



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**

AREA N. 3	COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO	
TITOLO CORSO	CODING E ROBOTICA EDUCATIVA	
DESTINATARI	SCUOLA D'INFANZIA E SCUOLA PRIMARIA	
CONTENUTI	<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 basate sul gioco e sul movimento a corpo libero. 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 piccoli ed economici robot 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>	CALENDARIO: Ogni lunedì
	1. Introduzione al pensiero computazionale, riferimenti al PNSD e Coding, nuove esperienze didattiche.	1. lunedì 6 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. lunedì 13 maggio Dalle 16:30 alle 19:30
	3. La Robotica educativa: introdurre i robot nella scuola di infanzia e primaria (Doc Robottino, Mind Designer, Bee- bot, Ozobot e i codici colori).	3. lunedì 20 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. lunedì 27 maggio Dalle 16:30 alle 19:30
	5. Strumenti creativi di programmazione visuale: uso di Scratch junior ed introduzione a Scratch.	5. lunedì 3 giugno Dalle 16:30 alle 19:30
COMPETENZE IN USCITA	CONOSCENZA DEI FONDAMENTI DEL CODING E CAPACITA' DI INSERIRE GIOCHI CON I ROBOT NELLA ATTIVITA' DIDATTICA	
OUTPUT PRODOTTO	REALIZZAZIONE DI UNA UNITA' DIDATTICA DA REALIZZARE IN CLASSE PER UNA DELLE ATTIVITA' PRESENTATE NEL CORSO	

Occorre aula informatica dotata di PC in Internet e LIM (p.e. aula succursale Cairoli di Corso Garibaldi)
PAVIA, 6 MARZO 2019