

PROGRAMMA - Introduzione al Coding e applicazioni per la didattica a distanza – Primaria e Secondaria di I grado

In questo corso pensato per gli insegnanti della scuola primaria e secondaria di primo grado utilizzeremo l'ambiente di programmazione Scratch per apprenderne le funzionalità e per potenziare la didattica a distanza.

Si affronteranno i principi pedagogici alla base dell'utilizzo del coding nella didattica, si valuteranno varie modalità su come proporre attività a distanza ai nostri studenti basate su Scratch e si progetteranno brevi percorsi connessi alle discipline curriculari per realizzare lezioni online dinamiche e coinvolgenti.

Verranno forniti anche spunti (e rubriche) su come valutare gli artefatti digitali creati dagli studenti in Scratch.

TITOLO	ARGOMENTO	DATA	ORARIO
Introduzione all'ambiente di programmazione Scratch Storytelling e discipline curriculari	In questo primo webinar introduciamo i principi pedagogici del coding a scuola (costruzionismo di Seymour Papert) e riflettiamo su come applicare questi principi in percorsi di didattica a distanza. Esploriamo l'interfaccia del software per acquisire maggiore familiarità fino ad arrivare alla costruzione del nostro primo programma: una cartolina animata. Scratch è uno strumento estremamente versatile: grazie a questo strumento possiamo progettare percorsi connessi a tutte le discipline scolastiche. Creando delle animazioni virtuali è possibile dar vita alla didattica online o ai compiti a casa degli studenti, permettendo agli insegnanti di valutarne il lavoro anche in base alla loro creatività. Questo webinar permetterà di capire come costruire storie digitali in Scratch, e come farle progettare ai nostri alunni.	19/06/2020	DALLE 15:30 ALLE 18:00
Disegni e figure	Scratch permette di disegnare e rappresentare figure geometriche tramite semplici algoritmi. Scopriamo insieme come strutturare il nostro programma per	26/06/2020	DALLE 15,30 ALLE 18:00

	realizzare differenti forme, poligoni e opere d'arte.		
Quiz interattivo	Il quiz è sicuramente uno strumento utile per la valutazione, e può essere usato come strumento di stimolo all'apprendimento. E se fossero i nostri alunni a progettarne uno collegato ad uno specifico argomento curricolare? Progettiamo insieme un gioco a quiz scoprendo i segreti per poterlo rendere divertente e appetibile per i nostri studenti.	Lezioni off line VIDEO REGISTRATI	N. 1

Obiettivi del corso

- ⇒ conoscere i principi pedagogici alla base del coding e della didattica a distanza
- ⇒ apprendere le strutture principali della costruzione di un programma su Scratch
- ⇒ saper progettare lezioni online in Scratch e valutare i progetti realizzati

Destinatari:

- ⇒ Docenti di scuola primaria e secondaria di I grado

Formatori:

- ⇒ Roberto Faloppi

Totale ore 6 di cui 5 live e n. 1 off line

