

Coding & Creatività

Il progetto, rivolto al personale dell'IC via Giuliano da Sangallo, prevede l'attivazione di percorsi formativi, destinati a far conoscere e utilizzare, software utili alla didattica quotidiana.

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento per la comunicazione.

Uno studente, per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro vorrà fare da grande, dovrà possedere un'adeguata comprensione dei concetti di base dell'informatica. L'introduzione strutturale dei concetti di base dell'informatica può avvenire attraverso la programmazione (coding), usando strumenti risorse e software di facile utilizzo, quindi l'obiettivo si può sintetizzare come uno sviluppo delle competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini, attraverso lo sviluppo di semplici video games.

Il corso, organizzato dall'Animatore digitale, insegnante Immacolata Puoti, avrà una durata complessiva di 18 ore sincrone sul coding e si svolgerà in modalità Blended.

AREE DIGICOMP EDU

3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

5. Valorizzazione delle potenzialità degli studenti

6. Favorire lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti

Gli incontri si articoleranno in:

- Coding unplugged, piattaforma studio.org e introduzione alla logica della programmazione visuale a blocchi;
- Introduzione alle piattaforme di coding. Ambiente di programmazione, categorie, sprite, sfondi e robotica di base;
- Coding e storytelling.

Restituzione: presentazione lavori individuali e di gruppo dei corsisti, confronto e riflessione. Consigli pratici e riferimenti online per ricercare materiale didattico condiviso. Consigli pratici sull'utilizzo di schede elettroniche e robot da programmare con Scratch.

Lezione 1. Coding Unplugged

Presentazione del corso e introduzione al quadro europeo delle competenze digitali DigCompEdu. Un'immersione iniziale nel coding attraverso i giochi unplugged, con carte, mappe e attività di logica senza bisogno del computer. I docenti verranno introdotti alla programmazione visuale grazie ad attività ludiche unplugged e saranno introdotti a concetti come sequenze, loop e condizioni.

Lezione 2. Scratch Junior

Introduzione alle piattaforme di coding. Ambiente di programmazione Scratch Junior, categorie, sprite, sfondi.

Lezione 3. Coding e storytelling con Scratch Junior

Il coding e lo storytelling con Scratch Junior permettono ai bambini di creare storie e animazioni interattive in modo semplice e divertente, senza dover imparare linguaggi di programmazione complessi.

Lezione 4. Programma il futuro.

I docenti scopriranno le risorse disponibili per insegnare il coding nella scuola primaria e parteciperanno a attività pratiche per sviluppare competenze di base in programmazione. Creazione e gestione di percorsi formativi e gruppi classe online; percorsi personalizzati. Ricerca e testing di applicativi online per l'avvicinamento al coding.

Lezione 5. Scratch

Introduzione dell'ambiente di programmazione.

Lezione 6. Scratch

Approfondimento sulle funzionalità e sulle applicazioni di Scratch