

C-KIDD: Avventura tra le piramidi con il coding a blocchi! Un kit pronto per insegnare il coding (e storia) nella scuola primaria
ID PERCORSO: 239138

ID CORSO	ID PERCORSO: 239138
TITOLO DEL CORSO	<i>C-KIDD: Avventura tra le piramidi con il coding a blocchi! Un kit pronto per insegnare il coding (e storia) nella scuola primaria</i>
DATA DI INIZIO CORSO	4/3/2024
DATA DI FINE CORSO	4/29/2024
DURATA (IN H)	12
NUMERO POSTI (MIN. 20).	20
TIPOLOGIA DI EROGAZIONE	On line
LUOGO DI SVOLGIMENTO	Corso online - Le lezioni sincrone verranno registrate e rese fruibili in differita. Parte del programma del corso sarà dedicato ad almeno un incontro individuale/di gruppo per approfondimenti mirati ai contesti dei corsisti.
DESCRIZIONE DEL CORSO	<p>CODING & STORIA. In questo corso i partecipanti sono guidati a conoscere - per usarlo nelle proprie classi - un materiale didattico innovativo per lo studio della civiltà degli antichi Egizi: un gioco digitale creato con una applicazione per la programmazione a blocchi.</p> <p>I partecipanti imparano anche a guidare una attività didattica con i propri studenti che diventeranno capaci di modificare e personalizzare il gioco stesso secondo la tecnica del remix.</p> <p>Durante il corso i partecipanti apprendono come usare una applicazione per la programmazione a blocchi per creare storytelling disciplinari insieme ai propri studenti e, insieme agli aspetti più "tecnici", verranno approfonditi gli aspetti metodologico-didattici per l'utilizzo del coding come mezzo per rinforzare conoscenze disciplinari e competenze trasversali.</p> <p>Il presente corso si inserisce nel progetto C-KIDD (https://www.liceogiorgione.edu.it/pnrr-c-kidd/) e conduce i partecipanti ad acquisire piena padronanza nell'uso del "Kit didattico" presentato per poterlo usare</p>

C-KIDD: Avventura tra le piramidi con il coding a blocchi! Un kit pronto per insegnare il coding (e storia) nella scuola primaria
ID PERCORSO: 239138

subito nelle proprie realtà scolastiche. Il kit didattico è completo di lesson plan, risorse da usare con gli studenti, istruzioni per realizzare le attività e indicazioni per la valutazione e un'app per valutare le competenze digitali dei propri studenti.
Le lezioni - online su portale dedicato - vengono registrate e quindi fruibili in differita. Fa parte del programma del corso almeno un incontro individuale/di gruppo per approfondimenti mirati ai contesti dei corsisti.

REGIONE	Tutte
DESTINATARI	Docenti
TIPOLOGIA SCUOLA	Scuola primaria
AREA DIGCOMPEDU:	
LIVELLO DI INGRESSO (DIGICOMP EDU)	A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base
PROGRAMMA	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione al pensiero computazionale con Scratch - 3 aprile 2. Avventura tra le piramidi - 8 aprile 3. In classe con Scratch 1 - 10 aprile 4. In classe con scratch 2 - 15 aprile 5. Focus sulla valutazione formativa - 22 aprile 6. Conclusioni e condivisione - 29 aprile
RELATORE	Annamaria Benzi
DATA INIZIO ISCRIZIONI	3/20/2024
DATA CHIUSURA ISCRIZIONI	31/3/2024