



**Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca**

Istituto Magistrale Statale "A. Cairoli"

Liceo Linguistico – Liceo delle Scienze Umane-Liceo Economico Sociale – Liceo Musicale

C.so Mazzini, 7 - 27100 Pavia

Tel. 0382 24794 - Fax 0382 302098

email:pvpm01000a@istruzione.it - pvpm01000a@pec.istruzione.it

UNI EN ISO 9001:2015



SISTEMA DI GESTIONE QUALITÀ CERTIFICATO



**DOCENTE/FORMATORE:  
MARCELLO ADDUCI**

<b>AREA N. 3</b>	<b>COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO</b>	
<b>TITOLO CORSO</b>	<b>CODING E ROBOTICA EDUCATIVA</b>	
<b>DESTINATARI</b>	<b>SCUOLA D'INFANZIA, SCUOLA PRIMARIA, SCUOLA SECONDARIA DI I° GRADO</b>	
<b>CONTENUTI</b>	<p>Il corso si propone di fornire ai docenti le competenze di base per sperimentare in classe nuovi ambienti di apprendimento con attività di programmazione <b>basate sul gioco e sul movimento a corpo libero</b>. Si riprodurranno gli ambienti in cui opera il docente quando coinvolge gli alunni nell'esercitare i ruoli di robot e di programmatori; tutti si muovono su una griglia realizzata sul pavimento: si sperimenta in prima persona che cosa significhi programmare. Si utilizzeranno anche <b>piccoli ed economici robot</b> come strumento concreto per un approccio ludico al <i>problem solving</i>. Una parte del corso sarà dedicata all'utilizzo di "ORA DEL CODICE" per creare le conoscenze di base della programmazione visuale (Scratch) e per costruire storie digitali con il Coding.</p>	<b>CALENDARIO:</b> Ogni mercoledì
	1. Introduzione al pensiero computazionale, riferimenti al PNSD e Coding, nuove esperienze didattiche.	1. mercoledì 8 maggio Dalle 16:30 alle 19:30
	2. Il Coding unplugged (senza fili): muoversi nello spazio e su una griglia costruendo percorsi codificati; caccia al tesoro e pixel art.	2. mercoledì 15 maggio Dalle 16:30 alle 19:30
	3. La Robotica educativa: introdurre i robot nell'attività didattica (Doc Robottino, Mind Designer, Bee- bot, Ozobot e i codici colori).	3. mercoledì 22 maggio Dalle 16:30 alle 19:30
	4. L'Ora del Codice e la programmazione visuale: impariamo ad usare i blocchi colorati per far muovere api, uccellini e creare storie animate.	4. mercoledì 29 maggio Dalle 16:30 alle 19:30
	5. Strumenti creativi di programmazione visuale: uso di Scratch junior ed introduzione a Scratch.	5. mercoledì 5 giugno Dalle 16:30 alle 19:30
<b>COMPETENZE IN USCITA</b>	CONOSCENZA DEI FONDAMENTI DEL CODING E CAPACITA' DI INSERIRE GIOCHI CON I ROBOT NELL'ATTIVITA' DIDATTICA	
<b>OUTPUT PRODOTTO</b>	REALIZZAZIONE DI UNA UNITA' DIDATTICA DA REALIZZARE IN CLASSE PER UNA DELLE ATTIVITA' PRESENTATE NEL CORSO	

PAVIA, 6 MARZO 2019