

ID PERCORSO: 240017

*C-KIDD - Coding: In viaggio con Asim nella piramide di Cheope: fare storia in modo accattivante con il coding*

ID FUTURA	ID PERCORSO: 240017
Relatore	Patrizia Brion
Indirizzo email	patrizia.brion@assoepict.it
Titolo del corso	C-KIDD - Coding: In viaggio con Asim nella piramide di Cheope: fare storia in modo accattivante con il coding
data di inizio corso	19/06/2024
data di fine corso	02/07/2024
durata in h	10
numero posti	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	<b>CODING &amp; STORIA.</b> Il percorso conduce i docenti a sperimentare in prima persona l'uso e poi la creazione di uno storytelling digitale creato con un programma di programmazione a blocchi, per la didattica. Il kit che verrà messo a disposizione è sul tema della storia, in particolare quella dell'antico Egitto, seguendo la storia e le avventure del piccolo Asim, un bambino egiziano di millenni fa in cui gli alunni potranno immedesimarsi e che seguiranno con motivazione. I docenti partecipanti impareranno ad usare il kit per portarlo così com'è" nelle proprie classi e anche impareranno a personalizzarlo per creare nuovi materiali didattici e realizzare in classe attività con il Coding per far raggiungere agli studenti sia gli obiettivi disciplinari sia quelli di competenza digitale e trasversali.
Regione	Tutte
Destinatari	Docenti
Tipologia scuola	Docenti
Programma	Mercoledì 19/06/2024 - 16:30/18:30 - Modulo 1 – Che cosa cerca Asim? Viaggio alla scoperta di un enigma... (2 ore):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 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. Giovedì 20/06/2024 - 16:30/18:30 - Modulo 2 – Qual è il suo possibile utilizzo in classe? (2 ore): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: definire e motivare la scelta del setting d'aula adottato (Syllabus Coding 2.1); predisporre

ID CORSO: 240017

C-KIDD - Coding: In viaggio con Asim nella piramide di Cheope: fare storia in modo accattivante con il coding

	<p>l'uso delle applicazioni prescelte (Syllabus Coding 2.2); predisporre materiali didattici per lo svolgimento delle attività (Syllabus Coding 2.3); Condurre la classe nelle fasi di attività per un progetto di coding (Syllabus Coding 3.2). 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 e come reperire e predisporre i materiali didattici.</p> <p>Mercoledì 26/06/2024 - 16:30/18:30 - Modulo 3 – Come è stato costruito? Pillole di Scratch (2 ore): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: predisporre materiali didattici per lo svolgimento delle attività (Syllabus Coding 2.2):</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● Realizzare un progetto/programma con l'applicazione Scratch.</li> <li>● Reperire e remixare progetti/programmi realizzati da altri da utilizzare durante le attività didattiche.</li> </ul> <p>Durante la lezione sincrona i corsisti potranno vedere insieme al formatore come è stato costruito l'oggetto didattico e proveranno, attraverso esercitazioni guidate, a compiere i primi passi con Scratch.</p> <p>Giovedì 27/06/2024 - 16:30/18:30 - Modulo 4 – Qual è il suo possibile utilizzo in classe? Attività da richiedere agli studenti (2 ore): Durante questa lezione i corsisti apprenderanno a: 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). Si analizzerà l'attività finale da richiedere agli alunni per scoprire come è stata costruita e per supportare i bambini nella sua realizzazione. Verranno presentate, al termine, semplici attività di autovalutazione e valutazione.</p> <p>Martedì 02/07/2024 - 09:00/11:00 - Modulo 5 – Come è stato costruito? Pillole di Scratch (2 ore): Durante la lezione i corsisti approfondiranno Scratch attraverso alcune esercitazioni guidate: predisporre materiali didattici per lo svolgimento delle attività (Syllabus Coding 2.2). Sarà una lezione pratico-operativa in cui i docenti apprenderanno come inserire nei propri percorsi didattici oggetti di apprendimento costruiti con Scratch.</p>
<p>Data inizio iscrizioni</p>	<p>28/05/2024</p>
<p>data chiusura iscrizioni</p>	<p>07/06/2024</p>