web: www.abbaalighieri.gov.it
Cod.Fisc.: 97239910827 Codice Univoco : UFGUKR

ALLEGATO (2)

PROGRAMMA OPERATIVO NAZIONALE “PER LA SCUOLA, COMPETENZE E AMBIENTI PER L’APPRENDIMENTO”

AVVISO PUBBLICO PER LO SVILUPPO DEL PENSIERO LOGICO E COMPUTAZIONALE E DELLA CREATIVITÀ DIGITALE E DELLE COMPETENZE DI “CITTADINANZA DIGITALE”, ASSE I – ISTRUZIONE – FONDO SOCIALE EUROPEO (F.S.E.), OBIETTIVO SPECIFICO 10.2 – AZIONE 10.2.2. SOTTOAZIONE 10.2.2A “COMPETENZE DI BASE”- AUTORIZZAZIONE MIUR PROT. N. 28252 DEL 30/10/2018.

CODICE IDENTIFICATIVO PROGETTO 10.2.2A-FSEPON-SI-2018-1017

CUP D77I17000750007

Titolo del progetto: "PLAY SMART"

Descrizione del progetto. Scopo di "PLAY SMART" è la realizzazione di scenari didattici interdisciplinari innovativi per lo sviluppo di competenze, creatività, attraverso pratiche attive e laboratoriali. Si punterà:

- allo sviluppo di alunni/ cittadini consapevoli, veri protagonisti dell'era digitale, in grado di indagare la realtà e compiere scelte critiche e ragionate.
- alla conoscenza storico artistica, attraverso la conversione del mondo ludico di gamification e IOT, alla sfera didattica incentrata su quei monumenti di Palermo con decorazioni ceramiche, realizzando un videogioco, un racconto animato con impiego di QR CODE e un sito.

I fruitori accederanno a foto, schemi, notizie e informazioni varie, spostandosi in una mappa/percorso schematizzata, punteggiata da QR CODE in corrispondenza dei beni monumentali. Si alterneranno lezioni introduttive al coding, al pensiero computazionale, agli algoritmi a indicazioni su applicativi per costruire due videogiochi, una mappa virtuale/IOT e un sito, ad attività laboratoriali con e senza apparecchiature informatiche in una dimensione ludica secondo le modalità della ricerca-azione.

Sono previste sessioni diversificate per ciclo di istruzione legate da un unico tema: **le ceramiche siciliane.**

DESCRIZIONE DEI MODULI

L'INCASTRO PERFETTO– THE GAME.

Destinatari: 20 Allievi (scuola primaria) Durata: 30 ore.

Si prevede di realizzare un videogioco. Un personaggio muovendosi su reticoli potrà disegnare angoli e percorsi; il personaggio potrà spostarsi all'interno di una mappa che contiene monumenti a forte valenza ceramica. Gli alunni disegneranno i monumenti, le strade e i percorsi. Il personaggio avrà a disposizione

varie mattonelle di ceramica che dovrà posizionare nel monumento corretto, cercando di schivare i vari pericoli che incontrerà nel suo percorso.

Obiettivi:

- Conoscere i principi e concetti fondamentali dell'informatica tramite il pensiero computazionale e utilizzo dei suoi strumenti, sia con l'uso di strumenti digitali che unplugged
- Sviluppare la logica e la capacità di programmare percorsi, liberi o obbligati
- Comprendere ed applicare algoritmi lineari azione/reazione
- Sviluppare la lateralizzazione e la capacità di astrazione, il concetto di decomposizione, debugging, generalizzazione
- Focalizzare l'attenzione sulla lezione grazie alla partecipazione attiva e al divertimento.

MONUMENTA, UN TOUR TRA CERAMICA E STORIA

Destinatari: 20 Allievi (scuola sec. di primo grado). Durata: 30 ore.

Gli allievi dovranno realizzare una mappa virtuale con qr code che, prendendo in esame monumenti specifici ove la produzione ceramica è largamente presente, rimandino a:

Storia dei luoghi di produzione

Fotografie dei luoghi di produzione

Piante e illustrazioni schematiche dei luoghi di produzione

Ceramiche prodotte, disegni, tecnica e fasi di realizzazione. Fonti Bibliografiche, miti e leggende.

Glossario. Linea del Tempo.

Obiettivi:

- Favorire lo sviluppo della creatività attraverso la molteplicità di modi che l'informatica offre per affrontare e risolvere un problema;
- Sviluppare il pensiero computazionale attraverso la progettazione di algoritmi, producendo risultati visibili;
- Acquisire la logica della programmazione attraverso la dimensione ludica, l'esperienza e la costruzione personale, la pedagogia dell'errore;
- Usare correttamente le licenze d'uso e vari linguaggi comunicativi;
- Applicare efficacemente le procedure e le tecniche dello IOT apprese;
- Osservare in modo critico, rielaborare schematicamente manufatti
- Analizzare e comprendere il significato del messaggio nelle sue parti, alle modalità di produzione/distribuzione cui è sottoposto e alle funzioni per cui è stato pensato.

*F.to Il Dirigente Scolastico

Prof.ssa Pioppo Anna Maria

*Firma autografa sostituita a mezzo stampa, ai sensi dell'Art.3, comma 2 del D. lgs.n. 39/1993