



Istituto Tecnico Economico "Luigi Amabile"



VIA MORELLI E SILVATI – 83100 AVELLINO -

EMAIL AVTD03000B@ISTRUZIONE.IT – AVTD03000B@PEC.ISTRUZIONE.IT

SITO WEB WWW.ITEAMABILE.EDU.IT TEL. 0825 -1643269

C.M. AVTD030000B - C.F. 80007850649 - CODICE UNIVOCO UFLIHD

<p>TITOLO</p>	<p>CORSO ON LINE "CODING NELLA DIDATTICA_LIVELLO BASE" (PER DOCENTI DELLA SCUOLA DELL'INFANZIA E DELLA SCUOLA PRIMARIA)</p> <p>ID 43192</p>
<p>DESCRIZIONE</p>	<p>Il corso è orientato alla conoscenza della programmazione a blocchi e all'applicazione del coding e del pensiero computazionale nella didattica; durante il percorso, si potrà sperimentare come utilizzare i principi di base del coding nell'approccio alla didattica disciplinare, mediante la piattaforma code.org (collegata all'Ora del Codice) e le istruzioni della piattaforma Scratch, per creare risorse didattiche personalizzate (quali progetti di Storytelling ed esercizi), in base alle caratteristiche del proprio target. La condivisione sarà fulcro del riutilizzo tra colleghi di tutti i prodotti elaborati, al fine di valorizzare le migliori soluzioni nella didattica. Il corso si articola su n. 30 ore in modalità e-learning.</p>
<p>OBIETTIVI</p>	<p>Nel corso si introdurrà il progetto "Programma il futuro" con le iniziative sull'Ora del Codice, facendo riferimento alla piattaforma code.org, sulla quale i docenti potranno sperimentare attività, corsi e progetti di coding, da realizzare con le proprie classi. Dopo aver analizzato le differenze tra coding unplugged e coding tecnologico, si passerà alla programmazione a blocchi, partendo dalle istruzioni, dalle ripetizioni, e dai cicli, prima di passare ad attività più complesse, quali forme e disegni, nonché progetti di storytelling. Successivamente si esplorerà la logica della programmazione a blocchi, mediante Scratch, per realizzare risorse educative, quali</p>

	progetti di storytelling ed esercizi, incentrati su competenze disciplinari oppure per la dimensione interdisciplinare.
PROGRAMMA	<ul style="list-style-type: none"> • Introduzione a “Programma il futuro” e all’Ora del Codice; • il coding tecnologico mediante code.org; • account docente e focus sull’ambiente di lavoro: attività, corsi e progetti; • la classe e gli ambienti di apprendimento; • combinazioni di attività: tradizionali, tecnologiche, unplugged; • programmazione a blocchi e istruzioni; • sequenze, ripetizioni, cicli, forme e disegni nelle attività; • archivio di progetti e sperimentazione: rientrare in un progetto, modificare e rinominare; • il pannello per le attività della classe e degli attestati; • intro a Scratch- risorse e progetti della community; • i progetti: Scena, Stage, Sprite, Istruzioni e Script; • logica con schemi progressivi; • digital Storytelling-progetto e strumenti dell’ambiente di lavoro; • i messaggi audio, modifiche e adattamenti sugli Sprite; • i repository esterni di sfondi, personaggi e audio di sottofondo; • gli esercizi con punteggio, in base alla propria disciplina e al proprio target.
MODALITA' DI SVOLGIMENTO	<p>Organizzato in modalità e-learning , il percorso si articola su n. 30 ore di formazione on line.</p> <p>I EDIZIONE</p> <p>EDIZIONE CON ID 63200 SU PIATTAFORMA SOFIA</p> <p>II EDIZIONE</p> <p>EDIZIONE CON ID 63201 SU PIATTAFORMA SOFIA</p>
PERIODO DI SVOLGIMENTO	a.s. 2019-2020
EDIZIONI	<p>I EDIZIONE</p> <p>EDIZIONE CON ID 63200 SU PIATTAFORMA SOFIA</p> <p>Apertura Iscrizioni dal 6/04/2020 al 19/04/2020 Svolgimento iniziativa dal 20/04/2020 all’ 8/06/2020</p> <p>II EDIZIONE</p>

	EDIZIONE CON ID 63201 SU PIATTAFORMA SOFIA Apertura Iscrizioni dal 6/04/2020 al 19/04/2020 Svolgimento iniziativa dal 20/04/2020 all' 8/06/2020
DURATA (ORE)	30
FREQUENZA NECESSARIA (ORE)	24
DESTINATARI	Docenti scuola dell'infanzia Docenti scuola primaria
MATERIALI E TECNOLOGIE USATE	PC E-book Video Web
TIPOLOGIA VERIFICHE FINALI	Test a risposta multipla
MAPPATURA DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> - utilizzare la logica della programmazione a blocchi e il pensiero computazionale nella didattica disciplinare; - creare risorse educative in forma di progetti di storytelling; - collaborare con i colleghi e attivare modalità collaborative tra i propri allievi per le attività di coding.
AMBITI	Didattica e metodologie Innovazione didattica e didattica digitale
ATTESTATO	Al termine delle attività, verrà rilasciato, per ciascun partecipante, un attestato di frequenza .
RELATORI/FORMATORI	Aretè FORMAZIONE s.r. l.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Antonella PAPPALARDO
(Firma autografa omessa ai sensi dell'art. 3 co 2 del Dlgs 39/93)