



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!**

Il **coding**, divenuto una disciplina obbligatoria nella scuola dell'infanzia e primaria, 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, ti invitiamo a partecipare al nostro corso pratico online:

Online Seminar (Corso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIM** (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 **Debora Carmela Niutta** (Si occupa di formazione in tutta Italia e all'estero su Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, inclusione e tecnologie)



CHE COS'È L'ONLINE SEMINAR?

- Si tratta di un **corso online di formazione pratica** in modalità asincrona, costituito da **4 lezioni** (video, schede con esempi di attività, test di autovalutazione intermedi).
- **Disponibilità immediata di tutto il materiale didattico.**
- Potrai accedere ai contenuti formativi **in qualsiasi momento e da ogni luogo.**



QUALI SONO GLI OBIETTIVI?

- **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.
- **Introdurre il coding e il pensiero computazionale** attraverso un lavoro step by step, cominciando dalle attività da fare con il corpo (psicomotricità), per arrivare a esercizi di problem solving adeguati all'età degli alunni.
- Ricevere l'**attestato di partecipazione finale.**



PER INFO INQUADRA IL QR-CODE oppure **[clicca qui](#)**.



Per iscriverti compila il modulo d'iscrizione e invialo via email o via Fax al n. 0376 1582116

Per **INFO** o **CHIARIMENTI**:



0376 391645



formazione@aidem.it



347 0524954





PROGRAMMA SINTETICO DELLE LEZIONI

LEZIONE 1 IL CODING SENZA COMPUTER. SCOPRIAMO IL CODING UNPLUGGED

- Il coding unplugged. Perché è importante?
 - Esempi pratici: percorsi sul pavimento; carte comando, giochi collaborativi
 - Pensiero computazionale: che cos'è? Quali attività fare?
 - Giochi di sequenze; Indovinelli logici
 - Il gioco del percorso
 - Usiamo il corpo
 - I bambini come robot (istruzioni passo per passo)
 - Percorsi e movimenti
 - Come organizzare le attività
- Video, slide, schede attività ed esempi, test di autovalutazione*

LEZIONE 2 IMPARIAMO DAGLI ERRORI

- L'importanza dell'errore nel coding
 - Apprendere sperimentando
 - Abilità logiche e creative in azione
 - Aggiustiamo insieme: un gioco per correggere "programmi" sbagliati
 - Correzione e debugging
 - Strategie per la correzione degli errori
 - Come scrivere istruzioni semplici e chiare
 - Sviluppo del pensiero critico e del problem solving
- Video, slide, schede attività ed esempi, test di autovalutazione*

LEZIONE 3 RACCONTIAMO STORIE CON IL CODING

- Utilizzo del linguaggio visivo per rappresentare storie: usiamo tappi, carta, bottoni per fare disegni e storie
 - Come progettare una narrazione visiva
 - Pensiero sequenziale e problem solving
 - Introduzione alla logica sequenziale attraverso lo storytelling
 - Creazione di storie interattive
 - Pixel art unplugged
- Video, slide, schede attività ed esempi, test di autovalutazione*

LEZIONE 4 AFFRONTIAMO LE SFIDE: RISOLVIAMO I PROBLEMI CON IL CODING

- Usiamo il coding per superare gli ostacoli
 - Impariamo nuove idee
 - Ripetere: fare la stessa cosa più volte
 - Decidere: scegliere cosa fare in base a una condizione
 - Attività pratiche
 - Creiamo un percorso ad ostacoli e proviamo a superarlo
 - Sfide in squadra: chi trova la soluzione migliore?
 - Adattamenti e personalizzazione
 - Coding unplugged e alunni BES
 - Coding unplugged e alunni ad alto potenziale
- Video, slide, schede attività ed esempi, test di autovalutazione*



Docente: Debora Carmela Niutta

Consulente e formatrice in Coding, Robotica, STEAM, Microsoft 365, Piattaforme per didattica a distanza e didattica digitale integrata, inclusione e tecnologie

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

MODULO DI ISCRIZIONE (Si prega di compilare in stampatello)

Titolo: **"PLAY and CODE - Coding unplugged"**

Prezzo per partecipante: € 79,00*

Cod. 10023407



Sì, desidero iscrivermi **utilizzando la Carta del Docente****.

(Codice identificativo Piattaforma Sofia: **102124**)

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

4 lezioni (Video, slides di sintesi, test di autovalutazione) disponibili su un apposito portale web.

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

CD/25

Intestatario fattura _____ Partecipante/i _____

CIG _____ CODICE UNIVOCO ISTITUTO _____

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

Partita IVA _____ Cod. fiscale _____

Via _____ N° _____ CAP _____ Città _____ Provincia _____

Telefono _____ FAX _____ 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, contattatoci all'indirizzo privacy@aidem.it. Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporci 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'Online Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro 5 giorni dalla data di acquisto. Trascorso tale termine, verrà addebitata l'intera quota d'iscrizione. ORGANIZZAZIONE: In caso di circostanze imprevedibili AIDEM Srl si riserva il diritto di operare eventuali cambiamenti di date, programma o docenti. L'Online Seminar si svolgerà al raggiungimento del numero minimo dei partecipanti. 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).