



**AMPLIAMENTO DELL'OFFERTA FORMATIVA
SCHEDA DI PRESENTAZIONE SINTETICA PROGETTO**

I campi contrassegnati con *(asterisco) sono obbligatori.

*Titolo del progetto	PERCORSI DI CODING E DI ROBOTICA
*Descrizione sintetica del progetto	<p>Il progetto è rivolto a fornire esperienze nell'ambito del coding e della programmazione dei robot su piattaforme dedicate attraverso le seguenti iniziative:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Phaser Game Jam: L'iniziativa intende introdurre gli studenti allo sviluppo di videogame 2D, attraverso il framework Phaser.js. Al termine di un percorso formativo gli studenti, erogato sulla piattaforma del consorzio CLARA, parteciperanno ad un hackathon che vedrà competere squadre provenienti da diverse scuole del territorio. • RoboCup: è la competizione di programmazione di robot umanoidi di ultima generazione che interagiscono con le persone e manipolano gli oggetti presenti nell'ambiente, organizzata dal DIEM dell'Università degli Studi di Salerno. L'iniziativa è strutturata in modo da prevedere una prima fase di formazione tenuta da tutor esperti del settore durante la quale i partecipanti saranno guidati nell'acquisizione delle competenze necessarie per la realizzazione di un nella seconda fase.
Area tematica di riferimento (collegamento con gli obiettivi prioritari del PTOF)	<ul style="list-style-type: none"> • 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 competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori; • sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità; • sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali; • alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini; • potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica; ☒ 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; • potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio; • prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014; • valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese; • apertura pomeridiana delle scuole e riduzione del numero di alunni e di studenti per classe o per articolazioni di gruppi di classi, anche con potenziamento del tempo scolastico o rimodulazione del monte orario rispetto a quanto indicato dal regolamento di cui al decreto del Presidente della Repubblica 20 marzo 2009, n. 89; ☒ incremento dell'alternanza scuola-lavoro nel secondo ciclo di istruzione; ☒ valorizzazione di percorsi formativi individualizzati e coinvolgimento degli alunni e degli studenti; ☒ individuazione di percorsi e di sistemi funzionali alla premialità e alla valorizzazione del merito degli alunni e degli studenti; • alfabetizzazione e perfezionamento dell'italiano come lingua seconda attraverso corsi e laboratori per studenti di cittadinanza o di lingua non italiana, da organizzare anche in collaborazione con gli enti locali e il terzo settore, con l'apporto delle comunità di origine, delle famiglie e dei mediatori culturali; • definizione di un sistema di orientamento.
*Collegamento con una o più Priorità desunte dal RAV	<ul style="list-style-type: none"> ☒ Risultati scolastici • Risultati nelle prove standardizzate nazionali ☒ Competenze chiave europee ☒ Risultati a distanza
*Risultati attesi	<ul style="list-style-type: none"> • Aumentare le capacità di analisi e problem solving • Progettazione di ambienti visuali

	<ul style="list-style-type: none"> • Sviluppare le capacità di team working • Introduzione alla robotica cognitiva • Aumentare la capacità di autovalutazione
*Destinatari	<input checked="" type="checkbox"/> Gruppi classe <ul style="list-style-type: none"> • Classi aperte verticali • Classi aperte parallele • Altro
Risorse necessarie	3 Laptop per l'hackathon PC/Tablet personale dello studente per le esercitazioni individuali
Risorse professionali	Tutor esterni forniti dagli enti organizzatori Referente interno

SALERNO, LI 14 / 12 / 2022	Firma 
--	--