

### Finalità

- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro.
- Valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning.
- Potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.

### Obiettivi specifici

- Sviluppare le capacità di progettare, relazionarsi, confrontarsi e assumere diversi punti di vista.
- Sviluppare il pensiero creativo e divergente.
- Aumentare la capacità di confronto con gli altri da diversi punti di vista e la capacità di relazionarsi con bambini della stessa classe o classi diverse.
- Affrontare con spirito critico ed esplorativo i diversi contesti proposti, nonché fenomeni e situazioni problematiche della vita quotidiana.
- Acquisire la capacità di programmare le azioni della propria vita come un insieme logico di sequenze determinate dalla propria volontà e capacità di osservazione.

### Competenze trasversali

- Capacità di osservare e operare nel mondo programmando le proprie azioni in modo organico.
- Creare.
- Comunicare e collaborare.
- Riflettere, imparare, fare meta-cognizione.
- Tollerare l'ambiguità.
- Perseverare quando si ha a che fare con compiti inattesi o problemi della vita quotidiana.

### Strumenti

- Computer portatili
- Robot educativi
- Software e app educative: scratch, pixton, adobe sparks, google moduli, google sites

### Fasi di lavoro e contenuti

Verranno proposte attività pratiche e laboratoriali, attraverso l'utilizzo personale e la sperimentazione in prima persona delle strumentazioni e delle app proposte. Le attività verranno definite nello specifico a seconda del gruppo che prenderà parte al laboratorio, ma seguiranno comunque queste fasi:

1. CODING – Avviamento al coding tramite esercizi di pixel art e rappresentazioni codice-colore, per arrivare all'utilizzo di Scratch, sia in versione analogica che digitale.
2. PROBLEM SOLVING – Esercizi di ragionamento e giochi di problem solving, per arrivare alla creazione di escape room digitali (anche in lingua inglese).
3. ROBOTICA EDUCATIVA – Avviamento alla robotica attraverso esercizi pratici e sperimentazioni con i kit mtiny e mbot explorer.
4. DIGITAL STORYTELLING – Avviamento al digital story telling (anche in lingua inglese) attraverso l'utilizzo di app di creazione storie e di piattaforme per la diffusione, quali ad esempio Pixton, Powtoon e Google Sites.