

PIANO DI INTERVENTO

(Ambiti PNSD)

Anno scolastico 2016/2017

TEMPI DI ATTIVAZIONE	INTERVENTO	DESTINATARI
SETTEMBRE	<p>Iscrizione dell'istituto all'iniziativa.</p> <p>Iscrizione referente per l'iniziativa.</p> <p>Iscrizione delle classi terze, quarte e quinte all'iniziativa.</p>	ALUNNI/DOCENTI
OTTOBRE	Attuazione dell'evento	<p>ALUNNI/DOCENTI</p> <p>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.</p>
NOVEMBRE	<p>Presentazione</p> <p><a href="#">CodeMOOC</a> è un MOOC (massive open online course) erogato <b>gratuitamente</b> dall'<a href="#">Università di Urbino</a> sulla piattaforma europea <a href="#">EMMA</a>, European Multilingual MOOC Aggregator.</p> <p><b>1. <a href="#">Presentazione del corso e del metodo:</a></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Introduzione, organizzazione e metodo</a></li> <li>• <b>Assignment:</b> <a href="#">Descrivi lo scenario e le tue intenzioni</a></li> <li>• <a href="#">Gli strumenti di coding</a></li> </ul>	DOCENTI
DICEMBRE	<p>L'ora del coding.</p> <p>Dalla piattaforma</p> <p>"Programma il futuro"</p> <p>Lezioni tecnologiche</p>	<p>ALUNNI</p> <p>v <i>Prima e seconda elementare</i> : <a href="#">Corso 1</a> (svolgere la <a href="#">lezione 4</a> e la <a href="#">lezione 5</a>, se c'è tempo la <a href="#">lezione 13</a>);</p> <p>v <i>Terza elementare</i> : <a href="#">Corso 2</a> (svolgere la <a href="#">lezione 3</a> e la <a href="#">lezione 8</a>, se c'è tempo la <a href="#">lezione 13</a>);</p> <p>v <i>Quarta e quinta elementare</i> : <a href="#">Minecraft</a> oppure <a href="#">Frozen</a> oppure <a href="#">Corso 2</a> (svolgere la <a href="#">lezione 3</a> e la <a href="#">lezione 8</a> e la <a href="#">lezione 11</a>);</p> <p>v <i>Secondaria Primo grado</i> : <a href="#">Guerre Stellari</a> oppure <a href="#">Disney Infinity</a> oppure <a href="#">Flappy</a> oppure <a href="#">Corso 3</a> (svolgere la <a href="#">lezione 3</a> e la <a href="#">lezione 7</a> e la <a href="#">lezione 8</a>);</p>
DICEMBRE	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>2. <a href="#">Il linguaggio delle cose:</a></b></li> <li>• <a href="#">Chiediamo agli oggetti smart di dar vita alle nostre idee</a></li> </ul>	DOCENTI

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Assignment:</b> <a href="#">Programmiamo gli oggetti smart</a></li> </ul>	
GENNAIO	<p><b>3. <a href="#">L'ora del codice e il labirinto:</a></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Il labirinto</a></li> <li>• <b>Assignment:</b> <a href="#">Il tuo labirinto</a></li> <li>• <a href="#">L'importanza delle campagne di alfabetizzazione</a></li> </ul>	DOCENTI
FEBBRAIO	<p><b>4. <a href="#">Il Corso introduttivo di Code.org:</a></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Il metodo, la classe e i certificati</a></li> <li>• <a href="#">Dal labirinto all'artista: i cicli e il caso</a></li> <li>• <a href="#">Dall'artista alla contadina: condizioni e cicli condizionati</a></li> <li>• <a href="#">L'artista 3: Variabili e funzioni</a></li> <li>• <a href="#">La Contadina 2: costruiamo nuove funzioni – Speciale 8 marzo</a></li> <li>• <b>Assignment:</b> <a href="#">La tua attività in classe</a></li> <li>• <a href="#">L'Artista 4: aggiungiamo parametri alle nostre funzioni</a></li> <li>• <a href="#">La Contadina 3: debugging, l'arte di fare e correggere errori</a></li> <li>• <a href="#">L'Artista 5: le funzioni ricorsive e i frattali</a></li> <li>• <a href="#">Code.org Recap</a></li> </ul>	DOCENTI
MARZO	<p><b>5. <a href="#">Creare e condividere con Scratch:</a></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Nuove forme di espressione con Scratch</a></li> <li>• <b>Assignment:</b> <a href="#">Il mio primo Scratch REMIX</a></li> <li>• <a href="#">Coding e patrimonio culturale</a></li> <li>• <a href="#">L'albero degli alberi in Scratch</a></li> <li>• <a href="#">Inventiamo un gioco in Scratch</a></li> </ul>	DOCENTI
APRILE	<p><b>6. <a href="#">Il pensiero computazionale in pratica:</a></b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <a href="#">Scratch in pratica</a></li> <li>• <a href="#">Il codice della rete – Speciale Italian Internet Day</a></li> <li>• <a href="#">Le tue istruzioni con Blockly</a></li> <li>• <a href="#">Un algoritmo è per sempre</a></li> </ul>	DOCENTI

- |  |  |  |
|--|--|--|
|  | <ul style="list-style-type: none"><li>• <a href="#">Come usare CodeMOOC da qui in poi</a></li><li>• <b>Assignment:</b><a href="#">il mio miglior REMIX Scratch</a></li><li>• <b>Assignment:</b><a href="#">il mio certificato K-8 code.org</a></li><li>• <b>Assignment:</b><a href="#">il mio nome sull'attestato finale</a></li><li>• <b>Assignment:</b><a href="#">il consenso all'uso dell'e-mail</a></li></ul> |  |
|--|--|--|

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