

## SINTESI PROGETTO a.s. 2019/2020

**1. Denominazione progetto:**

“Da spettatori digitali ad attori protagonisti”, progetto per lo sviluppo del pensiero logico e computazionale, della creatività digitale e delle competenze di “cittadinanza digitale” a supporto dell’offerta formativa.

**2. Responsabile progetto:**

Moraglio Ilaria – Scuola Secondaria 1° Grado Majno

**3. Descrizione progetto / attività:**Obiettivi didattici:

- acquisizione delle competenze di cittadinanza digitale
- sviluppo delle competenze logiche e dell’attitudine al problem solving
- interazione creativa tra digitale e manuale

Finalità formative:

- acquisire senso di iniziativa per pianificare e gestire progetti
- sviluppare competenze sociali
- favorire la partecipazione degli studenti e parimenti delle studentesse alle materie STEM

Metodologie e strumenti: attività laboratoriali con uso di PC e kit robot

Contenuti:

- Nozioni generali di informatica: concetto di programmazione, algoritmo, etc.
- Interfacce per la programmazione visuale
- Concetti base di programmazione: istruzione di entrata e uscita dei dati, inserimento di variabili ed operatori, istruzioni sequenziali, condizionali e cicliche.
- “Palestra tecnologica”: utilizzo dell’interfaccia prescelta per la programmazione di un semplice robot (ad es. Arduino)
- Documentazione del lavoro svolto con foto, video, testi, feedback, ecc.
- Condivisione dei contenuti, anche attraverso il sito della scuola

**4. Destinatari:**

16 studenti della scuola secondaria di 1° grado Majno.

**5. Rapporti con altre agenzie/istituzioni:**

Laboratorio Idea.lab di Gallarate.