

Fare coding senza computer si può!

Coding unplugged per la scuola dell'infanzia e per la scuola primaria!

Buongiorno,

nei primi gradi di scolarizzazione non è necessario partire dall'utilizzo dei dispositivi elettronici (computer, tablet) per introdurre il **pensiero computazionale**.

Lavorando con ciò che si ha già, è possibile creare tantissime attività: ad esempio, le piastrelle del pavimento possono diventare un reticolo su cui muoversi utilizzando tovaglioli, piatti, bicchieri (*giocare con il corpo nello spazio*). Anche questo è coding, anzi ... **coding unplugged!**

Dal 2022 il coding dovrà essere obbligatoriamente introdotto nella scuola dell'infanzia e primaria (Mozione n. 1-00117 del 12 marzo 2019).

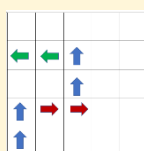
Ma non si tratta solo di questo. Il coding, già dai primi gradi di scolarizzazione, consente di:

- ✓ sviluppare **un approccio alla soluzione logica dei problemi, attraverso il gioco e il divertimento;**
- ✓ sviluppare **creatività e capacità di mettersi alla prova;**
- ✓ sviluppare **il lavoro in cooperazione;**
- ✓ proporre un **approccio trasversale a diverse discipline;**
- ✓ sviluppare **conoscenza e consapevolezza di sé;**
- ✓ promuovere il lavoro con il **corpo e la psicomotricità;**
- ✓ **stimolare l'apprendimento e il coinvolgimento dei bambini.**

Per queste ragioni, a seguito delle molte richieste che ci sono pervenute, siamo lieti di invitarLa a partecipare al nostro **nuovo corso pratico online**: un percorso ricco di suggerimenti di laboratori e attività, esempi concreti e immediatamente applicabili anche con i bambini più piccoli.

Questo corso online è **accreditato (15 ore formative)** e **acquistabile anche con la Carta del Docente**.

e-Seminar (Corso di formazione online) - Accreditato MIUR (15 ore)



PLAY and CODE - Coding unplugged

Corso propedeutico all'introduzione del coding nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria
Proposte di attività, laboratori, giochi con il corpo

A cura di Battistina Noce, Docente di scuola primaria in ambito logico e matematico, Animatore Digitale, porta avanti in diverse scuole progetti di robotica e formazione sul pensiero computazionale e approccio alla robotica.

Che cos'è l'e-Seminar?



L'e-Seminar è un **corso online di formazione pratica, costituito da 4 lezioni** (video e schede tecniche, dispense pdf, esempi, test di autovalutazione intermedi) disponibili sul nostro portale web.

Ore di formazione accreditate: 15

Prima Lezione disponibile a partire da martedì 2 novembre 2021

Perché partecipare? Quali sono i benefici?

- Per ricevere **suggerimenti utili e indicazioni operative sulle attività da proporre ai bambini**, per stimolarne il pensiero critico, la creatività, la cooperazione, senza utilizzare device elettronici.
- Per **introdurre il coding e il pensiero computazionale attraverso un lavoro step by step**, cominciando dalle attività da fare con il corpo (psicomotricità), per arrivare ad esercizi di problem solving adeguati all'età degli alunni.
- Per ricevere l'**attestato di partecipazione finale**.

Per iscriversi compilare il modulo d'iscrizione e inviarlo via email o via Fax al n. 0376/1582116.

Per ogni chiarimento ci può contattare al n. 0376/391645 o via email a formazione@aidem.it

PLAY and CODE - Coding unplugged

*Corso propedeutico all'introduzione del coding, nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria
Proposte di attività, laboratori, giochi con il corpo*

Programma delle lezioni

Lezione 1 disponibile da martedì 2 novembre 2021

Il coding senza computer. Il coding unplugged

- Che cos'è il coding?
- Il coding come metodo per dare istruzioni ed eseguire compiti
- Esempi di esercizi "unplugged": il coding senza supporto digitale
- Come proporre agli alunni attività per sviluppare e potenziare capacità di analisi, previsione, logica e riflessione
- Attività pratiche da proporre agli alunni
 - Cosa è un codice
 - Come dare e ricevere istruzioni
 - Codifica e decodifica
 - Giochi di codifica e decodifica

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione intermedio

Lezione 2 disponibile da martedì 9 novembre 2021

Percorsi e spostamenti con il corpo, con oggetti e su carta

- Le attività per la codifica e la decodifica di percorsi e spostamenti: sul pavimento, sul banco su schede
- Il gioco del robot (come si muove il robot)
- Il gioco delle istruzioni (strategie per essere chiari nell'impartire istruzioni)
- Come correggere gli errori del codice
- Proposta di percorsi e attività con alcuni "robotini" educativi

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione intermedio

Lezione 3 disponibile da martedì 16 novembre 2021

Il coding per il problem solving e il lavoro cooperativo

- Sviluppo del pensiero computazionale
- L'importanza del pensiero computazionale
- La pianificazione nel bambino
- L'errore come fattore di crescita, analisi e revisione
- Il coding e il lavoro cooperativo: il ruolo del controllore

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione intermedio

Lezione 4 disponibile da martedì 23 novembre 2021

Il coding per imparare ad imparare

- Progettiamo sequenze di azioni per realizzare un compito. Esempi pratici
- Il coding per comunicare: leggiamo la consegna, comprendiamo la richiesta e troviamo la strategia risolutiva. Esempi pratici
- Coding e storytelling: esempi di attività realizzate partendo dall'ascolto di una storia
- Esempi di attività da svolgere per avvicinare i bambini ai pixel
- Pixel art: tovaglioli di carta, tappi, bicchieri, perline.
- Suggerimenti operativi: app e risorse online

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione intermedio

Relatrice: Battistina Noce (Docente di scuola primaria in ambito logico e matematico, Animatore Digitale, formatrice sul pensiero computazionale e approccio alla robotica)

Per iscriversi al corso inviare il presente modulo via email o via FAX al n. 0376.1582116

MODULO D'ISCRIZIONE (Si prega di scrivere in stampatello in modo leggibile)

CD21

Titolo: "PLAY and CODE - Coding unplugged"

Prezzo per partecipante: € 79,00 *

(10023401)



Sì, desidero iscrivermi **utilizzando la CARTA del DOCENTE ****

(Codice identificativo Catalogo Piattaforma Sofia: 64482)

**** Per gli acquisti effettuati tramite la Carta del Docente non è possibile beneficiare delle offerte in corso.**

*** IVA esente ai sensi del D.P.R. 633/72, art.10.**

Intestatario Fattura Partecipante/i (Nome e Cognome)

Dati necessari per la fattura elettronica: CIG CODICE UNIVOCO ISTITUTO

Scuola di appartenenza: ☐ Infanzia ☐ Primaria ☐ Secondaria I° ☐ Secondaria II° ☐ Dirigente Scolastico

Partita IVA Codice Fiscale

Via n° CAP Città Provincia

Telefono Fax E-mail

Data, Firma e Timbro per accettazione:

Sottoscrivendo il presente ordine confermo di aver preso visione dell'informativa, pubblicata sul sito "aidem.it" al seguente link <https://www.aidem.it/privacy/> per il trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità in essa indicate e previste. Per ogni ulteriore informazione sul trattamento dei tuoi dati, contattaci all'indirizzo privacy@aidem.it Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporli in ogni momento al trattamento dei tuoi dati personali se esso è fondato sul legittimo interesse, inviando la tua richiesta ad Aidem all'indirizzo privacy@aidem.it DISDETTA: L'eventuale disdetta all'E-Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro il 5° antecedente l'inizio del corso. Trascorso tale termine, verrà addebitata l'intera quota d'iscrizione. Con la firma del presente modulo di iscrizione si danno per lette e accettate le condizioni generali, pubblicate sulla pagina web www.aidem.it (www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni_Generali.pdf)