



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

Coding e Robotica

SOGGETTO PROPONENTE

ISTITUTO FORMAZIONE FRANCHI S.R.L.

e-mail

info@istitutoformazionefranchi.it
--



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	Coding e Robotica
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
Grado di scuola a cui è rivolto	secondaria primo grado
Distretti territoriali	CA
Giorni della settimana di disponibilità	Martedì; Venerdì; Mercoledì; Giovedì; Lunedì; Sabato
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	20
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

Istituto Formazione Franchi è agenzia formativa specializzata nell'erogazione di percorsi formativi in lingua inglese, sulle tecnologie digitali e sulle metodologie didattiche applicate alle TIC.

IFF è accreditata presso la Regione Toscana (Accr. OF0180) dal 2003, presso la Regione Liguria (Accr. dgr 1394/13) dal 2013, presso la Regione Sicilia (Accr. Cir. dry252) dal 2016 e presso la Regione Sardegna (Accr. Det. 2777/55152) dal 2021, oltre a essere certificata ISO 9001 e Ente accreditato MIUR.

Descrizione ambito

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

Descrizione sintetica del progetto

Durante la progettazione dei percorsi di programmazione visuale in riferimento al contesto individuato, gli alunni saranno parallelamente invitati al riconoscimento e al rispetto dei limiti fisici imparando a programmare all'interno dello spazio, coinvolgendo il proprio corpo, visualizzando su carta i comandi, e comprendendo o impartendo istruzioni. Tale attività permette di potenziare attraverso un'attività laboratoriale anche le competenze geometriche e matematiche dei ragazzi (Distanze, Angoli, Stime, etc.), oltre a contestualizzare le scienze attraverso l'utilizzo dei Robot.



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati
Favorire il processo di lateralizzazione; mettere in atto strategie di problem solving; iniziare a sviluppare il pensiero computazionale ed avvicinarsi alla programmazione ed alla robotica con il gioco; superare le difficoltà degli alunni nelle materie scientifiche incrementando la fiducia degli stessi, ed offrendo applicazioni pratiche.

Articolazione in fasi/attività
<p>Il progetto è strutturato per svolgersi in incontri di 2/3 ore da calendarizzare con l'Istituto Scolastico.</p> <p>Il progetto si articola in 12 ore di pensiero computazionale e 18 ore di project work di robotica applicata al contesto.</p> <p>Verranno svolti incontri di accompagnamento in ingresso, itinere ed uscita.</p> <p>Saranno svolte azioni di Monitoraggio e Valutazione del progetto oltre ad un costante Tutoraggio svolto da un nostro Esperto.</p>