

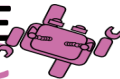




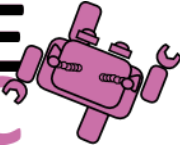
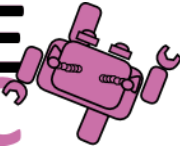
## PIANO DI INTERVENTO

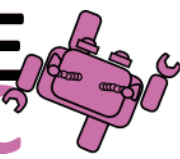
(Ambiti PNSD)

Anno scolastico 2016/2017

TEMPI DI ATTIVAZIONE	INTERVENTO	DESTINATARI
SETTEMBRE	<p>Iscrizione dell'istituto all'iniziativa. Iscrizione referente per l'iniziativa. Iscrizione delle classi terze, quarte e quinte all'iniziativa.</p> 	ALUNNI/DOCENTI
OTTOBRE	<p>Attuazione dell'evento</p> 	ALUNNI/DOCENTI delle classi 4 <sup>a</sup> e 5 <sup>a</sup> primaria e 1 <sup>a</sup> -2 <sup>a</sup> -3 <sup>a</sup> della scuola secondaria di primo grado.
NOVEMBRE	<p><b>#CODE MOOC</b> </p> <p>Presentazione <u>CodeMOOC</u> è un MOOC (massive open online course) erogato <b>gratuitamente</b> dall'<u>Università di Urbino</u> sulla piattaforma europea <u>EMMA</u>, European Multilingual MOOC Aggregator.</p> <p><b>1. Presentazione del corso e del metodo:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Introduzione, organizzazione e metodo</li> <li>• <b>Assignment:</b> Descrivi lo scenario e le tue intenzioni</li> <li>• Gli strumenti di coding</li> </ul>	DOCENTI

<p>DICEMBRE</p>	<p>L'ora del coding.</p> <p>Dalla piattaforma "Programma il futuro" Lezioni tecnologiche</p> 	<p>ALUNNI</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>❖ <i>Prima e seconda elementare</i> : Corso 1 (svolgere la lezione 4 e la <u>lezione 5</u>, se c'è tempo la lezione 13);</li> <li>❖ <i>Terza elementare</i> : Corso 2 (svolgere la lezione 3 e la lezione 8, se c'è tempo la lezione 13);</li> <li>❖ <i>Quarta e quinta elementare</i> : Minecraft oppure Frozen oppure Corso 2 (svolgere la lezione 3 e la lezione 8 e la lezione 11);</li> <li>❖ <i>Secondaria Primo grado</i> : Guerre Stellari oppure Disney Infinity oppure Flappy o ppure Corso 3 (svolgere la lezione 3 e la lezione 7 e la lezione 8);</li> </ul>
<p>DICEMBRE</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>•</li> <li>2. Il linguaggio delle cose:             <ul style="list-style-type: none"> <li>• Chiediamo agli oggetti smart di dar vita alle nostre idee</li> <li>• <b>Assignment:</b> Programmiamo gli oggetti smart</li> </ul> </li> </ul> 	<p>DOCENTI</p>

GENNAIO	<p><b>3. L'ora del codice e il labirinto:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il labirinto</li> <li>• <b>Assignment:</b> Il tuo labirinto</li> <li>• L'importanza delle campagne di alfabetizzazione</li> </ul> <p><b>#CODE MOOC</b> </p>	DOCENTI
FEBBRAIO	<p><b>4. Il Corso introduttivo di Code.org:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Il metodo, la classe e i certificati</li> <li>• Dal labirinto all'artista: i cicli e il caso</li> <li>• Dall'artista alla contadina: condizioni e cicli condizionati</li> <li>• L'artista 3: Variabili e funzioni</li> <li>• La Contadina 2: costruiamo nuove funzioni – Speciale 8 marzo</li> <li>• <b>Assignment:</b> La tua attività in classe</li> <li>• L'Artista 4: aggiungiamo parametri alle nostre funzioni</li> <li>• La Contadina 3: debugging, l'arte di fare e correggere errori</li> <li>• L'Artista 5: le funzioni ricorsive e i frattali</li> <li>• Code.org Recap</li> </ul> <p><b>#CODE MOOC</b> </p>	DOCENTI
MARZO	<p><b>5. Creare e condividere con Scratch:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nuove forme di espressione con Scratch</li> <li>• <b>Assignment:</b> Il mio primo Scratch REMIX</li> <li>• Coding e patrimonio culturale</li> <li>• L'albero degli alberi in Scratch</li> <li>• Inventiamo un gioco in Scratch</li> </ul>	DOCENTI

APRILE	<p><b>6. Il pensiero computazionale in pratica:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Scratch in pratica</li> <li>• Il codice della rete – Speciale Italian Internet Day</li> <li>• Le tue istruzioni con Blockly</li> <li>• Un algoritmo è per sempre</li> <li>• Come usare CodeMOOC da qui in poi</li> <li>• <b>Assignment:</b> il mio miglior REMIX Scratch</li> <li>• <b>Assignment:</b> il mio certificato K-8 code.org</li> <li>• <b>Assignment:</b> il mio nome sull'attestato finale</li> <li>• <b>Assignment:</b> il consenso all'uso dell'e-mail</li> </ul> <p><b>#CODE MOOC</b> </p>	DOCENTI
--------	---	---------

Si precisa che i tempi di attuazione del piano potrebbero subire variazioni in base alla funzionalità delle aule di informatica.