

ID CORSO: 269736

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

ID FUTURA	ID CORSO: 269736
Relatore	Alfonso De Franco
Indirizzo email	Alfonso De Franco
Titolo del corso	<i>CKIDD - Docente & game-designer: insegnare italiano creando giochi didattici con il coding nella scuola primaria.</i>
data di inizio corso	16/09/2024
data di fine corso	27/09/2024
durata in h	12
numero posti	20
Tipologia di erogazione	On line
Luogo di svolgimento	<i>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.</i>
Descrizione del corso	<i>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.</i>
Regione	Tutte
Destinatari	Docenti
Tipologia scuola	Scuola primaria
Programma	<i>Lezione 1 - "Il coding nella didattica della lingua italiana" – 16/09/2024 - durata: 2h - 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. Lezione 2 - "Setting d'aula e primo uso dell'ambiente di programmazione" – 18/09/2024 - durata: 2h -Contenuti: impostazione e gestione della classe per attività laboratoriali di coding. Utilizzo di un ambiente di programmazione gratuito con spiegazione delle funzioni principali.</i>

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

	<p>-Attività: primi esercizi di programmazione all'interno della piattaforma dedicata. Iniziamo a prendere confidenza con l'ambiente virtuale.</p> <p>-Obiettivi: Acquisire confidenza con l'ambiente di programmazione; apprendere alcune strategie di gestione della classe durante le attività in base al materiale di cui si dispone (gruppi, numero di pc, aula informatica, suddivisione dei compiti, ecc.).</p> <p>Lezione 3 - "Creazione di un gioco didattico per imparare la grammatica" - 19/09/2024 - 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>Lezione 4 - " Continuiamo a programmare il nostro gioco e correggiamo gli errori (debug)" - 23/09/2024 - 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>Lezione 5 - "Completiamo il gioco e condividiamo i nostri progetti" lezione 5 - 25/09/2024 - 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>Lezione 6 - "Revisione del progetto e riflessioni finali" - 27/09/2024 - durata: 2h</p> <p>-Contenuti: revisione del lavoro svolto e confronti su eventuali aspetti da migliorare.</p> <p>-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>
Data inizio iscrizioni	01/09/2024
data chiusura iscrizioni	12/09/2024