Scheda progettazione workshop

TITOLO: il Coding e la creatività attiva con Ipad nella scuola Primaria

CONDUTTORE/I: Italo Ravenna

BREVE ABSTRACT-DESCRIZIONE DELLA TEMATICA (massimo 10 righe):

Partendo dal pensiero computazionale, intraprenderemo un percorso di come avvicinare gli alunni al coding e la robotica educativa proseguendo con la costruzione di percorsi personalizzati per il coding e lo stroytelling (utilizzando i personaggi utilizzati o creati per imparare le basi del coding). Un percorso articolato tra attività pratico manuali e digitali, dove la didattica tradizionale si fonde in perfetta armonia con la tecnologia digitale e la creatività sarà elemento comune e imprescindibile del workshop.

DESTINATARI:

X Scuola d'Infanzia

X Scuola Primaria

- ☐ Scuola Secondaria di I grado
- ☐ Scuola Secondaria di II grado

OBIETTIVI FORMATIVI:

Abilità (gruppi di abilità conoscenze riferiti ad una singola competenza):
Muoversi nello spazio circostante, orientandosi attraverso punti di riferimento, utilizzando gli indicatori topologici o percorsi;
Elaborare ed eseguire semplici percorsi partendo da istruzioni verbali e/ o scritte e saper dare istruzioni a qualcuno perché compia il percorso desiderato;
Riconoscere e documentare le funzioni principali di una nuova applicazione informatica.

Conoscenze (gruppi di conoscenze riferiti ad una singola competenza):
Elementi di orientamento;
Regole fondamentali di attività di gioco;

Principi di funzionamento di macchine e apparecchi;
Collaborare attivamente per il raggiungimento di un obiettivo comune;

Evidenze osservabili:
Trasforma una situazione complessa in ipotesi di soluzioni possibili
Applica il pensiero computazionale in situazioni esperienziali legate alle discipline
Prende decisioni, singolarmente e/o condivise da un gruppo trovando nuove strategie risolutive.

METODOLOGIA E FASI DI LAVORO CHE FAVORISCANO L'INTERAZIONE:

il pensiero computazionale è alla base del lavoro cooperativo legato al coding nel mondo della didattica. Verranno spiegati i principi del pensiero computazionale e del suo stretto legame col coding e la robotica educativa, del principio per cui il coding favorisce il lavoro di gruppo e la valenza positiva dell'errore. Lezione frontale ma soprattutto esempi pratici strettamente legati alle attività da fare direttamente in aula con il massimo coinvolgimento degli alunni.

DISPOSITIVI DIDATTICO-METODOLOGICI OPERATIVI TRASFERITI AI PARTECIPANTI:

Competenza matematica e le competenze di base in campo scientifico e tecnologico;
abilità di sviluppare e applicare il pensiero computazionale(matematico) per risolvere una serie di problemi;
Competenza digitale: saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le nuove tecnologie.

RISULTATI ATTESI:

Metodo collaborativo/problem solving
Brainstorming
Attività di tipo ludico
Tutoring tra pari

TIPO DI FEEDBACK (se previsto):

elaborato finale

questionario