

Coding per la scuola secondaria di I grado
Corso base
Rete ambito 27 – Monza e Brianza

Orario e sede

Sede	Giorno	Data	Orario	Formatore
Scuola sec. I grado Via Barassi 6 Carnate	mercoledì	27/03/19	14:30-17:30	Ricciardi
Scuola sec. I grado Via Barassi 6 Carnate	mercoledì	03/04/19	14:30-17:30	Ricciardi
Scuola sec. I grado Via Barassi 6 Carnate	mercoledì	10/04/19	14:30-17:30	Ricciardi
Scuola sec. I grado Via Barassi 6 Carnate	mercoledì	17/04/19	14:30-17:30	Ricciardi
Scuola sec. I grado Via Barassi 6 Carnate	mercoledì	15/05/19	14:30-17:30	Ricciardi

- **L'iscrizione va fatta entro il 23 marzo compilando la scheda al link <https://goo.gl/forms/4Ts1U5RlrmuvMWP2>**
- Il progetto presentato verrà declinato secondo le competenze in entrata dei docenti che si iscriveranno tramite questionario online.
- La modalità sarà prevalentemente laboratoriale, con esercitazione già nel momento in presenza sui software presentati.
- Al docente che partecipa verranno conteggiate ore 15 in presenza e ore 5 per le esercitazioni online in modo da poter rilasciare un attestato di ore 20 (unità formativa).
- L'attestato viene rilasciato da Diesse Lombardia che è il livello regionale dell'associazione nazionale Diesse che, essendo già soggetto qualificato per l'aggiornamento e la formazione del personale della scuola (Protocollo n. 1004 del 9 giugno 2005), è stato confermato secondo la direttiva 170/2016.

ID Corso	Titolo modulo formativo	Descrizione argomenti trattati	Competenze professionali in uscita
	<p>Corso introduttivo al coding per la scuola secondaria di I grado</p> <p>15 ore in presenza a cui aggiungere 5 ore di attività personali di approfondimento</p>	<p><i>Il modulo è focalizzato sullo sviluppo del pensiero computazionale e si propone di avviare le competenze professionali dei docenti in ambito di utilizzo del coding (online e unplugged)</i></p> <p>Tutti gli incontri proposti di seguito hanno una durata di 3 ore con attività laboratoriali per i docenti coinvolti.</p> <p>1) Incontro in presenza - 3 ore Primo approccio al coding</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Presentazione di contenuti, strumenti e metodi del corso. Presentazione e utilizzo della piattaforma Classroom e Google Drive per la condivisione dei materiali del corso. ● DigCompEdu, le competenze digitali. ● Diritto d'autore, Copyright e Creative Commons. ● Il coding per lo sviluppo del pensiero computazionale: principi e ricadute educative e didattiche. ● Algoritmi e strutture base della programmazione <p>2) Incontro in presenza - 3 ore Le risorse di Code.org</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Le campagne educative: Europe Code Week e l'Ora del Codice ● Code.org Labirinto e l'Artista ● Code.org per la formazione personale: corso rapido ● Creare e gestire classi su Code.org ● Primo approccio a Scratch: caratteristiche, finalità, esempi di utilizzo ● Gestione di sprite e sfondi ● Il catalogo di istruzioni ● Il movento <p>3) Incontro in presenza - 3 ore Coding unplugged</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Il coding unplugged nella didattica per competenze ● Risorse per il coding unplugged: da CodyRoby alla pixel art 	<p>Competenze professionali riferite a "Proposal for a European Framework for the Digital Competence of Educators (DigCompEdu - March 2017 " - https://ec.europa.eu/jrc/en/digcompedu <i>Traduzione a cura di Diesse Lombardia</i></p> <p>Area 1. Impegno professionale</p> <p>1.5 Sviluppo professionale digitale continuo (CPD) Utilizzare risorse e fonti digitali per lo sviluppo professionale continuo.</p> <p>Area 2. Risorse digitali</p> <p>2.2 Organizzare, condividere e pubblicare risorse digitali Organizzare risorse digitali per uso proprio e loro riutilizzo attuale e futuro, nonché per condividerle con altri utenti. Per pubblicare digitalmente risorse di apprendimento e condividerle con discenti, genitori e altri educatori, rispettando le regole del diritto d'autore. Capire l'utilizzo e la creazione di licenze e risorse didattiche aperte, compresa la loro appropriata attribuzione.</p> <p>2.3 Creazione e modifica delle risorse digitali Modificare e creare partendo da risorse esistenti con licenza aperta e altre risorse ove sia consentito. Creare o co-creare nuove risorse educative digitali. Considerare l'obiettivo specifico di apprendimento, il contesto, l'approccio pedagogico e il gruppo di studenti, nella progettazione di risorse digitali e nella pianificazione del loro utilizzo.</p>

		<ul style="list-style-type: none"> Ideazione di proposte unplugged da inserire nella progettazione didattica <p>4) Incontro in presenza - 3 ore Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> Il catalogo di istruzioni Funzioni e variabili Ideazione di storie e attività per l'inserimento nella didattica quotidiana <p>Costruzione di una prima semplice storia con istruzioni di movimento, aspetto e suono</p> <ul style="list-style-type: none"> La condivisione e l'autoapprendimento <p>5) Incontro in presenza - 3 ore Scratch</p> <ul style="list-style-type: none"> condivisione e fruizione: leggiamo il codice e funzione remix funzione valigetta contest di classe: L'albero dei remix <p>Condivisione conclusiva e questionario di fine corso.</p>	<p>Area 3. Pedagogia digitale</p> <p>3.1 Istruzione Implementare dispositivi e risorse digitali nel processo d'insegnamento, in modo da migliorare l'efficacia delle pratiche didattiche. Sperimentare e sviluppare nuovi formati e metodi pedagogici per l'istruzione</p> <p>3.3 Collaborazione con gli studenti Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare le strategie di apprendimento collaborativo, ad esempio come base per lo scambio collaborativo nel gruppo, come strumento per proporre una consegna collaborativa o come mezzo per presentare risultati.</p> <p>3.4 Apprendimento autogestito Utilizzare le tecnologie digitali per supportare processi di apprendimento autogestiti, ad esempio per consentire ai discenti di pianificare, monitorare e riflettere sul proprio apprendimento, sviluppare le prove, condividere intuizioni e trovare soluzioni creative.</p> <p>Area 5. Potenziare i discenti</p> <p>5.2 Differenziazione e personalizzazione Utilizzare strumenti digitali per affrontare i diversi bisogni dei discenti permettendo loro di seguire percorsi e obiettivi di apprendimento diversificati, offrendo approcci e strumenti alternativi e consentendo loro di procedere a velocità diverse secondo individuali obiettivi di apprendimento.</p> <p>5.3 Impegnare attivamente gli studenti Utilizzare strumenti digitali per favorire l'impegno attivo e creativo dei discenti.</p>
--	--	---	---

			<p>Area 6. Facilitare la competenza digitale dei discenti</p> <p>6.3 Creazione di contenuti digitali Incorporare compiti e attività di apprendimento che richiedano agli studenti di esprimersi attraverso mezzi digitali e di modificare e creare contenuti digitali in diversi formati. Per insegnare ai partecipanti come si applica il copyright e le licenze ai contenuti digitali e come fare riferimento alle fonti e alle licenze d'uso</p> <p>Livello promosso: B1 - Livello accrescitivo</p>
		<p>Contenuto della consegna (realizzabile nelle 5 ore online previste dal corso):</p> <ul style="list-style-type: none"> ● sviluppo e condivisione di un algoritmo di un'azione della vita quotidiana ● acquisizione dell'attestato di un percorso dell'Ora del Codice a scelta ● sviluppo e condivisione di un progetto con Scratch. <p>Modalità di assegnazione delle consegne e di riconsegna finale</p> <p>Caricare su Classroom:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● link alle risorse digitali sviluppate secondo le procedure e con le scadenze indicate dal formatore durante il corso (riportare in ognuna delle risorse la licenza d'uso). 	