



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DI SQUILLACE

Scuola dell'Infanzia - Scuola Primaria e Secondaria di Primo Grado con Indirizzo Musicale

Via Damiano Assanti, n. 15 - 88069 Squillace (CZ) - Tel. E fax: 0961 912049/912034

email: czic87200x@istruzione.it - pec: czic87200x@pec.istruzione.it -

C.M. CZIC87200X - c.f. 97069210793 - Sito Web www.scuolesquillace.edu.it

All'Albo dell'Istituto

All'Amministrazione Trasparente

Agli Atti d'Ufficio

Al sito istituzionale

Loro Sedi

Titolo progetto

SOCIALITA' E COMPETENZE DIGITALI

Ordine/i di scuola/e

Secondaria di Primo Grado

Plesso/i

Secondaria I Grado - Squillace Centro, Squillace Lido e Staletti

Obiettivi

Elevare il livello delle competenze chiave degli alunni nell'asse del linguaggio matematico e scientifico- tecnologico.

Descrizione sintetica del progetto

Il progetto nell'ambito del 'Piano Estate' si pone l'obiettivo di offrire interventi didattici in materia di tecnologia e innovazione digitale tra i differenti ordini di istruzione potenziando le risorse strumentali dei plessi Squillace CC e Squillace Lido.

Area di Intervento

- INCLUSIONE
- ORIENTAMENTO E CONTINUITA'
- CITTADINANZA ATTIVA
- SALUTE E BENESSERE
- CULTURA UMANISTICA, PATRIMONIO E PRODUZIONI CULTURALI
- SCIENZA, TECNICA E MATEMATICA
- INNOVAZIONE DIGITALE
- APPROFONDIMENTO DIDATTICO ED ECCELLENZE
- AGENDA 2030

Firmato digitalmente da ALESSANDRO CARE'

○ **AGGIORNAMENTO/FORMAZIONE DEL PERSONALE**

Motivazione dell'intervento (analisi dei bisogni)

Anche se definiti nativi digitali, i ragazzi usano le macchine in modo approssimativo, non utilizzano consapevolmente i software fondamentali, i fogli di calcolo, gli elaboratori di testo. Sono abilità che vanno insegnate. I documenti europei sulla educazione digitale insistono sulle responsabilità dell'uso dei mezzi: la maggior parte della competenza è costituita dal sapere cercare, scegliere, valutare le informazioni in rete, per non nuocere a sé stessi e agli altri". La multimedialità rappresenta ormai un elemento fondamentale e trasversale di tutte le discipline. Tuttavia, è necessario che oltre alla padronanza degli strumenti, spesso acquisita al di fuori dell'ambiente scolastico, si sviluppi un atteggiamento critico e una maggiore consapevolezza rispetto agli effetti sociali e culturali della loro diffusione condivisa anche nelle altre discipline. L'informatica e la programmazione giocano un ruolo chiave nello sviluppo del pensiero computazionale, aiutando gli studenti a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente.

Obiettivi formativi

Gli obiettivi formativi che il progetto si propone di raggiungere possono essere suddivisi in due categorie in base al loro ambito di interesse

1) Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione TIC

2) Informatica (Coding, Robotica)

Seguono gli obiettivi formativi per ogni grado scolastico suddivisi nelle due categorie specificate sopra.

TIC:

- Conoscere e utilizzare con padronanza avanzata i principali strumenti multimediali e software di lavoro (fogli di calcolo, presentazioni, videoscrittura, impaginazione). Ad esempio saper scrivere, inserire dati, immagini, tabelle con Word.
- Saper progettare e realizzare un Iper testo
- Conoscere l'utilizzo della rete Internet sia per la ricerca che per lo scambio delle informazioni
- Realizzare semplici elaborati di tipo grafico (packaging di prodotto, etichette, volantini per eventi, etc.)
- Progettare e realizzare un sito Web o un Blog.

INFORMATICA:

- Saper comprendere e utilizzare una sequenza di istruzioni
- Saper comprendere e utilizzare termini specifici di informatica
- Conoscere gli elementi basilari che compongono un computer e le relazioni essenziali fra di essi.
- Possedere le nozioni fondamentali sull'utilizzo di un PC e sul loro uso con i sistemi operativi Windows e Linux.
- Programmare ambienti informatici e elaborare semplici istruzioni per controllare il comportamento di un robot.

Competenze attese

- Riconoscere nell'ambiente che lo circonda i principali sistemi tecnologici e le molteplici relazioni che essi stabiliscono con gli esseri viventi e gli altri elementi naturali.

- **Conoscere i principali processi di trasformazione di risorse o di produzione di beni e riconosce le diverse forme di energia coinvolte.**
- **Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche digitali.**
- **Essere in grado di ipotizzare le possibili conseguenze di una decisione o di una scelta di tipo tecnologica, riconoscendo in ogni innovazione opportunità e rischi.**
- **Utilizzare adeguate risorse materiali, informative e organizzative per la progettazione e la realizzazione di semplici prodotti, anche di tipo digitale.**
- **Conoscere le proprietà e le caratteristiche dei diversi mezzi di comunicazione ed è in grado di farne un uso efficace e responsabile rispetto alle proprie necessità di studio e socializzazione.**
- **Utilizzare comunicazioni procedurali ed istruzioni tecniche per eseguire, in maniera metodica e razionale, compiti operativi complessi, anche collaborando e cooperando con i compagni**

La breve durata dell'intervento dovrà consentire agli studenti coinvolti di conoscere meglio la strumentazione scolastica e gli spazi attrezzati della scuola. Tanto è atteso dagli obiettivi del Piano Estate rivelando significativa tale apertura anche nell'intento di restituire a tali contesti un valore di spazio della socialità e dell'incontro .

Consentirà di inquadrare l'assetto disciplinare legato allo sviluppo del pensiero computazionale , i metodi e gli strumenti specifici. Ciò consentirà in corso d'anno di agire più consapevolmente e di attuare strategie indispensabili per la programmazione disciplinare.

L'aspetto disciplinare non può prescindere dalla riflessione, dalla ricostruzione metacognitiva, esplicitazione e giustificazione delle scelte operate.

L'obiettivo finale a lungo termine sarà quello di fornire competenze matematiche, scientifiche e tecnologiche, ma anche spirito di iniziativa, nonché affinamento delle competenze linguistiche.

Nei contesti attuali, in cui la tecnologia dell'informazione è così pervasiva, la padronanza del coding e del pensiero computazionale possono aiutare le persone a governare le macchine e a comprenderne meglio il funzionamento, senza esserne invece dominati e asserviti in modo acritico.

Questi aspetti ed altri connessi allo sviluppo tecnologico, sono considerati dalle Indicazioni Nazionali 2012 nel paragrafo dedicato alla Tecnologia:

(...) "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti (siti web interattivi, esercizi, giochi, programmi).

Contenuti/Attività

- **MODULO I.1: Attività unplugged per lo sviluppo del pensiero computazionale.**
- **MODULO I.2: Elementi di programmazione visuale e testuale (coding)**
- **MODULO I.4: Robotica ed Automazione.**

Tecnologie dell'Informazione e Comunicazione (TIC)

- **MODULO T.1: Uso del computer, gestione dei file.**
- **MODULO T.2: Elaborazione avanzata dei testi e documenti multimediali.**
- **MODULO T.3: Utilizzo avanzato di software per Presentazioni e Fogli di calcolo.**
- **MODULO T.4: Internet e Comunicazione digitale (Web Design, Blog, Iper testi, Grafica Pubblicitaria).**

Risorse umane

Docenti interni di Istituto

Risorse Finanziarie

Monitoraggio e modalità di rilevazione –Valutazione (descrivere in forma sintetica tempi e modalità previsti)

- **Osservazione della operatività**
- **Analisi finali delle esperienze**

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof. Alessandro Care'