



CODING E CITTADINANZA

Argomento	Uso del coding per prendere coscienza di come il proprio agire possa ferire gli altri o, al contrario, possa avere effetti positivi contribuendo a salvaguardare la salute di tutti.
Classi coinvolte	- Progetto Safer Internet Day: 1C secondaria Rignano e 5A/5B primaria Rignano - Progetto IoRestoACasa e Andrà tutto bene: tutte le classi della secondaria di Rignano.
Durata	- Percorso Safer Internet Day: 2 lezioni da 1,5 ore - Percorso IoRestoACasa e Andrà tutto bene: ideato e realizzato dagli studenti a casa durante il periodo di didattica a distanza.
Ambiti disciplinari	Tecnologia - Cittadinanza e costituzione
Motivazioni	Indurre gli studenti a riflettere su importanti tematiche sociali attraverso l'utilizzo della tecnologia.
Obiettivi	- Sviluppare competenze di problem solving attraverso le attività di coding. - Conoscere le norme di comportamento in rete. - Riflettere sul concetto di "libertà" contenuto nella Costituzione (libertà personale, libertà di circolazione, libertà di riunione) e sul principio di solidarietà. Dal PTOF 2019/2022: - "Sviluppare le competenze digitali degli allievi, garantendo la conoscenza dei linguaggi non verbali, l'uso consapevole delle nuove tecnologie e il loro utilizzo diffuso nell'attività didattica". - "Contrastare il fenomeno del cyberbullismo in tutte le sue manifestazioni, con azioni a carattere preventivo e con una strategia di attenzione, tutela ed educazione nei confronti degli studenti (v. Cittadinanza e Costituzione)"
Fasi di lavoro	- Percorso IoRestoACasa e Andrà tutto bene: questi progetti sono stati sviluppati autonomamente, a seguito di riflessioni e discussioni collettive, durante il periodo di quarantena e didattica a distanza. Gli studenti delle varie classi, sfruttando le rispettive conoscenze sull'uso di Scratch precedentemente acquisite, sono stati sollecitati a creare una piccola animazione per promuovere il rispetto delle regole e per diffondere un messaggio di solidarietà e speranza durante il periodo di quarantena. - Percorso Safer Internet Day: la classe 1C della scuola secondaria di I grado, accompagnata dall'insegnante di Tecnologia R. Ferro, si è recata due volte presso la scuola primaria di Rignano per un'attività di coding (di circa 1,5 ore) con le classi quinte. Gli studenti, divisi in piccoli gruppi hanno realizzato un'animazione Scratch sul corretto utilizzo della rete, in occasione della celebrazione del Safer Internet day (11 febbraio 2020).

Punti di forza/ aspetti più significativi/ caratteristiche di innovazione	<p>Percorso Safer Internet Day: le attività laboratoriali di peer-tutoring sono state molto motivanti sia per gli alunni più grandi che per quelli più piccoli. Gli studenti della secondaria sono stati orgogliosi di tornare nella loro vecchia scuola con delle competenze in più da trasmettere ai bambini a cui avrebbero fatto da tutor. Allo stesso tempo per gli studenti della primaria è stata una piacevole occasione per rivedere nel proprio contesto scolastico i ragazzi più grandi della secondaria e per conoscere alcune delle attività della loro futura scuola.</p>
Criticità /aspetti problematici/ questioni aperte	<p>Percorso Safer Internet Day: nelle attività che coinvolgono plessi diversi la logistica potrebbe rappresentare una criticità, anche se in questo caso non lo è stata per la vicinanza tra i due plessi di Rignano coinvolti.</p>
Bibliografia - sitografia	<p>Bibliografia: Coding Robotica. Autori: Barbero - Vaschetto. Edizione Paravia. Sitografia: https://scratch.mit.edu/</p>