



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