

IL PROBLEM SOLVING

- Alcuni alunni guidati dalla prof.ssa Cedola parteciperanno alle gare di Problem Solving e si prepareranno nelle prossime settimane. Infatti proprio per affrontare questo importante progetto si fermeranno a scuola tutta la giornata e faranno la colazione a sacco.
- Grazie al problem solving la soluzione di un problema richiede l'integrazione di abilità quali la comprensione di un testo, la computazione e l'uso di conoscenze concettuali specifiche.
- L'abilità di problem solving assume il carattere di un atteggiamento da costruire e rafforzare negli studenti in quanto ha implicazioni per tutto l'apprendimento.
- Anche quest'anno il nostro Istituto ha deciso di attivare questo progetto poiché è stato notato che i nostri studenti ottengono risultati migliori nella soluzione di problemi quanto maggiori sono le abilità di lettura e di comprensione del testo possedute.



NEWSPAPER GAME

- Anche quest'anno la nostra scuola partecipa al progetto **NewspaperGame** con la collaborazione della Gazzetta del Mezzogiorno .
- L'iniziativa prevederà la realizzazione di una pagina cartacea curata dai ragazzi, la pubblicazione online di articoli, da loro realizzati, rispettando le tematiche proposte nei blog e la lettura della Gazzetta in classe.

LA GAZZETTA DEL MEZZOGIORNO



- La nostra scuola ha deciso di far aderire le classi sperimentali tecnologiche al progetto *L'ora del Codice*.
- Il Miur con il CINI (Consorzio interuniversitario Nazionale per l'iniziativa) ha avviato questa iniziativa con l'obiettivo di fornire alle scuole semplici strumenti per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica attraverso la programmazione (coding) questo perché i pc sono dovunque e sono uno strumento di aiuto delle persone. Inoltre per essere preparato a qualunque lavoro che uno studente dovrà fare da grande è indispensabile conoscere i concetti base dell'informatica e quindi l'introduzione del pensiero computazionale per sviluppare competenze logiche, capacità di risolvere i problemi in modo creativo ed efficiente

L'ORA DEL CODICE

