

ID CORSO: 259147

CKIDD - Docente & game-designer: insegnare italiano creando giochi didattici con il coding nella scuola primaria.

ID FUTURA	ID CORSO: 259147
Relatore	Alfonso De Franco
Indirizzo email	defrancoalfonso@gmail.com
Titolo del corso	CKIDD - Docente & game-designer: insegnare italiano creando giochi didattici con il coding nella scuola primaria.
data di inizio corso	12/06/2024
data di fine corso	24/06/2024
durata in h	12
numero posti	30
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	CODING & ITALIANO. Il corso accompagna i docenti della scuola primaria a creare giochi educativi per l'apprendimento della lingua italiana partendo da un gioco messo a disposizione e subito utilizzabile nelle proprie classi. I partecipanti apprenderanno i concetti fondamentali di programmazione e a creare giochi per una didattica coinvolgente ed efficace. Il corso prevede lezioni online ricche di attività pratiche per garantire l'apprendimento attivo con momenti dedicati a feedback anche individuali per acquisire una solida competenza anche per progettare lezioni in cui gli alunni stessi intervengono nella realizzazione o remix dei giochi proposti.
Regione	Tutte
Destinatari	Docenti
Tipologia scuola	Docenti
Programma	<p>Fase 1 - "Il coding nella didattica della lingua italiana" (lezione 1 – 12/06/2024 - durata: 2h)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Contenuti: breve panoramica sull'utilizzo del coding nella scuola primaria. Presentazione di una piattaforma di coding. -Attività: creazione di un account docente e della classe virtuale. - Obiettivi: approfondire le conoscenze riguardo il coding; acquisire competenze di gestione della classe all'interno di un ambiente virtuale. <p>Fase 2 - "Setting d'aula e primo uso dell'ambiente di programmazione" (lezione 2 – 14/06/2024 - durata: 2h)</p> <ul style="list-style-type: none"> -Contenuti: impostazione e gestione della classe per attività laboratoriali di coding. Utilizzo di un ambiente di programmazione gratuito con spiegazione delle funzioni principali. -Attività: primi esercizi di programmazione all'interno della piattaforma dedicata. Iniziamo a prendere confidenza con l'ambiente virtuale. -Obiettivi: Acquisire confidenza con l'ambiente di programmazione; apprendere alcune strategie di gestione della classe durante le attività in base al materiale di

ID CORSO: 259147

CKIDD - Docente & game-designer: insegnare italiano creando giochi didattici con il coding nella scuola primaria.

	<p>cui si dispone (gruppi, numero di pc, aula informatica, suddivisione dei compiti, ecc.).</p> <p>Fase 3 - "Creazione di un gioco didattico per imparare la grammatica" (lezione 3 – 17/06/2024 - durata: 2h)</p> <p>-Contenuti: programmazione del gioco presente all'interno del kit; familiarizzazione con codici più complessi.</p> <p>-Attività: costruzione del gioco didattico attraverso l'animazione degli sprite importati all'interno del progetto e salvataggio del lavoro.</p> <p>-Obiettivi: Acquisire conoscenze più approfondite nel campo della didattica digitale attraverso la programmazione visuale.</p> <p>Fase 4 - " Continuiamo a programmare il nostro gioco e correggiamo gli errori (debug)"(lezione 4 – 19/06/2024 - durata: 2h)</p> <p>-Contenuti: gestione del progetto e riflessione sul concetto di problem solving.</p> <p>-Attività: ampliamento del progetto attraverso l'introduzione di ulteriori blocchi di codice. Riflessione sul concetto di debug.</p> <p>-Obiettivi: gestire eventuali errori di codice con operazioni di debug; acquisire maggiori competenza nell'utilizzo dell'errore come risorsa preziosa per l'apprendimento collaborativo.</p> <p>Fase 5 - "Completiamo il gioco e condividiamo i nostri progetti" (lezione 5 – 21/06/2024 - durata: 2h)</p> <p>-Contenuti: completamento del gioco e condivisione del progetto realizzato.</p> <p>-Attività: attribuzione di un punteggio all'interno del gioco attraverso l'utilizzo delle variabili. Prova del gioco realizzato e condivisione dei progetti all'interno di una galleria.</p> <p>-Obiettivi: acquisire il concetto di variabile; condividere un progetto all'interno dell'ambiente di programmazione.</p> <p>Fase 6 - "Revisione del progetto e riflessioni finali" (lezione 6 – 24/06/2024 - durata: 2h)</p> <p>-Contenuti: revisione del lavoro svolto e confronti su eventuali aspetti da migliorare. Consegna del kit didattico per l'immediato utilizzo in classe.</p> <p>-Attività: condivisione dei lavori con attività di confronto e feedback di quanto realizzato.</p> <p>-Obiettivi: padroneggiare l'utilizzo della piattaforma di coding per attività didattica in classe; acquisire una maggiore conoscenza del linguaggio di programmazione.</p>
<p>Data inizio iscrizioni</p>	<p>17/05/2024</p>
<p>data chiusura iscrizioni</p>	<p>05/06/2024</p>