



<b>Denominazione progetto</b>	<b>L'ora del codice: CODING per tutti</b>
<b>Destinatari</b>	<b>Alunni di tutte le classi della scuola primaria e alcune della scuola per l'infanzia</b>
<b>Finalità</b>	<b>Rendere gli alunni soggetti attivi fruitori delle nuove strumentazioni tecnologiche Sviluppare il pensiero logico-computazionale</b>
<b>Obiettivi</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Sperimentare in modo divertente il linguaggio della programmazione (coding) PixelArt, Codyroby, Scratch</b></li> <li>• <b>imparare dagli altri e condividere ciò che si è imparato (apprendimento collaborativo "peer to peer")</b></li> <li>• <b>sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente nell'ottica del "learning by doing" (imparare facendo).</b></li> </ul>
<b>Spazi</b>	<b>Aula tradizionale per le attività "unplugged" (senza dispositivi digitali), laboratorio informatica, aula con LIM</b>
<b>Tempi</b>	<b>Da ottobre 2017 a maggio 2018</b>
<b>Docente referente</b>	<b>ins. Catino Lucia</b>
<b>Requisiti alunni partecipanti</b>	<b>/</b>
<b>Sussidi didattici</b>	<b>Computer con connessione Internet, LIM,</b>
<b>Performance/prodotti finali</b>	<b>Partecipazione alla settimana europea del codice (Europe code week 7-22 ottobre) e all'ora del codice (4-10 dicembre), concorso finale</b>