



Pearson Academy

Insegnare nel XXI secolo



A scuola di coding

Appunti per un percorso
di « Learning By Doing »

9 marzo 2016

Relatore: BARBERO Alberto



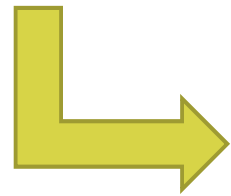
Dalle «TIC» ... al «CODING»

- Riordino Gelmini 2010
- Introduzione di «elementi di programmazione e logica del computer»
- Finalmente ridata dignità alla disciplina «Informatica»
- In Europa e nel mondo intero si inizia a parlare di «coding»
- In Italia si parla di «coding» nel rapporto «La buona scuola»
- Si assiste al fiorire di attività ed iniziative nelle scuole
- Eventi nazionali ed internazionali



Perché il coding?

Lo scopo NON è quello di creare piccoli programmatori in erba



Introduzione alla
Computing Science

Iniziare a pensare utilizzando il pensiero computazionale

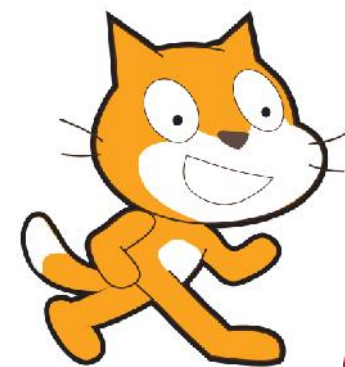


«La scommessa è che avvicinando i ragazzi alle strategie cognitive della CS (non agli specifici linguaggi) si favorisca uno sviluppo logico-cognitivo che abbia degli effetti positivi in futuro, sia che l'individuo si occupi di tutt'altro, sia che si occupi proprio di informatica.»



SCRATCH: la programmazione «seria» per gioco

- Creato per introdurre concetti di logica e problem solving
- Aspetto ludico in quanto rivolto ad un pubblico giovane
- Possiede quello che serve per imparare i concetti di base del coding
- Risolve i problemi legati alla sintassi
- Web 2.0
- Gratuito



Quale percorso con Scratch?

1. Costruire con i blocchi

➡ L'ambiente di lavoro

2. Poche chiacchiere

➡ Lo sviluppo di un primo progetto

3. Parla tu che parlo anch'io

➡ La gestione dell'I/O

4. A domanda risponde

➡ Il blocco condizionale

5. Cambio di costume

➡ Le animazioni



1. Costruire con i blocchi

Introduzione all'ambiente di lavoro e alla terminologia di base

- Sprite
- Stage
- Sfondi
- Librerie
- Blocchi
- Script



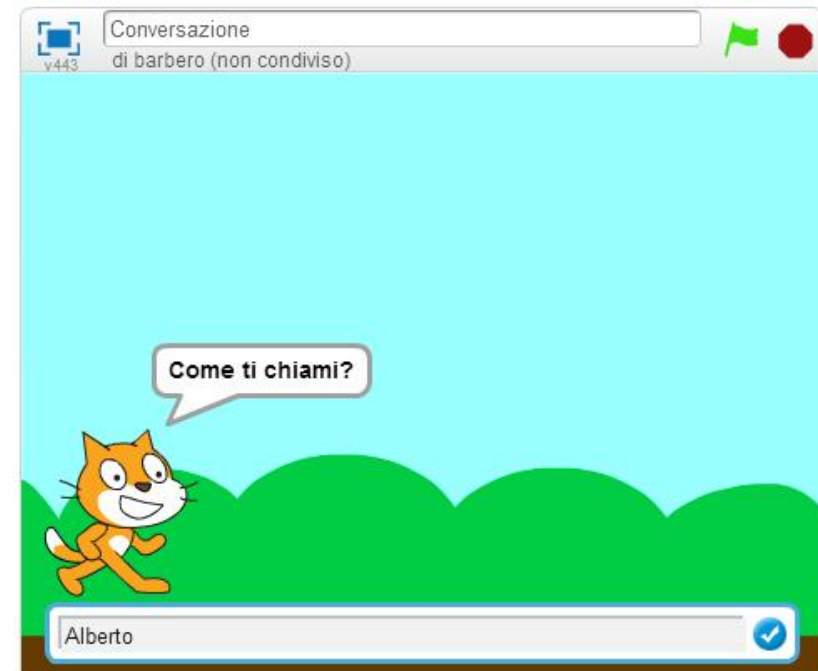
2. Poche chiacchiere

Sviluppo di un uno o più progetti molto semplici e divertenti, costituiti da più sprite e da script formati da pochi blocchi che si ripetono



3. Parla tu che parlo anch'io

La comunicazione tra programma e utente attraverso lo sviluppo di semplici story telling e progetti in cui viene gestita l'interazione tra sprite e discente



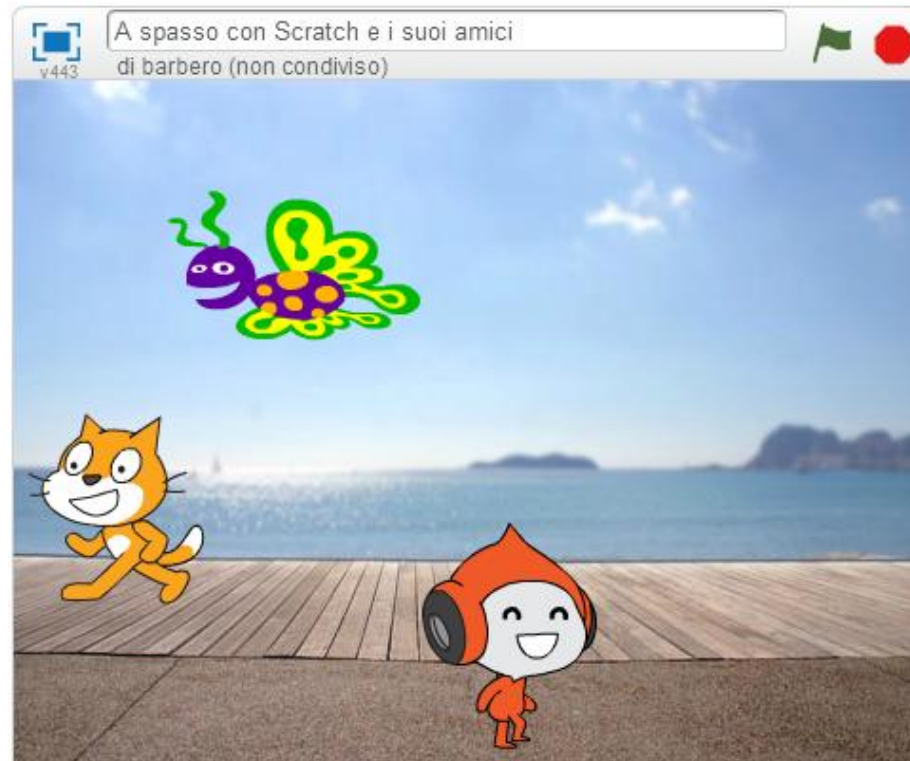
4. A domanda risponde

Utilizzo del blocco «se... allora» e «se... allora... altrimenti...» per lo sviluppo di un semplice quiz (con punteggio)



5. Cambio di costume

Realizzazione di semplici animazioni per spiegare l'utilizzo dei costumi



E poi?



SCUOLA PRIMARIA



- Si presentano alcuni lavori
- Si fa in modo che sia il bambino a porsi il problema
- Si lascia liberi di lavorare (remix o progetto nuovo)
- Si introducono blocchi più ludici (suoni, penna)

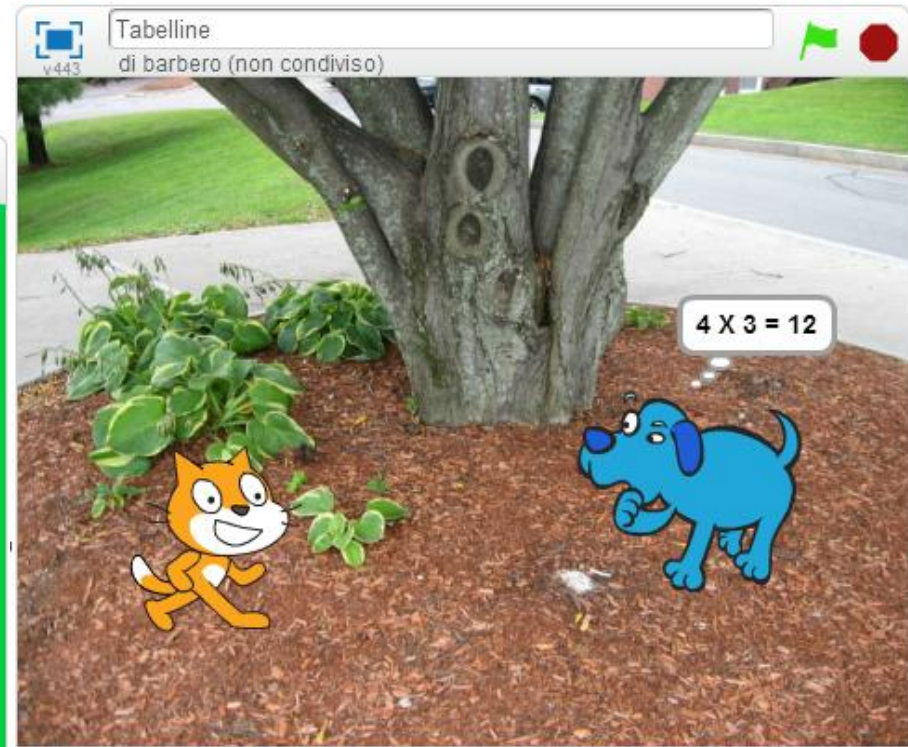
SCUOLA SECONDARIA



- Si propone un progetto
- Si riflette **METACOGNITIVAMENTE** sul compito
- Se necessario e richiesto, si introducono nuove funzionalità (cicli)



Per sempre, Ripeti fino a quando..., Ripeti... volte



«A scuola ho imparato senza apprendere, anzi separando nettamente lo studiare dall'apprendere»

D. Starnone

«L'unica abilità veramente competitiva è di essere sempre in grado di imparare»

S. Papert

**Grazie
dell'attenzione!**

Attribuzione - Non
commerciale - Condividi allo
stesso modo 3.0 Unported





MY PEARSON PLACE
In un unico luogo, tutte le tue risorse digitali



I RAGAZZI DELLA IIC IC IQBAL MASIH DI TRIESTE

LA MASCOTTE DI SCRATCH

SOFT SKILLS

L'OBBIETTIVO DIDATTICO: IMPARARE DIVERTENDOSI

**PROGETTO
COMPETENZE**

COMPETENZE CHIAVE
COMPITI DI REALTÀ
CERTIFICAZIONE

IMPARARE SEMPRE



paravia

PEARSON

Informazioni utili

- Gli **attestati di partecipazione** vi saranno inviati via e-mail
- Riceverete inoltre un' e-mail contenente le istruzioni per scaricare, dal sito Pearson, i **materiali** presentati oggi





Scuola secondaria di primo grado:

PEARSON IMPARARE SEMPRE

Login | Registrati | Accedi ai prodotti digitali | Carrello (0) cerca

CHI SIAMO >
CATALOGO >
ACQUISTA PRODOTTI DIGITALI >
PEARSON ACADEMY >
DIDATTICA DIGITALB >
AREE TEMATICHE >
UNIVERSITA >
PRIVATE LANGUAGE SCHOOLS >
CONTATTI >

Attiva i tuoi prodotti digitali da My Pearson Place

CONOSCI LE NOVITÀ 2016 PER LA TUA MATERIA?
UN'AMPIA PROPOSTA DI LIBRI DI TESTO E STRUMENTI DIDATTICI EFFICACI E FLESSIBILI PER LA SCUOLA PRIMARIA E SECONDARIA
SCOPRI

WEBINAR PER LE CLASSI

CERTIFICAZIONE COMPETENZE

PROGETTO LETTERATURA

COMPETENZE
DIDATTICA INCLUSIVA
PEARSON ACADEMY
AREE TEMATICHE
AREA STUDENTI

il calendario dei webinar sul sito www.pearson.it

Prossimi appuntamenti

21 marzo 2016

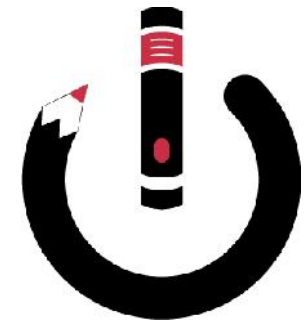
Conduzione di Unità di Apprendimento: svolgimento e valutazione di compiti di realtà. Applicare strumenti per sviluppare competenze

Relatore: Alberto Ferrari

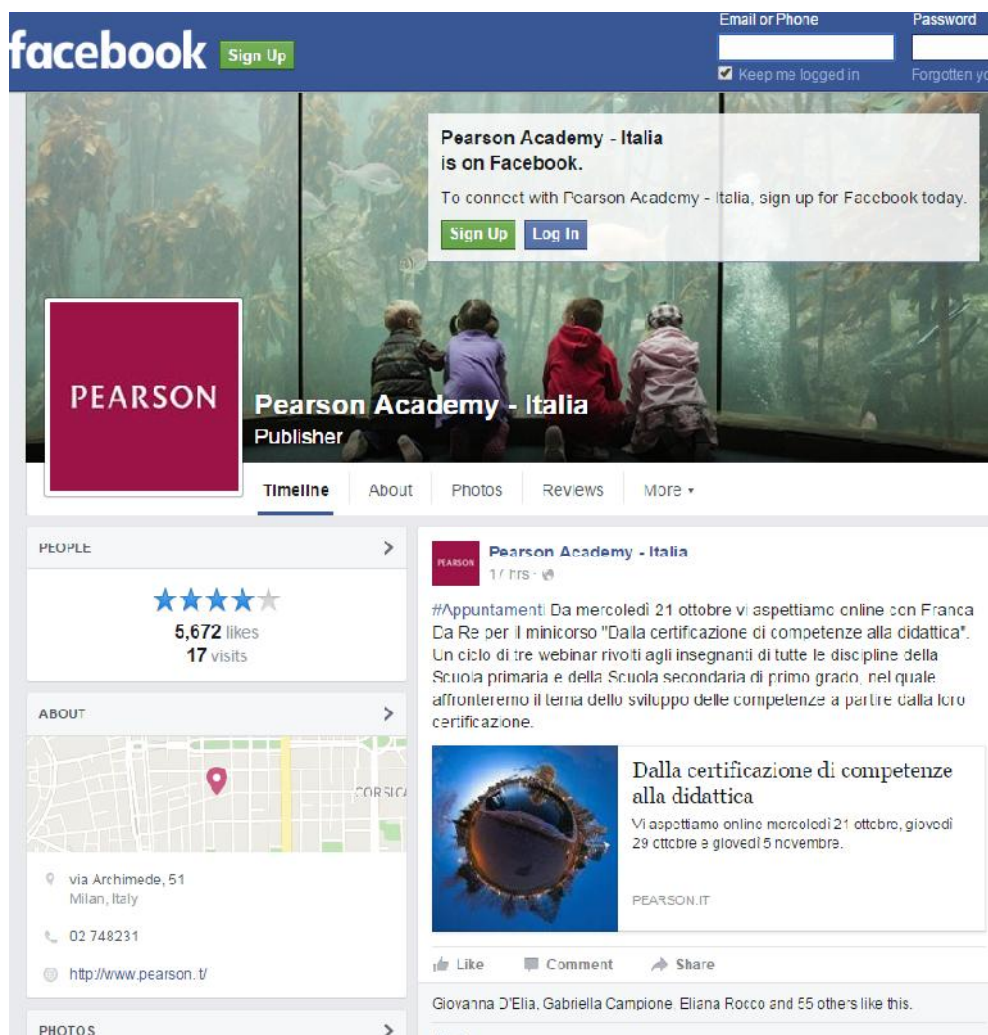
15 e 31 marzo 2016

La discalculia evolutiva e la didattica

Relatore: Maura Rossi



Pearson Academy su Facebook



Seguiteci su Facebook!

Potrete restare aggiornati sui prossimi appuntamenti di formazione, ricevere articoli, approfondimenti, notizie sulla scuola in Italia e nel mondo, e molto altro.

E potrete naturalmente condividere quello che vi piace o lasciare commenti.

Pagina Fan
“Pearson Academy – Italia”



Grazie per la partecipazione!

