



SCHEDA DI PRESENTAZIONE

➤ IL PROGETTO

Titolo:

.
Coding in your classroom, now!

Responsabile Progetto:

ANTONELLA ANNECCHINO

Gruppo di Progetto:

Gli insegnanti che vorranno iscriversi

Area di riferimento:

- Disabilità
- Orientamento
- Qualità
- Tecnologia
- Valutazione
- Autonomo

SINTESI DEL PROGETTO

Il progetto vuole accompagnare i docenti nella frequenza del corso "Coding in your classroom, now!", promosso dall'Università di Urbino sotto il coordinamento del Prof. Alessandro Bogliolo, fruibile on line sulla piattaforma EMMA dell'Università Federico II di Napoli. Il corso ha ottenuto il riconoscimento della Comunità Europea grazie alla sua validità nell'aiutare gli insegnanti ad introdurre il pensiero computazionale in classe e per offrire un'ottima possibilità di alfabetizzazione; per questo è stato accreditato anche da Programma il Futuro, l'iniziativa CINI e MIUR.

Elementi in ingresso /Analisi dei bisogni):

La proposta dell'attività progettuale avviene sulla base di:

1. Normativa

Legge 107 sulla Buona Scuola riguardo lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti con particolare riguardo al pensiero computazionale

2. Esperienze maturate negli anni precedenti (specificare quali e quali aspettative o bisogni ha soddisfatto)

Ho già frequentato il corso in questione da gennaio a giugno 2016 e mi propongo quest'anno di essere un facilitatore per i colleghi, per portare l'attività di Coding nelle loro classi

Obiettivi:

Aiutare ad introdurre il pensiero computazionale in classe attraverso il **coding**, usando solo attività intuitive e divertenti da proporre direttamente agli alunni.
Sviluppare le competenze digitali dei docenti.
Promuovere Buone pratiche in grado di innovare la didattica.
Avviare attività volte alla condivisione di buone pratiche didattiche.
Implementare la comunicazione interna e la condivisione di esperienze attraverso la costituzione di una rete di relazione e rapporti.

➤ L'AZIONE

Percorso da attuare (fasi operative dell'attività):

Il corso è suddiviso in 6 lezioni e al termine certifica 48 ore di formazione:

Lezione 1 - Presentazione del corso e del metodo

Lezione 2 - Il linguaggio delle cose

Lezione 3 - L'ora di codice e il labirinto

Lezione 4 - Il corso introduttivo di Code.org

Lezione 5 - Creare e condividere con Scratch

Lezione 6 - Il pensiero computazionale in pratica

Metodologie:

Approccio mediato dal docente formatore

Learning by doing

Cooperative learning

Debugging (didattica dell'errore)

Tutoring

Il corso è concepito per **aiutare i docenti ad organizzare attività di coding in classe** direttamente durante il MOOC.

Non occorre avere dimestichezza con l'informatica, le attività proposte sono intuitive e divertenti e nei video si trovano tanti spunti di riflessione ulteriori.

Le lezioni sono tutti fruibili on demand, quindi si potranno rivedere anche da casa e si potrà sempre riusarle successivamente.

In questo modo creeremo la nostra comunità di apprendimento fatta di insegnanti, ciascuno con la propria classe. Al termine del MOOC tanto i docenti frequentanti quanto i loro alunni avranno acquisito competenze certificate per le quali alcuni atenei italiani, tra i quali l'Università di Urbino, riconoscono un credito formativo universitario.

Per le attività online si useranno prevalentemente le risorse di Code.org e Scratch.

Per le attività unplugged (senza computer e senza rete) predisporremo materiali insieme, utilizzando materiale di facile consumo facilmente reperibile

Modalità di verifica e valutazione

E' propedeutica l'iscrizione alla piattaforma EMMA.

Si assumeranno come verifiche gli ASSIGNMENTS prodotti dai docenti in piattaforma.

Per la valutazione si farà riferimento ai seguenti indicatori:

- conseguimento attestato di completamento;
- frequenza e partecipazione alle lezioni in presenza;
- realizzazione di attività di coding all'interno delle classi ad opera dei docenti

➤ LE RISORSE

Tempi di realizzazione (specificare anche se il Progetto è pluriennale):

a.s.2016-2017

Spazi necessari (interni / esterni):

Laboratorio d'informatica con collegamento a Internet e videoproiettore

PREVENTIVO ORE	N. DOCENTI	N. ORE
PROGETTAZIONE		30
COORDINAMENTO		
ATTIVITA'		
VALUTAZIONE		
DOCUMENTAZIONE		
TOTALE		30

Cremona, 29/09/2016
Anecchino

IL RESPONSABILE DEL PROGETTO Antonella

