

<b>TITOLO</b>	<b>Coding, pensiero computazionale e didattica digitale</b>
<b>OBIETTIVI</b>	<p><b>Obiettivo generale:</b> sviluppo di competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo efficiente e con creatività</p> <p><b>Obiettivi specifici:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoscenze: capacità di assegnare valori e proprietà a “oggetti”</li> <li>• Competenze: organizzare in forma logica e sequenziale le proprie idee, risolvere un problema</li> <li>• Abilità: saper scrivere le istruzioni in forma sequenziale</li> </ul>
<b>PROGRAMMA</b>	<p><b>MODULO 1</b> Mobile born, ambienti di apprendimento e PSND</p> <p><b>MODULO 2</b> Coding, pensiero computazionale e didattica digitale</p> <p><b>MODULO 3</b> Pianeta Scratch</p>
<b>MODALITA' DI SVOLGIMENTO</b>	Il corso si svolge in modalità e-learning. A richiesta è possibile prevedere attività in presenza.
<b>LUOGO DI SVOLGIMENTO</b>	Il corso si svolge in modalità e-learning. Incontri in presenza, su richiesta, presso sedi o scuole costituite in rete, ai sensi dell'art. 7 del DPR 275/99
<b>PERIODO DI SVOLGIMENTO</b>	Anno scolastico 2017/2018 I corsi inizieranno dal mese di ottobre 2017
<b>DURATA (ORE)</b>	40 ore
<b>DESTINATARI</b>	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. 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.
<b>COSTO A CARICO DEI DESTINATARI (euro)</b>	100 euro per ciascun docente. E' possibile utilizzare il bonus “Carta del docente” Nel caso in cui la scuola stipuli un protocollo di collaborazione per l'utilizzo dei fondi d'istituto, nessun onere sarà a carico dei docenti. <b>PROMO SOCI ANIEF</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se sei socio Anief il corso online costa solo 50 euro</li> </ul>
<b>METODOLOGIE</b>	Il modello pedagogico di riferimento preso in considerazione è quello della <i>didattica elearning</i> . Su richiesta saranno avviate attività in presenza quale modalità formativa in cui si integrano attività di formazione web based e didattica in presenza (blended learning). Quale modalità di approfondimento e sostegno all'apprendimento sarà attivato un “ <i>Forum con il docente</i> ”. Il formatore, infatti, sarà disponibile a fornire maggiori informazioni o delucidazioni in merito agli argomenti del corso attraverso il mezzo della posta elettronica. E' prevista, inoltre, la redazione dell'analisi di un caso, quale sperimentazione attiva dei contenuti appresi durante il percorso didattico formativo e che si collega alla <i>metodologia “learning by doing”</i> . L'analisi sarà verificata e valutata dal formatore del corso.
<b>MATERIALE E TECNOLOGIE USATE</b>	Il corso è disponibile sul sito <a href="http://www.eurosofia.it">www.eurosofia.it</a> collegandosi nell'apposita sezione dedicata all'elearning. Nel caso di attività in presenza saranno utilizzate le seguenti tecnologie: 1. PC, LIM e/o videoproiettore

	<p>2. Web</p> <p>Il corsista avrà a disposizione tutti gli strumenti didattici elaborati dai docenti del corso</p>
<b>TIPOLOGIA VERIFICHE FINALI</b>	<p>Sono previste due tipologie di verifiche, mediante test a risposta multipla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li><input type="checkbox"/> <i>Verifica dell'auto-apprendimento dei corsisti</i></li> </ul> <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"> <li><input type="checkbox"/> <i>Verifica della CustomerSatisfaction</i></li> </ul> <p>E' prevista una valutazione del livello di gradimento del corso</p>
<b>MAPPATURA DELLE COMPETENZE</b>	<p>I partecipanti al corso dopo un breve excursus relativo alla conoscenza delle nuove richieste e sollecitazioni che arrivano dall'esterno al mondo della scuola in ambito digitale, acquisiranno le competenze necessarie per la 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.</p>
<b>AMBITO</b>	<b>Competenze digitali e nuovi ambienti di apprendimento</b>
<b>ATTESTATO</b>	Al termine sarà rilasciato un attestato di partecipazione, rilasciato da Eurosofia, in qualità di soggetto qualificato e riconosciuto dal MIUR
<b>FORMATORE</b>	Prof.ssa Rosaria Brusafferri
<b>DIRETTORE DEL CORSO</b>	Prof.ssa Anna Maria Farina
<b>MODALITA' DI ISCRIZIONE</b>	<p>Collegarsi al sito <a href="http://www.eurosofia.it">www.eurosofia.it</a> (scegliere il corso e cliccare nella sezione ISCRIVITI ORA), registrarsi e caricare copia del bonifico oppure copia del Bonus Carta Docente.</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> <p>Per informazioni chiamare il numero 091 7098311/357 oppure scrivere un'email a <a href="mailto:segreteria@eurosofia.it">segreteria@eurosofia.it</a></p>