

C-KIDD - Coding & Energia in gioco! Un kit pronto per un percorso innovativo di educazione ambientale nella scuola primaria attraverso la creazione di giochi interattivi con la programmazione visuale a blocchi

**ID CORSO: 240019**

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| <b>ID FUTURA</b>               | ID CORSO: 240019   |
| <b>Relatore</b>                | Claudia Incerti  |
| <b>Indirizzo email</b>         | clainc.ci@gmail.com  |
| <b>Titolo del corso</b>        | C-KIDD - Coding & Energia in gioco! Un kit pronto per un percorso innovativo di educazione ambientale nella scuola primaria attraverso la creazione di giochi interattivi con la programmazione visuale a blocchi  |
| <b>data di inizio corso</b>    | 05 giugno 2024   |
| <b>data di fine corso</b>      | 03 luglio 2024   |
| <b>durata in h</b>             | 12   |
| <b>numero pos</b>              | 20   |
| <b>Tipologia di erogazione</b> | On line  |
| <b>Luogo di svolgimento</b>    | 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.  |
| <b>Descrizione del corso</b>   | <p>CODING &amp; SCIENZE. Il corso guida i partecipanti ad apprendere come utilizzare in classe un kit didattico pronto, completo di fasi operative e materiali, per attivare un percorso di apprendimento di scienze ed educazione civica (fonti di energia) con l'utilizzo della programmazione visuale a blocchi, un percorso pensato per una classe quinta di scuola primaria.</p> <p>I partecipanti sono guidati ad apprendere come utilizzare la programmazione a blocchi partendo dal programma che sta alla base del kit proposto: un percorso laboratoriale per apprendere sia la programmazione, sia gli aspetti didattici e pedagogici legati all'uso del coding con la programmazione visuale a blocchi a scuola anche con la metodologia della Flipped Classroom.</p> <p>Contenuti: l'utilizzo del coding nella didattica; la progettazione didattica; il setting d'aula; materiali e strumenti per il coding; l'allestimento dell'ambiente di apprendimento virtuale; le fasi operative del percorso didattico proposto nel kit; il compito del docente come facilitatore; la valutazione formativa.</p> <p>Il presente corso si inserisce progetto C-KIDD (<a href="https://www.liceogiorgione.edu.it/pnrr-c-kidd/">https://www.liceogiorgione.edu.it/pnrr-c-kidd/</a>) e conduce i partecipanti ad acquisire piena padronanza nell'uso del "Kit didattico" presentato per poterlo usare 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.</p> |

|                         |   |
|-------------------------|---|
|                         | Le lezioni sincrone sono 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.  |
| <b>Regione</b>          | Tutte   |
| <b>Destinatari</b>      | Docenti   |
| <b>Tipologia scuola</b> | Scuola primaria   |
| <b>Programma</b>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lezione 1 - Il kit didattico e la struttura del Corso - 5/6/2024 (2,30 h): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: motivare la scelta di usare il coding visuale a scuola per progettare attività disciplinari e interdisciplinari (Syllabus Coding 1.1); identificare le competenze digitali (DigComp 2.2) e le competenze chiave europee che l'attività didattica proposta con il coding permette di esercitare (Syllabus Coding 1.2 e 1.3); identificare gli stili di apprendimento che l'attività didattica proposta con il coding permette di esercitare (Syllabus Coding 1.4); progettare attività didattiche (Syllabus Coding 1.5). Verrà inoltre illustrata l'articolazione del Corso attraverso le fasi dell'attività.</li> <li>• Lezione 2 - Le fasi dell'attività, gli strumenti, gli spazi - 12/6/2024 (2,30 h): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: definire e motivare la scelta del setting d'aula adottato (Syllabus Coding 2.1); predisporre l'uso delle applicazioni prescelte (Syllabus Coding 2.2); predisporre materiali didattici per lo svolgimento delle attività (Syllabus Coding 2.3); allestire ambienti online in cui condividere i materiali didattici e in cui gli studenti consegneranno i loro prodotti (Syllabus Coding 2.4). Verranno illustrate la metodologia e le fasi operative in cui si sviluppa il percorso di apprendimento del kit. Inoltre i corsisti apprenderanno come allestire lo spazio di apprendimento reale (l'aula) e virtuale e come reperire e predisporre i materiali didattici. Infine verranno presentati gli strumenti digitali che verranno utilizzati durante l'attività.</li> <li>• Lezione 3 - Engage, Explore, Explain - 19/6/2024 (2,30 h): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: spiegare le funzioni e il metodo di lavoro dell'applicazione per il coding prescelta (Syllabus Coding 3.1); condurre la classe nelle fasi di attività per un progetto di coding (Syllabus Coding 3.2); supportare gli studenti mentre svolgono le attività (Syllabus Coding 3.3). I corsisti entreranno nel vivo dell'attività didattica, percorrendo in modo operativo in piccoli gruppi le prime fasi del percorso di apprendimento: l'aggancio degli studenti, l'esplorazione dell'argomento proposto, la spiegazione e le indicazioni di lavoro per compito autentico.</li> <li>• Lezione 4 - Elaborate, Evaluation - 26/6/2024 (2,30 h): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: spiegare le funzioni e il metodo di lavoro dell'applicazione per il coding prescelta (Syllabus Coding 3.1); condurre la classe nelle fasi di attività per un progetto di coding (Syllabus Coding 3.2); supportare gli studenti mentre svolgono le attività (Syllabus Coding 3.3); condurre gli studenti a riflettere sugli aspetti di cultura digitale legati alle attività di coding svolte (Syllabus Coding 3.5). Verrà affrontato il tema del compito autentico: i corsisti realizzeranno in piccoli gruppi un progetto di coding, per sperimentare in modo operativo quanto poi proporranno ai propri studenti. Verranno presentate, al termine, semplici attività di autovalutazione e valutazione tra pari.</li> <li>• Lezione 5 - La valutazione. Confronto e riflessioni conclusive - 3/7/2024 (2 h): Durante questa lezione si illustrerà brevemente come valutare le evidenze prodotte</li> </ul> |

|                                 |  |
|---------------------------------|--|
|                                 | dagli studenti, secondo i risultati attesi in partenza. Il percorso si concluderà con un confronto costruttivo: i corsisti potranno condividere le proprie riflessioni, esperienze, dubbi; si potranno trovare insieme risposte e soluzioni. |
| <b>Data inizio iscrizioni</b>   | 05 maggio 2024   |
| <b>data chiusura iscrizioni</b> | 31 maggio 2024   |