

Organizzazione

Polo Didattica digitale - Genova San Giorgio - GETH020002

Titolo Percorso

Coding per tutti

Data inizio: 25 settembre

Data di conclusione: 27 ottobre

Durata (in ore): 20

Numero posti: 40

Mooc MIM

Tipologia

Online

Luogo di svolgimento

Formazione online su piattaforma didattica, attività in classe con gli studenti e le studentesse

Descrizione

Il corso approfondisce i **principi base dell'informatica** necessari ad avvicinare ragazzi e ragazze al coding per allenare la propria capacità di **risolvere problemi logici complessi**, sviluppando **creatività** e **competenze tecniche**. Propone strumenti e **attività di Cooperative Learning** utili per sperimentare la programmazione informatica con **approccio ludico**.

Regione

Liguria

Macro argomento

Transizione Digitale

Destinatari

Docenti

Tipologia scuola

Scuola dell'Infanzia

Scuola primaria

Scuola secondaria di primo grado

Scuola secondaria di secondo grado

CPIA

Area DigCompEdu

Coinvolgimento e valorizzazione professionale

Risorse digitali

Pratiche di insegnamento e apprendimento

Valutazione dell'apprendimento

Valorizzazione delle potenzialità di studenti e studentesse

Favorire lo sviluppo delle competenze digitali di studenti e studentesse

Livello di ingresso

A1. Novizio/Base/Conosce e utilizza in modo elementare

A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

B1. Sperimentatore/Intermedio/Conosce e utilizza in modo efficace e responsabile

B2. Esperto/Intermediario/Conosce e utilizza in modo organico e proattivo

C1. Leader/Avanzato/Conosce e utilizza ambienti e tecnologie complesse

C2. Pioniere/Avanzato/Rielabora e promuove

Programma e calendario con orario

Il corso si svolge interamente su una piattaforma didattica per il social learning.

Prevede una parte di attività sincrone online e una parte di contenuti pronti da fruire in asincrono.

Il corso si svolge secondo questa scansione: **Entro il 25 settembre** - I docenti e le docenti accedono a una learning community insieme ai loro colleghi e colleghe. **25 settembre h.**

17-18 - Partecipano a un webinar che introduce i temi e le modalità del progetto. **26 settembre-6 ottobre (4h da svolgere in asincrono in piattaforma)** - Attraverso

dinamiche di gamification e social learning, fruiscono contenuti formativi sui temi del progetto (vd. sotto). **7 ottobre-16 ottobre (10h da svolgere con la classe)** - Grazie ai

lesson plan dedicati portano in classe attività suggerite, al termine delle quali possono caricare in community uno o più elaborati finali dei loro studenti e studentesse. **17 ottobre**

h.17-18: Accedono a una seconda sessione live strutturata come un Q&A. **Entro il 27 ottobre (4h da svolgere in asincrono in piattaforma)**- Mettono in pratica quanto appreso

svolgendo alcuni esercizi e condividendo gli output con colleghi e colleghe per stimolare la peer review. Eseguono un test finale sui temi del corso, disponibile in piattaforma. **Dopo il 27 ottobre** - Ottengono un badge di frequenza e, in presenza dei requisiti, un attestato

Le risorse per docenti sono così articolate: **Contenuti di benvenuto sulla piattaforma Tutorial** sull'uso della piattaforma. **Tutorial** su come certificare la formazione docenti.

Contenuti formativi sulla metodologia didattica Cooperative Learning. **Contenuti formativi e tutorial** per l'approfondimento e l'utilizzo del coding a scuola. **Risorse dal web** di approfondimento sui temi del corso (es. articoli, video...).

Lesson plan (guide didattiche) con attività da portare in aula dedicati alla scuola primaria, secondaria di I e II Grado. **Test di autovalutazione** delle conoscenze e competenze acquisite. **Eventi live:** 1

webinar formativo a inizio percorso e 1 **Q&A laboratoriale** a fine percorso

Relatori:

Formatori e tutor WeSchool: **Letizia Sbarbaro**, Lead Educational Editor, formatore e coordinatore didattico; **Camilla Rossini**, Educational Editor, tutor; **Martina Peschini**, Educational Specialist, tutor.

Formatori esterni: **Jacopo Bertucci**, formatore e direttore del Centro di Lingue Moderne di Rovereto; **Alberto Garniga**, docente, esperto di metodologie della media-education e co-fondatore del Liceo Steam di Rovereto; **Enea Montoli**, insegnante di matematica e fisica presso Liceo Russell di Milano e sviluppatore di diversi serious game per l'apprendimento della matematica.

Data inizio iscrizioni: 2 maggio

Data fine iscrizioni: 24 settembre

Telefono

Email

Link alla pagina del percorso / Link al sito web della scuola

<https://www.weschool.com/it/progetti/>

Immagine corso