

 <p>COD. MECC. VVTL01101X Tel. 0963 376745</p>	 <p>ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE I.T.G. e I.T.I. VIBO VALENTIA Via G. Fortunato, s.n.c. 89900 Vibo Valentia PEC VVIS011007@pec.istruzione.it e-mail VVIS011007@istruzione.it Tel. 0963 376745 Cod. Mecc. VV IS011007 Cod. Fiscale 96035950797</p>	 <p>COD. MECC. VVTF01101Q Tel. 0963 376741</p>
---	--	---

SINTESI PIANO OFFERTA FORMATIVA A. S. 2019-20

SINTESI PROGETTO/ ATTIVITA'

SEZIONE DESCRITTIVA

1.1 Denominazione del progetto

Coder Dojo: una 'palestra per il coding'

1.2 Responsabile del progetto

Referente: Prof. Onorato Passarelli

1.3 Premessa:

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding).

1.4 Obiettivi generali e finalità:

In un'ottica di servizio al territorio, la scuola ha previsto di mettere a disposizione dei ragazzi dai 7 ai 17 anni (e dei loro genitori), gratuitamente, un luogo dove, con modalità basate sul gioco, si possano sviluppare le abilità e le competenze afferenti al coding.

1.5 Fasi del progetto

- Progettazione ed organizzazione
- Formazione mentor (formazione degli alunni mentor 10 h)
- Coinvolgimento comunità scolastica (incontro di formazione docenti interessati 5 h)
- Coinvolgimento territorio (incontri con ragazzi e genitori 5 h)
- Periodiche aperture del Coder Dojo in funzione delle richieste del territorio

1.6 Soggetti coinvolti:

- Alunni del triennio di Informatica che presteranno la loro opera nel contesto PCTO
- Docenti interessati dell'Istituto
- Ragazzi interessati dai 7 ai 17 anni
- Genitori dei ragazzi al di sotto dei 15 anni

1.7 Modalità/Contenuti/Mezzi e strumenti

La metodologia utilizzata si baserà sull'apprendere attraverso il fare: poche nozioni di teoria per conoscere le basi della programmazione e molte attività ludiche per guidare i 'ninja' a produrre algoritmi, giochi ed app per cellulari di difficoltà crescente.

Strumenti didattici utilizzati:

- Flowgorithm
- Scratch
- Kodu
- Linguaggi di programmazione

1.8 Tempistica

Formazione mentor: 17/01/2020 dalle 14.00 alle 17.00, 20/01/2020 dalle 14.00 alle 17.00, 22/01/2020 dalle 14.00 alle 17.00, 24/01/2020 dalle 14.00 alle 15.00,

Coinvolgimento comunità scolastica (docenti di Informatica e docenti interessati): 21/01/2020 dalle 14.00 alle 16.00, 23/01/2020 dalle 14.00 alle 17.00,

Coinvolgimento territorio: 18/01/2020 dalle 14.00 alle 19.00,

Periodiche aperture del Coder Dojo: dal 15/02/2020

Il responsabile del progetto

Onorato Passarelli