


| | |
|---------------------------------|--|
| TITOLO | Coding, pensiero computazionale e didattica digitale |
| DESCRIZIONE | <p>Quando affrontiamo un problema o abbiamo in mente un'idea, nonostante intuiamo la soluzione non siamo in grado di formularla in modo operativo per metterla in pratica. La capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione si chiama "pensiero computazionale".</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale significa aumentare la capacità di analizzare le situazioni, valutarne i limiti, conoscere gli strumenti a disposizione, organizzare e ideare strategie efficaci alla risoluzione delle problematiche.</p> <p>Il pensiero computazionale è una capacità trasversale da sviluppare il prima possibile e rappresenta un bisogno formativo per le future generazioni. Lo sviluppo del pensiero computazionale, nello stesso tempo, richiede un profondo cambiamento della didattica, da trasmissiva a laboratoriale, strutturata per progetti, che incentivi la collaborazione e la discussione.</p> <p>Il dibattito attuale avviato con la legge 107/2015 "La Buona Scuola", evidenzia la richiesta di iniziative di formazione degli insegnanti, per consentire loro di avvicinarsi all'applicazione del pensiero computazionale nell'ambito della nuova didattica per competenze.</p> |
| OBIETTIVI | <p>Obiettivo generale: sviluppo di competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo efficiente e con creatività</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: capacità di assegnare valori e proprietà a "oggetti" • Competenze: organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee, risolvere un problema • Abilità: saper scrivere le istruzioni in forma sequenziale |
| PROGRAMMA | <p>Il pensiero computazionale Fasi del pensiero computazionale Perché il coding nella scuola di oggi Pensiero computazionale e PNSD Piattaforme per il coding Scratch</p> |
| MODALITA' DI SVOLGIMENTO | <p>Il corso si svolge in modalità e-learning. A richiesta è possibile prevedere attività in presenza, al raggiungimento di almeno 15 iscritti per provincia. Il corso è fruibile h24, 7g/7g, con una videolezione, materiale didattico scaricabile ed esami online. La lezione registrata potrà essere rivista in qualsiasi momento, collegandosi alla piattaforma Eurosofia ed accedendo con le credenziali ricevute attraverso il nostro sito https://www.eurosofia.it/</p> |
| PERIODO DI SVOLGIMENTO | 2018/2019 |
| DURATA (ORE) | 40 ore Il corso ha una durata massima di 4 mesi dall'attivazione dello stesso. |
| DESTINATARI | Docenti scuola infanzia, Docenti scuola primaria, Docenti scuola secondaria I grado, Docenti scuola secondaria II grado, Dirigenti scolastici, referenti di istituto, funzioni strumentali, figure di coordinamento. |

| | |
|---|---|
| | <p>Il corso si rivolge anche a tutti i professionisti che lavorano nell'ambito scolastico o educativo e che sono interessati ad aggiornare le proprie competenze.</p> |
| <p>COSTO A CARICO DEI DESTINATARI (euro)</p> | <p>100 euro per ciascun docente. E' possibile utilizzare il bonus "Carta del docente"</p> <p><u>PROMOZIONE CONVENZIONE CON LE SCUOLE</u> Eurosofia stipula con gli istituti scolastici apposite convenzioni per l'organizzazione di corsi online + presenza. In questo caso è possibile acquistare il corso con modalità economicamente vantaggiose. Nel caso in cui la scuola utilizzi fondi d'istituto, nessun onere sarà a carico dei docenti.</p> <p><u>PROMO SOCI ANIEF</u> Se sei socio Anief il corso online costa solo 50 euro</p> |
| <p>METODOLOGIE</p> | <p>Con il termine e-learning o formazione online si definiscono i processi di insegnamento/apprendimento a distanza basati sulle tecnologie digitali. L'e-learning è un processo che coniuga contenuti, tecnologia e aspetti cognitivi, questi ultimi strettamente legati alla metodologia didattica. Il programma di formazione online è caratterizzato da:</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>assenza di vincoli di spazio e di tempo</u> (i corsisti possono accedere da qualsiasi luogo e in qualsiasi orario) - i contenuti non sono veicolati unicamente dal docente (attraverso la videolezione registrata), ma si utilizzano una <u>pluralità di strumenti di comunicazione</u> (quali e-mail, riferimenti web, ecc.) - l'utente è libero di <u>esplorare diversi contenuti in tempi brevissimi</u> e, nel contempo, l'acquisizione di informazioni segue percorsi inorganici, saltando da un'idea all'altra in rimandi continui <p>Il docente potrà essere contattato attraverso l'invio di un'email, per richiedere chiarimenti o delucidazioni. E' prevista, inoltre, la redazione dell'analisi di un caso/project work/esercitazione, quale sperimentazione attiva dei contenuti appresi durante il percorso didattico formativo e che si collega alla metodologia "learning by doing". L'analisi sarà verificata e valutata dal formatore del corso.</p> |
| <p>MATERIALE E TECNOLOGIE USATE</p> | <p>Il corso è disponibile sul sito www.eurosofia.it collegandosi nell'apposita sezione dedicata all'elearning. Nel caso di attività in presenza saranno utilizzate le seguenti tecnologie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PC, LIM e/o videoproiettore 2. Web <p>Il corsista avrà a disposizione tutti gli strumenti didattici elaborati dai docenti del corso</p> |
| <p>TIPOLOGIA VERIFICHE FINALI</p> | <p>Sono previste due tipologie di verifiche, mediante test a risposta multipla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Verifica dell'auto-apprendimento dei corsisti <p>E' prevista una verifica finale e la correzione dello studio di un caso/esercitazione/project work, al termine del quale sarà possibile scaricare l'attestato di partecipazione.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Verifica della CustomerSatisfaction <p>E' prevista una valutazione del livello di gradimento del corso</p> |

| | |
|-----------------------------------|---|
| MAPPATURA DELLE COMPETENZE | <ul style="list-style-type: none"> • realizzazione di iniziali attività didattiche legate al coding e al pensiero computazionale con l'utilizzo di piattaforme create ad hoc per gli studenti, attraverso giochi didattici e story telling • utilizzare l'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding • realizzare presentazioni multimediali con scratch |
| AMBITO | Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento |
| ATTESTATO | L'attestato di partecipazione, ricosciuto dal MIUR ai sensi della Direttiva 170/2016 , è scaricabile direttamente dalla piattaforma elearning, <u>solo</u> dopo aver trascorso in piattaforma 2.400 minuti (non contribuisce al raggiungimento dei minuti complessivi il download dei documenti e/o la lettura degli stessi al di fuori della piattaforma) + aver superato test di verifica + aver compilato il questionario di gradimento |
| MODALITA' DI ISCRIZIONE | <p>Collegarsi al sito www.eurosofia.it (scegliere il corso e cliccare nella sezione ISCRIVITI ORA), registrarsi e caricare copia del bonifico oppure copia del Bonus Carta Docente.</p> <p>E' anche possibile pagare direttamente sul sito attraverso la Carta di credito.</p>  <p>I docenti a tempo indeterminato in sostituzione della ricevuta del versamento potranno caricare in allegato al modulo d'iscrizione il Bonus generato da Carta del Docente, con importo pari al costo del corso</p> <p>Nel caso di pagamento a mezzo bonifico utilizzare i seguenti dati: EUROSOFIA - IBAN IT88 L030 6234 2100 0000 1372 033 - Banca Mediolanum - Sede di Basiglio Causale: "Iscrizione Corso " _____ "</p> |
| CONTATTI | <p>www.eurosofia.it Palazzo del Gran Cancelliere, Via del Celso n. 49 – 90134 Palermo Per informazioni chiamare il numero 091 7098311/357 oppure scrivere un'email a segreteria@eurosofia.it</p> |