

<b>SCHEDA IDENTIFICATIVA DEL PROGETTO</b> <b>A.S.2015/2016</b>	
<b>PLESSO:</b> Scuola primaria Pianello <b>CLASSE:</b> V A/B <b>MACROAREA:</b> L'io matematico e scientifico <b>Titolo del Progetto:</b> "Early Mastery – Playful coding"	
<b>EQUIPE DEL PROGETTO</b> Fiorucci Sara, Lombardi Caterina	
<b>OBIETTIVI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• automatizzare la risoluzione del problema definendo una soluzione algoritmica, consistente in una sequenza descritta di passi;</li> <li>• identificare, analizzare, implementare e verificare le possibili soluzioni con un'efficace ed efficiente combinazione di passi;</li> <li>• generalizzare il processo di risoluzione del problema per poterlo trasferire ad un ampio spettro di altri problemi;</li> <li>• scoprire alcuni concetti della geometria in modo sperimentale</li> </ul>	
<b>RISULTATI ATTESI</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• sviluppo della creatività;</li> <li>• capacità di progettare algoritmi;</li> <li>• gestione della complessità - imparare a risolvere problemi informatici aiuta a risolvere problemi complessi in altre aree;</li> <li>• sviluppo della capacità di ragionamento accurato e preciso</li> <li>• acquisizione di alcuni concetti geometrici</li> </ul>	
<b>RISORSE:</b>	
<b>1) UMANE</b> Docenti di classe afferenti, con le loro attività disciplinari, al progetto e professori del Dipartimento di Informatica dell'Università di Perugia	
<b>2) MATERIALI</b> Laboratorio informatico del plesso Tablet degli alunni Percorsi ed attività del Progetto Europeo: Early Mastery – Playful coding	
<b>3) FINANZIARIE</b> //////////	
<b>TEMPI</b> Dicembre 2015 – Giugno 2016	
<b>MODALITA' di monitoraggio, verifica e valutazione</b> Momenti di verifica in itinere e finali sulle attività svolte attraverso brainstorming collettivi, osservazioni dei comportamenti degli alunni in situazione, programmi realizzati con il software Scratch	

**Data**

09/12/2015

**Firma dell'Insegnante**

Lombardi Caterina  
 Fiorucci Sara