



ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE CERVIA 2

Codice MIUR RAIC829007 - C.F. 92082630390
Via Caduti per la Libertà, 16 - 48015 CERVIA (RA) - tel.0544/71955 fax 0544/72246
E mail: raic829007@istruzione.it - Pec: raic829007@pec.istruzione.it
web: www.iccervia2.it



PROGETTUALITÀ PER L'AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA A.S.2015/2016/2017

Scheda progetto

**PLESSO Scuola Primaria "Alberto Manzi""G. Deledda""Pascoli"
Scuola Secondaria 1°**

Titolo del progetto

Programma il Futuro

Responsabile del Progetto (n. 1 solo docente)

Zoffoli Cristina

Individuare competenze e/o disponibilità docenti del Plesso

Zoffoli Cristina:

- docenza in corsi di formazione degli adulti sulle tic.
- tutoring a distanza in corsi di formazione.
- partecipazione a distanza in corsi di formazione tic.
- partecipazione al gruppo ricerca sulla tecnologia (coordinato dalla prof. maria famiglietti); progetto regionale di comunicazione-formazione-ricerca-monitoraggio sull'attuazione della legge 53/2004 e d.lvo 59/2004 (durata triennale " a.s. 2004-05 / 2005-06 / 2006-07). al termine del lavoro è stata pubblicata un'esperienza effettuata in classe sul libro "tecnologia, ricerca sul curricolo e innovazione didattica" a cura di maria famiglietti, usr e irre emilia romagna, tecnodid editrice.
- incarico di relatrice al seminario "il curricolo di tecnologia, apprendere per modelli" che si è svolto a bologna presso il museo patrimonio industriale.
- esperienze di integrazione delle tic nella didattica disciplinare.
- funzione obiettivo del 2° circolo didattico di cervia, dall'anno scolastico 2000-2001 -area 2, all'anno scolastico 2002-2003, sostegno lavoro docenti sulle tecnologie multimediali.
- funzione strumentale area ambiente e tecnologia.
- relatore al corso di formazione sull'utilizzo della lim.
- animatore digitale.

Monti Luciano

Bisogni educativi e formativi individuati

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile quindi una comprensione dei concetti di base dell'informatica.

Il lato scientifico-culturale dell'informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Destinatari del progetto
Alunni classi terza, quarta e quinta.

Individuare le macroaree interessate

Macro Area	<i>motivazioni</i>
ORIENTAMENTO/CONTINUITÀ	
DISABILITA'/ INCLUSIONE	
POF / PROGETTI	Il progetto fa riferimento al Progetto Linguaggi Digitali

Finalità e obiettivi

- Apprendere con motivazione.
- Sviluppare competenze logiche.
- Risolvere problemi.

Scelte metodologiche

- Didattica attiva.
- Programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Risultati attesi

Maggiore consapevolezza dell'utilizzo delle tecnologie.

Il presente progetto potrà essere dimensionato nel caso in cui si superino i finanziamenti previsti.

Data, 25 ottobre 2015

Il responsabile del progetto

Cristina Loffici