Pearson EduLab

Insegnare Coding

DOCENTI DI SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA DI PRIMO GRADO

Desiderate conoscere le basi della programmazione e saper lavorare con code.org? Il corso di coding fa per voi! Un percorso di formazione completo, grazie al quale sarà possibile attivare metodologie didattiche legate all'utilizzo del coding con gli studenti, come l'animazione (Scratch) e la modellazione 3D.

Coordinatore scientifico: **Matteo Bonanno**

Offerta base

Il corso, che ha una durata di 29 ore, è articolato in:

- 9h di formazione in presenza ripartite in 3 incontri da 3h ciascuno,
- 20h di formazione attraverso piattaforma e-learning con dispense, video-tutorial ed esercizi.

Descrizione del pacchetto:

- Destinatari: docenti di scuola primaria e secondaria di primo grado.
- Numero di partecipanti previsto: il corso verrà attivato con un minimo di 15 docenti partecipanti.
- Certificazioni: attestato di partecipazione per gli aventi diritto.
- Piattaforma del MIUR SOFIA: i docenti possono iscriversi al corso non appena vengono definite sede e date di svolgimento.
- Prezzo: € 150,00 (iva esente) per ogni partecipante.
- Modalità di pagamento: Carta del Docente, con procedura illustrata sul sito pearson.it/edulab/corsi-docenti, o bonifico bancario, contattando l'indirizzo corsi.edulab@pearson.com
- Contatto: per ulteriori informazioni e richiedere l'attivazione di questo corso scrivere a corsi.edulab@pearson.com.

Insegnare coding

MODALITA' BLANDED

Desiderate conoscere le basi del coding e saper lavorare con la programmazione a blocchi? Il corso "Insegnare coding" fa per voi. Un percorso di formazione in cui apprendere le basi per sviluppare il Pensiero Computazionale, con le tecniche di base da inserire in ogni ambito didattico. Il Piano Nazionale Scuola Digitale e le Indicazioni Nazionali indicano espressamente queste tipologie di competenze come parte fondamentale nella strutturazione del curriculo formativo degli studenti. È importante quindi comprenderne gli strumenti di base, le finalità pedagogico-educative nei processi di apprendimento, e come inserire questi aspetti per potenziare l'offerta formativa.
Non vogliamo che il coding diventi l'ennesimo strumento da inserire nella didattica, ma un'occasione per potenziarla se inserita nel contesto giusto. Il corso mirerà, oltre a fornire gli strumenti essenziali per progettare attività didattiche tramite il coding, a ragionare assieme sulle opportunità che dà, per un reale potenziamento dell'offerta formativa già in essere.

Competenze attese in uscita

- Comprendere le finalità pedagogico-educative del coding
- Saper progettare un'attività di sviluppo del pensiero computazionale
- Saper utilizzare gli strumenti di base nei contesti progettati
- Conoscere le basi della logica di programmazione, finalizzata alle diverse aree didattiche

Metodologia

Il corso prevede una breve introduzione per chiarire lo scenario che sta dietro all'introduzione del coding nella didattica dal punto di vista pedagogico-educativo nello sviluppo del pensiero computazionale e delle competenze legate all'apprendimento nelle discipline.
Successivamente, tramite piattaforme e attività dedicate, ci addentreremo nell'addestramento agli strumenti informatici (e non) di base legati al coding, e in ultima istanza proveremo a progettare e realizzare insieme una piccola unità didattica che possa servire da esempio e spunto per la quotidiana attività scolastica.

Coding

PIATTAFORMA ONLINE
Indice e contenuti

Piattaforma online di eLearning Pearson, con dispense, videotutorial, esercizi in autocorrezione e attività aperte con correzione di un tutor a distanza. L'accesso alla piattaforma dura 12 mesi dal momento dell'acquisto ed è possibile lavorarci secondo i propri ritmi in qualsiasi momento e in qualunque luogo, semplicemente collegandosi con un PC o un tablet connesso a Internet.

Sezioni della piattaforma

Introduzione al coding

Capitoli in pdf del manuale di Franca Da Re, *Teorie in pratica*
Webinar di approfondimento
Esercizi interattivi a risposta chiusa

Fare coding: la programmazione e i blocchi

Capitoli in pdf del manuale di Barbero-Vaschetto, *Dal bit alle app*
Webinar di approfondimento
Esercizi interattivi a risposta chiusa
Esercizi interattivi a risposta aperta, con elaborazione materiali e correzione da parte di tutor a distanza

Fare coding: Scratch

Capitoli in pdf del manuale di Barbero-Vaschetto, *A scuola di coding next*, *Il nuovo Dal bit al web* e *Dal bit alle app*

Webinar di approfondimento
Esercizi interattivi a risposta chiusa
Esercizi interattivi a risposta aperta, con elaborazione materiali e correzione da parte di tutor a distanza

Fare coding: App Inventor

Capitoli in pdf del manuale di Barbero-Vaschetto*, Dal bit alle app*
Webinar di approfondimento
Esercizi interattivi a risposta chiusa
Esercizi interattivi a risposta aperta, con elaborazione materiali e correzione da parte di tutor a distanza

Curatore della piattaforma

Matteo Bonanno è formatore Pearson sulle nuove tecnologie applicate alla didattica.

Competenze attese in uscita

- Comprendere i principi base del coding, attraverso un inquadramento teorico/didattico.
- Conoscere le basi di programmazione e saper lavorare con code.org.
- Saper attivare metodologie didattiche legate all'utilizzo del coding con gli studenti.
- Saper utilizzare i principali strumenti legati al coding disponibili online, con particolare riferimento all'animazione (Scratch) e modellazione 3D.

Metodologia

Piattaforma eLearning di Pearson Italia, con tutor a distanza.
La piattaforma contiene:

- dispense
- videotutorial
- esercizi

per un totale di 25 ore di formazione online.