

## 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](mailto: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 "robottini" 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, contattataci all'indirizzo [privacy@aidem.it](mailto:privacy@aidem.it) Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporvi 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](mailto: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](http://www.aidem.it) ([www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni\\_General.pdf](http://www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni_General.pdf))