



n. modulo 23D  
Titolo: **SCHEDA PRELIMINARE  
PRESENTAZIONE PROGETTO POF**  
(Codice: **SPP PP** revisione/edizione: **A/1**)

Organismo accreditato da ACCREDITA



UNI EN ISO 9001:2008  
SGG Certificato n.1340



A.S. 2017/2018

## PIANO OFFERTA FORMATIVA

### Sezione Descrittiva

#### Denominazione Progetto

Indicare Codice e denominazione del progetto	<b>PROGETTO CURRICULARE</b>
<b>“AGGIUNGI UN CODING ... IN CLASSE”</b>	

#### Responsabile progetto

Indicare i responsabili del progetto
<ul style="list-style-type: none"><li>• Gangemi Sebastiano</li><li>• Isgrò Rosa Letizia</li></ul>

#### Obiettivi

Descrivere gli obiettivi misurabili che si intendono perseguire, i destinatari a cui si rivolge, le finalità e le metodologie utilizzate, illustrare eventuali rapporti con altre istituzioni.
<p><b>FINALITÀ</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• collocare la scuola in modo pieno nel contesto di vita reale degli alunni, rendendola piacevole luogo di apprendimento e di socializzazione;</li><li>• istruire i ragazzi all'uso consapevole delle nuove tecnologie; migliorare l'interazione tra docenti-alunni, alunni-alunni, docenti-genitori</li></ul> <p><b><u>OBIETTIVI:</u></b></p> <p>L'obiettivo principale del progetto è quello di insegnare il <b>Coding</b>, cioè la programmazione informatica ,per passare ad un'informatica maker, oltre che consumer. Si parte da un'alfabetizzazione digitale, per arrivare allo sviluppo del pensiero computazionale, essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società e le tecnologie del futuro, non come consumatori passivi, ma come utenti attivi. L'obiettivo non è quello di far diventare tutti dei programmatori informatici, ma di diffondere conoscenze scientifiche di base per la comprensione della società moderna. Capire i principi alla base del funzionamento dei sistemi e della tecnologia informatica è altrettanto importante del capire come funzionano l'elettricità o la cellula. È necessario che gli studenti apprendano questa cultura scientifica qualunque sia il lavoro che desiderano fare da grandi: medici, avvocati, giornalisti, imprenditori, amministratori, politici, e così via. <i>Le competenze acquisite mediante il pensiero computazionale sono di carattere generale perché insegnano a strutturare una attività in modo che sia svolta da un qualsiasi “esecutore”, che può essere certo un calcolatore ma anche un gruppo di lavoro all'interno di una azienda o di un'amministrazione. Inoltre, la conoscenza dei concetti fondamentali dell'informatica aiuta a sviluppare la capacità di risoluzione di problemi e la creatività.</i></p> <p><b>DESTINATARI.</b></p> <p>I destinatari del progetto sono gli alunni delle classi <b>IA , IIA, IIB</b> Secondaria dell'I.C.Terme Vigliatore</p>

**Durata**

Descrivere l'arco temporale nel quale il progetto si attua, illustrare le fasi operative individuando le attività da svolgere in un ambito separatamente da quelle da svolgere in un altro.

**Tutto l'anno scolastico 2017/2018**

**Risorse umane**

Indicare i profili di riferimento dei docenti, dei non docenti e dei collaboratori esterni che si prevede di utilizzare. Indicare i nominati che ricopriranno ruoli rilevanti. Separare le utilizzazioni per anno finanziario.

- **Gangemi Sebastiano**
- **Isgrò Rosa Letizia**

**Beni e servizi**

Indicare le risorse logistiche ed organizzative che si prevede di utilizzare per la realizzazione. Separare gli acquisti da effettuare.

**Aule**

**Terma Vigliatore \_28/09/2017**

**Firma**

**F.to Rosa Letizia Isgrò**

Firma autografa omessa ai sensi dell'art.3 del D.Lgs n. 39/1993