

Il Istituto Comprensivo di ANZIO

SCHEDA DI PROGETTO/ATTIVITA' P.T.O.F. - a. s. 2018/19

PLESSO : TUTTI E TRE

X INFANZIA X PRIMARIA X SECONDARIA

Denominazione progetto/attività	Gio-Co...ding		
Area progettuale del PTOF di riferimento	X linguistica X scientifica X musicale X artistica X motoria X laboratoriale X umanistico socio-econ. e legalità X inclusione		
Priorità del Rav a cui si riferisce	X Diminuire la percentuale di studenti collocata nella fascia di voto bassa. X Migliorare i livelli delle competenze chiave.		
Altre priorità (eventuali)	Realizzare attività di aggiornamento finalizzata all'acquisizione di metodologie innovative.		
Traguardo di risultato del Rav a cui si riferisce	X Diminuire la percentuale di studenti collocata nella fascia di voto bassa nelle discipline di italiano e matematica. X Migliorare i livelli delle competenze chiave anche al fine di un innalzamento degli esiti Invalsi.		
Traguardi di competenze disciplinari e trasversali	Educare al pensiero computazionale che aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini.		
Obiettivi di processo <i>barrare, aggiungere eventuali altri obiettivi</i>	AREA DI PROCESSO	DESCRIZIONE DELL'OBIETTIVO DI PROCESSO	ALTRI OBIETTIVI
	☐ Curricolo, progettazione e valutazione	☐ Declinare il curricolo verticale in UdA centrate sulle competenze. ☐ Effettuare prove di verifica comuni sulla base di quelle Invalsi. ☐ Condividere strumenti comuni di valutazione.	
	☐ Ambiente di apprendimento	☐ Progettare e realizzare nelle classi giochi linguistici e matematici interni all'Istituto per avvicinare gli alunni alle prove invalsi. ☐ Predisporre attività di consolidamento e recupero.	Realizzare nelle classi attività di coding al fine di facilitare l'approccio alla Code Week e all'Ora del Codice.
	☐ Inclusione e differenziazione	☐ Rilevare i bisogni di recupero e di eccellenza e predisporre attività specifiche.	Rilevare attraverso i percorsi di "Programma il futuro" i bisogni di recupero ed eccellenza.
	☐ Continuità e orientamento	☐ Lavorare a classi aperte tra i diversi ordini di scuola (classi ponte) ☐ Realizzare UdA/Eas comuni tra le classi ponte.	Svolgere attività di coding in continuità.
	☐ Orientamento strategico e organizzazione della scuola	☐ Prosecuzione e ampliamento di attività di Peer Observation tra docenti dei diversi ordini di scuola. ☐ Realizzare commissioni di lavoro e dipartimenti verticali	Coinvolgere il team digitale e i docenti della commissione digitale nella organizzazione delle attività previste.
	☐ Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane	X Realizzare attività di aggiornamento, autoaggiornamento e formazione e valutare la ricaduta nelle attività delle classi.	Organizzare Caffè Digitali tematici.
	☐ Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie	X Coinvolgere attivamente le famiglie nella condivisione dei percorsi educativi. X Partecipazione attiva delle famiglie alle giornate a tema.	Attività di coding nell'inaugurazione dei nuovi laboratori, nella giornate dell'Open Day e nella manifestazione di fine anno scolastico.
Durata del progetto	Annuale		
Classe/i o gruppo/i alunni e plesso	12 SEZIONI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA - Anzio Colonia: alunni cinquenni delle sezioni II; III; IV e V. - Ivana Gregoretti: alunni cinquenni delle sezioni I; II; III e IV. - Angelita di Anzio: alunni cinquenni delle sezioni I; II; III e IV. 30 CLASSI DELLA SCUOLA PRIMARIA - Acqua del Turco: classi I A; I B; II A; II B; II C; III A; III B; IV A; IV B; V A; V B e V C. - Ivana Gregoretti: classi I A; I B; II A; II B; II C; III B; IV A; IV B; V A; V B e VC.		

	- Spalviera: classi I A; II A; II B; III B; IV A; IV B e V A. 8 CLASSI DELLA SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO - Acqua del Turco: classi I A; I B; I C; II A; II B; II C; III A e III B.
Attività previste	1) Attività unplugged e hardware. 2) Partecipazione a: - Code Week dal 6 al 21 ottobre 2018; - L'ora del codice dal 3 al 9 dicembre 2018; - RosaDigitale marzo 2019; - Open Day; - Caffè digitale; - eventuali proposte provenienti dal MIUR e dagli enti accreditati.
Risorse finanziarie necessarie	Toner; cartoncini colorati; stampa a colori di locandine ed inviti per pubblicizzare gli eventi.
Docente referente	<i>Gigliofiorito Antonietta</i>
Docente/i coinvolto/i	Docenti delle sezioni/classi che hanno aderito al progetto.
Risorse umane (ore) <i>Indicare il numero di ore prevedibilmente necessarie per ciascun docente oltre l'orario</i>	Attività di programmazione Docente Di Cosimo Carlotta ore 10 (attività di programmazione) Docente Armenante Annalisa ore 10 (attività di programmazione) Docente Gigliofiorito Antonietta ore 10 (attività di programmazione) Docente Tontini Laura ore 10 (attività di programmazione) Totale docenti 4 Totale ore 40
	Attività di Docenza (in orario extracurricolare per i docenti) Docenti del Team digitale e della Commissione: relatori dei Caffè Digitali tematici. Totale ore 20 (attività di docenza)
Altre risorse necessarie, spazi	Team Digitale, Docenti Commissione Digitale, Laboratori di informatica, Spazi comuni.
Enti/Istituzioni coinvolti	MIUR – UNIVERSITA' DI URBINO - CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica)
Indicatori utilizzati per la verifica dei risultati finali	Partecipazione ed interesse alle attività proposte con scheda riepilogativa.
Stati di avanzamento	Terzo anno.
Prodotto finale	- Reporter di materiali prodotti dalle singole sezioni/classi realizzati in occasione di specifiche attività. - Attestati di partecipazione.

Anzio, 18 ottobre 2018

Il referente Antonietta Gigliofiorito