

Scuola Primaria

Parte generale

I. Mercoledì, 28.11.2018

Introduzione

- Definizione di coding e pensiero computazionale.
- Motivazione dell'introduzione del coding nella pratica didattica e delle istanze che spingono a potenziare lo sviluppo del pensiero computazionale.
- I linguaggi della programmazione e la programmazione visuale a blocchi.
- Come sviluppare il pensiero computazionale e come utilizzare il coding nella didattica: "Programma il Futuro" e la piattaforma code.org: plugged o unplugged?

II. Venerdì, 30.11.2018

Le mani in pasta

- Sperimentazione di giochi ed esercizi unplugged: le proposte di code.org e le sfide di Cody Roby; programmazione su carta a quadretti; Pixel Art; il calendario di Cody Roby; il Diario del Coding e la AR.
- Elaborare sussidi e calibrare gli interventi per garantire l'inclusività.

III. Lunedì, 03.12.2018

Organizzare un laboratorio di coding

- La classe virtuale di code.org.
- L'utilizzo degli spazi per il coding unplugged.
- L'uso di giocattoli robotici programmabili già assemblati

IV. Lunedì, 10.12.2018

Definire ed operare

- oggetti programmabili
- algoritmo
- programmazione visuale a blocchi
- esecuzione di sequenze di istruzioni elementari
- esecuzione ripetuta di istruzioni
- esecuzione condizionata di istruzioni
- definizione e uso di procedure
- definizione e uso di variabili e parametri
- verifica e correzione del codice
- riuso del codice
- programma
- Scratch

V. Giovedì, 13.12.2018

Applicare nella didattica

- Le metodologie
- L'interdisciplinarietà

- Il curricolo verticale
- La valutazione

Parte specifica (Dal I al V incontro)

(da svolgere individualmente o in piccoli gruppi, con l'uso del computer e della rete, nelle aule disponibili e a casa)

- Hour of Code: Labirinto classico

Scuola dell'Infanzia

Attività da svolgere in un'unica aula attrezzata, dotata di LIM e rete

Giovedì, 29.11.2018

Imparo giocando

- Definizione di coding e pensiero computazionale.
- Motivazione dell'introduzione del coding nella pratica didattica e delle istanze che spingono a potenziare lo sviluppo del pensiero computazionale.
- I linguaggi della programmazione e la programmazione visuale a blocchi.
- Come sviluppare il pensiero computazionale e come utilizzare il coding nella didattica: i Campi di Esperienza ed i giochi di approccio al coding.

Giovedì, 06.12.2018

Giochiamo a programmare

Un'ora di codice, plugged ed unplugged, per conoscere i concetti fondamentali del coding (piattaforma code.org e storytelling su scacchiera a pavimento)

Martedì, 11.12.2018

Esempi di buone pratiche

Lavoriamo sulla creazione di UdA.

Lavoriamo sul curricolo verticale per introdurre il coding come pratica abituale nell'acquisizione di conoscenze, strumento di supporto agli apprendimenti e alla maturazione di abilità e competenze.

Tutta la documentazione relativa alle attività sarà archiviata su un Padlet per una condivisione permanente:

<https://padlet.com/magraz57/4iab3r95dxb>

La Docente Formatrice

Maria Grazia Fonti