

ISTITUTO COMPRENSIVO DI SAN FIOR
SCUOLE PRIMARIE E SECONDARIE DI PRIMO GRADO
COMUNI DI SAN FIOR E GODEGA SANT'URBANO
ANNO SCOLASTICO 2022-2023

Si raccomanda la compilazione di ogni parte, con particolare riguardo agli obiettivi che non devono essere vaghi, ma verificabili, misurabili e all'ipotesi di spesa.

SCHEDA PROGETTO SCUOLA: "S. BAROZZI"
<i>DENOMINAZIONE PROGETTO</i> DIGITAL HUNT
<i>RESPONSABILE PROGETTO (un solo nominativo)</i> Mirko Labbri
<i>DESTINATARI</i> <ul style="list-style-type: none">● Allievi della scuola secondaria di primo grado● Allievi della quinta primaria
<i>FINALITÀ</i> <p>La caccia al tesoro digitale all'interno della scuola è un'attività ludica e coinvolgente che può essere utilizzata per promuovere l'apprendimento e la collaborazione tra studenti di diverse età. L'attività prevede che gli studenti siano suddivisi in squadre miste di studenti della scuola secondaria di primo grado e della quinta primaria. Le squadre dovranno risolvere indizi utilizzando strumenti digitali.</p> <ul style="list-style-type: none">● Promuovere la collaborazione e il lavoro di gruppo tra studenti di diverse età● Insegnare agli studenti l'utilizzo di strumenti digitali come Microbit, Halocode e Arduino
<i>OBIETTIVI</i> <p>Al termine del progetto, gli studenti saranno in grado di:</p> <ul style="list-style-type: none">● Collaborare efficacemente con studenti di diverse età per raggiungere un obiettivo comune.● Utilizzare strumenti digitali come Microbit, Halocode e Arduino per risolvere problemi.
<i>CONTENUTI</i> <p>- Collaborazione e lavoro di gruppo: gli studenti saranno suddivisi in squadre miste di studenti della scuola secondaria di primo grado e della quinta primaria. Le squadre dovranno collaborare per risolvere gli indizi e vincere la caccia al tesoro.</p> <ul style="list-style-type: none">● Utilizzo di strumenti digitali: gli studenti impareranno a utilizzare strumenti digitali come Microbit, Halocode e Arduino per risolvere problemi. I diversi strumenti digitali saranno utilizzati per creare indizi di diverso tipo.
<i>METODOLOGIE UTILIZZATE</i>

- Caccia al tesoro: gli studenti dovranno risolvere indizi utilizzando strumenti digitali. Gli indizi saranno di diverso tipo, ad esempio logici, matematici, scientifici e creativi.
- Incontri di formazione: gli studenti saranno formati sull'utilizzo degli strumenti digitali

MODALITÀ DI VERIFICA DEI RISULTATI RAGGIUNTI/INDICATORI DI RISULTATO

- Collaborazione e lavoro di gruppo: gli studenti saranno valutati sulla base della loro capacità di collaborare efficacemente con studenti di diverse età.
- Utilizzo di strumenti digitali: gli studenti saranno valutati sulla base della loro capacità di utilizzare gli strumenti digitali in modo appropriato per risolvere problemi.

ARCO TEMPORALE DI ATTUAZIONE

- Prima fase: formazione degli studenti sull'utilizzo degli strumenti digitali e sulla sicurezza (4 settimane) ottobre 2023

La prima fase dell'attività prevede la formazione degli studenti sull'utilizzo degli strumenti digitali e sulla sicurezza informatica. Gli studenti impareranno a utilizzare strumenti digitali come Microbit, Halocode e Arduino per risolvere problemi. Saranno anche informati dei rischi legati all'uso di Internet e dei social media.

- Seconda fase: realizzazione della caccia al tesoro (4 settimane) novembre

La seconda fase dell'attività prevede la realizzazione della caccia al tesoro. Gli indizi saranno di diverso tipo, ad esempio logici, matematici, scientifici e creativi. Gli indizi saranno realizzati utilizzando gli strumenti digitali.

- Terza fase: svolgimento della caccia al tesoro (1 giorno) - 2 dicembre 2023 (scuola aperta)

La terza fase dell'attività prevede lo svolgimento della caccia al tesoro. Le squadre partiranno da un punto di partenza e dovranno risolvere gli indizi in ordine per raggiungere la fine del percorso. La squadra che risolverà tutti gli indizi per prima vincerà la caccia al tesoro.