

C-KIDD - Nella Giungla del Coding a blocchi: Un Kit pronto per esplorare il Coding nella scuola primaria  
ID CORSO: 240041

ID CORSO	ID CORSO: 240041
TITOLO DEL CORSO	<i>C-KIDD - Nella Giungla del Coding a blocchi: Un Kit pronto per esplorare il Coding nella scuola primaria</i>
DATA DI INIZIO CORSO	4/3/2024
DATA DI FINE CORSO	4/24/2024
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 COMPETENTE - Un kit didattico pronto, completo di fasi operative e materiali di supporto al docente, per accompagnare gli studenti alla progressiva esplorazione del coding, del pensiero logico e creativo attraverso la programmazione visuale a blocchi. La proposta è orientata verso una classe del secondo ciclo di scuola primaria. Il kit comprende tutte le indicazioni su come progettare una attività didattica col coding, il setting d'aula; materiali e strumenti per il coding; l'allestimento dell'ambiente di apprendimento virtuale; le fasi operative del percorso didattico, il compito del docente come facilitatore; la valutazione formativa. Le metodologie didattiche sono quelle della peer education e il problem based learning.</p> <p>Il presente corso si inserisce nel progetto C-KIDD (<a href="https://www.liceogiorgione.edu.it/pnrr-c-kidd/">https://www.liceogiorgione.edu.it/pnrr-c-kidd/</a>) Metodologie: lezione frontale, lezione laboratoriale.</p>
REGIONE DESTINATARI	Tutte Docenti

C-KIDD - Nella Giungla del Coding a blocchi: Un Kit pronto per esplorare il Coding nella scuola  
primaria  
ID PERCORSO: 240041

TIPOLOGIA SCUOLA	Scuola primaria
AREA DIGCOMPEDU: 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
PROGRAMMA	<p>Programma</p> <p>10 aprile 2024 16:30/19:30 Introduzione al pensiero computazionale e al kit didattico con impostazione di un progetto da zero</p> <p>17 aprile 2024 16:30/19:30 Interazione nella giungla. Storytelling con azioni condizionali e interazioni con l'esterno</p> <p>24 aprile 2024 16:30/19:30 Esplorando la Giungla: trova l'uscita. Realizzazione di una animazione fruibile da più device</p> <p>8 maggio 2024 16:30/19:30 A caccia nella giungla: preda o predatore. Creazione di un gioco a scorrimento orizzontale con introduzione di estensioni.</p>
RELATORE	Francesca Craviotto
DATA INIZIO ISCRIZIONI	3/1/2024
DATA CHIUSURA ISCRIZIONI	15/04/2024