


Report finale

Nome dell'autore/i	Grazia Raitano
Titolo del progetto	Start with coding
Nome e tipo di scuola	D.D. A. Gabelli
Città	Palermo
Budget (se previsto)	Non previsto
Periodo di svolgimento e durata complessiva	Ottobre- novembre 20 ore circa
Media utilizzati	Lim, pc, notebook, piattaforma code.org
Abstract	<p>Il percorso didattico risponde all'esigenza di promuovere l'educazione al pensiero computazionale fin dalla scuola del Primo Ciclo, così come previsto dal Piano Nazionale Scuola Digitale. Le piattaforme dedicate al pensiero computazionale, come Programma il Futuro e Code.org, rendono disponibili percorsi di apprendimento destinati ad alunni di ogni fascia d'età.</p> <p>Presentano attività strutturate, chiare e che possono essere svolte dagli alunni mentre contestualmente costituiscono uno stimolo ed uno strumento di auto-aggiornamento per i docenti, sia da un punto di vista strettamente connesso con il coding, sia da un punto di vista di acquisizione di generali competenze digitali</p> <p>Il progetto trova legittimazione da quanto riportato nelle Indicazioni Nazionali che esplicita: "La diffusione delle tecnologie...è una grande opportunità e rappresenta la frontiera decisiva per la scuola. Si tratta di una rivoluzione epocale..."</p> <p>Per la disciplina della tecnologia si precisa che "Quando possibile, gli alunni potranno essere introdotti ad alcuni linguaggi di programmazione particolarmente semplici e versatili che si prestano a sviluppare il gusto per l'ideazione e la realizzazione di progetti e per la comprensione del rapporto tra codice sorgente e risultato visibile."</p> <p>Nell'educazione formale le competenze digitali si sviluppano attraverso attività trasversali che</p>

	<p>interessano tutte le discipline insegnate. Lo sviluppo del pensiero computazionale si coniuga con l'attivazione delle capacità logiche e cognitive valide in ogni area disciplinare.</p> <p>Lo sviluppo del pensiero computazionale si realizza attraverso la progettazione e la pianificazione di attività che investono ogni disciplina.</p>
Contesto	<p>L'istituzione scolastica Gabelli è ubicata nella parte occidentale della città, all'interno del quartiere Zisa. Nel tessuto sociale c'è molta eterogeneità, sia a livello culturale che d'interessi, cosa che fa risaltare la mancanza di una piena integrazione tra gli abitanti delle varie zone del quartiere. Il contesto operativo ha pertanto un'identità sfaccettata e a fianco di situazioni socio –economiche -culturali buone o discrete, si ritrovano talune sacche di disagio sociale, economico, culturale.</p>
Studenti cui è stata rivolto il percorso/progetto	<p>Gli studenti coinvolti sono stati 44 (2 classi: 5° B e 5°C)</p>
Descrizione delle attività effettivamente svolte e raggiungimento degli obiettivi	<p>Il progetto ha previsto l'utilizzo del sito code.org. Gli alunni con grande entusiasmo hanno dato feedback positivi. Il percorso prevedeva una unità di apprendimento suddivisa in 7 sequenze (1 tradizionale e 6 lezioni su code.org: 3,4,5,6,7,8). Gli alunni hanno svolto le varie lezioni ma poiché i tempi di apprendimento di ogni bambino sono diversi, alcuni hanno completato tutto il percorso previsto svolgendo anche lezioni successive, ad una buona parte restano da sviluppare la lezione 7 e 8 e un altro piccolo gruppo necessita di un supporto maggiore che, a causa dei tempi troppo ristretti della sperimentazione, non è stato possibile dare.</p>
Situazioni di apprendimento	<p>Trattandosi di alunni con poca motivazione allo studio e dal temperamento vivace, è stato sorprendente vedere la loro voglia di svolgere le attività proposte, mostrando per tutto il percorso compostezza e serietà. Rilevante è a parer mio la gioia nei loro occhi ogni qualvolta riuscivano a trovare soluzioni ai “vari problemi” che di volta in volta i vari esercizi proponevano.</p>
Raggiungimento degli obiettivi	<p><i>Vedi sopra</i></p>
Partecipazione dei destinatari	<p>Come episodio significativo posso descrivere la reale collaborazione tra bambini, rilevante soprattutto nei casi in cui ad aiutare sono stati quelli con un rendimento scolastico non eccellente che però svolgendo attività di coding hanno potuto dimostrare a se stessi e al gruppo classe che anche loro “sono bravi” (parole testuali di un alunno).</p>
Gestione del gruppo	<p>Trattandosi di alunni dal temperamento vivace è stato sorprendente vederli all'opera, concentrati e con quella sana competizione che normalmente in aula non hanno. Il rientrare in classe però non sempre è stato un momento sereno in quanto le attività tradizionali li riporta ad una poca voglia di “imparare”</p>
Principali criticità	<p>Essendo io un'insegnante di sostegno e trattandosi di due classi collocate in due plessi diversi e in una delle quali non sono docente, è stato un po' difficile recarmi settimanalmente (organizzazione oraria).</p>

	Giudizio complessivo	Esperienza davvero formativa ma tempi richiesti troppo brevi.
	Suggerimenti	////////////////////////////////////
	Altro (se necessario)	////////////////////////////////////
	Allegati	<i>Produzioni multimediali, sito, schede, disegni, storyboard, ecc.</i>

Questo strumento ha lo scopo di guidare i docenti nella rendicontazione dell'attività svolta, prestando particolare attenzione alle situazioni d'apprendimento più significative e alle principali criticità.