

PROGETTO ALFABETIZZAZIONE INFORMATICA

a.s. 2014 - 2015

Referente: Martina Palazzolo

Classi coinvolte: Classi prime e seconde scuola secondaria di primo grado

Collaborazioni esterne: Aladdin - laboratorio di divulgazione e didattica dell'informatica del Dipartimento di Informatica dell'Università degli Studi di Milano.

Classi coinvolte e docenti del CdC referenti

Classi prime	Docente	Sede	Note
1A	Caldan	Tre Castelli	
1B	Giglio	Sant'Ambrogio	
1C	Liguori	Sant'ambrogio	
1D	Fiorentino	San Colombano	
1E	Palazzolo	Sant'Ambrogio	
1F	Lista	Tre Castelli	
1G	Viganò	Tre Castelli	
1H	Giorgetti	San Colombano	
1L	Liguori	Sant'Ambrogio	
Classi seconde	Docente	Sede	
2A	Caldan	Tre Castelli	
2B	Giglio	Sant'Ambrogio	
2C	Liguori	Sant'Ambrogio	
2D	Apicella	San Colombano	
2E	Palazzolo	Sant'Ambrogio	
2F	Lista	Tre Castelli	
2G	Viganò	Tre Castelli	
2H	Giorgetti	San Colombano	
2L	Fiorentino	Sant'Ambrogio	

Obiettivi e finalità

Il progetto è pensato per introdurre all'interno del percorso curricolare di ambito scientifico-tecnologico concetti semplici ma basilari di informatica. La cultura digitale oramai diventa un elemento essenziale perché gli alunni possano comprendere e agire sul mondo che li circonda attualmente e in futuro. Comprendere il pensiero computazionale e la logica che sottende la tecnologia attuale è importante per scelte consapevoli e critiche.

Dal sito ufficiale di Alladdin (<http://aladdin.unimi.it/laboratori.html>) :*"I laboratori sono pensati per dare l'occasione agli alunni di esplorare un tema informatico: indagarlo in prima persona, costruire modelli interpretativi, fare ipotesi che possono essere messe alla prova nel contesto guidato dell'attività. Per questo motivo non proponiamo lezioni frontali, ma lavoro attivo da*

svolgere suddivisi in piccoli gruppi, partendo da materiali o contesti non convenzionali. In alcuni casi il laboratorio si concluderà con un'attività al computer, ma quasi mai si partirà da lì.”

Modalità di svolgimento

Classi prime

Per le classi prime si propone un percorso relativo a semplici basi di programmazione in cui viene presentato e utilizzato il programma Scratch. L'avvio delle attività sarà ad opera degli operatori del centro Alladdin attraverso attività di tipo laboratoriale e pratiche su personal computer. Gli insegnanti di matematica e/o tecnologia potranno quindi riprendere l'attività in classe integrando o approfondendo la programmazione concordata in riunione di materia.

Il laboratorio proposto dal centro Alladdin è intitolato **Labirinti**: *“Come si esce da un labirinto? In questo laboratorio impareremo a programmare un computer, utilizzando un linguaggio visuale, affinché sappia guidare verso l'uscita un personaggio imprigionato in un labirinto, e realizzeremo un semplice videogioco. – Scratch (versione per [GNU/Linux](#) e per [MS Windows](#)) – [Labirinti](#)”*.

Classi seconde

Per le classi seconde si propone un percorso di base sulla formattazione del testo che introduce a strumenti di scrittura collaborativa quali i wiki. Anche in questo caso l'attività viene introdotta dagli animatori del laboratorio Alladdin e potrà, a discrezione dell'insegnante curricolare, proseguire successivamente. Il laboratorio proposto ha la durata di 1,5 – 2 ore ed è intitolato **Wikipasta**: *“Qual è il significato delle formattazioni tipografiche? Come possono essere descritte? In questo laboratorio, giocando con pasta e altri oggetti, si parte dal problema di marcare tipograficamente un testo per arrivare a comprendere il linguaggio con cui è scritta Wikipedia ("wiki")”*.

Sede di svolgimento

Aule e laboratori di informatica dell'Istituto.

Milano, 13 ottobre 2014

La referente del progetto

Martina Palazzolo