

*Divertirsi a cooperare con il coding nella didattica. Riprodurre e personalizzare un programma/gioco.*

RELATORE *Raffaele Damiano*

<i>Indirizzo email</i>	lello.damiano@marcopoloviani.edu.it
<i>Titolo del corso</i>	Divertirsi a cooperare con il coding nella didattica. Riprodurre e personalizzare un programma/gioco.
<i>data di inizio corso</i>	3/14/2024
<i>data di fine corso</i>	4/30/2024
<i>durata (in h)</i>	14
<i>numero posti (min. 20). NB: il corso sarà attivato se si raggiunge almeno il 50% degli iscritti.</i>	20
<i>Tipologia di erogazione</i>	On line
<i>Luogo di svolgimento</i>	
<i>Descrizione del corso</i>	<p>Il corso ha lo scopo di permettere la collaborazione e la cooperazione tra pari, divertendosi, con il pensiero computazionale.</p> <p>Ai docenti e ai propri alunni verrà messo a disposizione un gioco completo che potranno personalizzare, una volta appresi le basi della programmazione e dei comandi, in base alle proprie necessità: da una struttura data (albero), si offre l'opportunità di modificare impostazioni e contenuti (addoppi).</p> <p>Il gioco è strutturato in modo progressivo a più livelli (le scene diventano via via più articolate, con operazioni più elaborate) in modo da interagire con le principali funzioni dell'applicazione.</p> <p>Il percorso è organizzato in modo operativo: gli insegnanti, in piccoli gruppi, avranno la possibilità di creare i loro progetti, personalizzandoli a loro piacimento.</p> <p>Le attività e le modalità sperimentate potranno essere riproposte nelle proprie classi, anche con l'ausilio di un kit predisposto.</p> <p>Buon divertimento!!!</p>
<i>Regione</i>	Tutte
<i>Destinatari</i>	Docenti, Personale educativo
<i>Tipologia scuola</i>	Scuola primaria
<i>Area DigCompEdu:</i>	

*Divertirsi a cooperare con il coding nella didattica. Riprodurre e personalizzare un programma/gioco.*

*Livello di ingresso  
(DigiComp Edu)*

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

*Programma*

1. 14 marzo - Introduzione
2. 18 marzo – Principali comandi di aspetto, movimento e suoni.
3. 21 marzo – Principali comandi per suoni, discorsi e interazioni.
4. 25 marzo – Variabili, operatori logici e controlli.
5. 28 marzo – Blocchi e routine.
6. 04 aprile – Lettore vocale. Condivisione lavori svolti. Condivisione materiale completo.

*Data inizio iscrizioni*

2/26/2024

*data chiusura iscrizioni*

11/03/2024