



ISTITUTO COMPRESIVO di Ronco all'Adige

Via Vittorio Veneto 19 – Tel. 0456615376 – Fax. 0456616140
e-mail vric816001@istruzione.it – Sito: www.ic-ronco.gov.it



FORMAT

DELL' UNITÀ FORMATIVA n. 3

TITOLO

FORMAZIONE DIGITALE, PENSIERO COMPUTAZIONALE, CODING

UNITÀ FORMATIVA

UNITA' FORMATIVA	
TEMA GENERALE DELL'U.F.	PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING – LIVELLO BASE
PRIORITÀ NAZIONALE	COMPETENZE DIGITALI, DIDATTICA PER COMPETENZE, INNOVAZIONE METODOLOGICA E COMPETENZE DI BASE
PRODOTTI ATTESI DAL CORSO	Iscrizioni al progetto Programma il futuro-Code.org e alla piattaforma MOOC europea Emma
SCUOLE CHE POSSONO PARTECIPARE	- TUTTE LE SCUOLE DELL'AMBITO 4
<i>Competenze maturate dai docenti in esito al corso</i>	
<p>Competenze digitali con finalità didattiche:</p> <p>A) Utilizzare software e ambienti per la Programmazione</p> <p>B) Promuovere l'approccio ludico agli argomenti disciplinari</p>	
<i>Abilità</i>	<i>Conoscenze</i>
<p>A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Prendere confidenza con gli ambienti e gli strumenti di programmazione • Compiere le fasi del processo del pensiero computazionale • Realizzare il processo del pensiero computazionale usando un determinato software. <p>B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Realizzare video-giochi didattici 	<p>Piattaforme: code.org; Emma;</p> <p>Scratch</p> <p>Scratch Jr</p> <p>Cody Roby</p>
Utenti destinatari per ogni edizione dell'U.F.	DOCENTI DI SCUOLA INFANZIA - PRIMARIA E SECONDARIA di 1 [^] /2 [^] Grado
n. di edizioni in cui sarà realizzata l'U.F.	5 INCONTRI di circa 3 ore ciascuno (per un totale di 15 ore)

Fasi di lavoro	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pensiero computazionale 2. Applicazione del linguaggio computazionale, di modelli per generare una attività didattica basata sul pensiero computazionale 3. Introduzione di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare bambini e ragazzi ai concetti di base della programmazione 4. Le competenze per affrontare la tematica del pensiero computazionale <p>Totale 14 ore in presenza</p>
Tempi	<p>Pensiero computazionale – 2 ore Fondamenti di programmazione – 4 ore Esercitazioni pratiche con Cody Roby & Scratch Jr – 2 ore Esercitazioni pratiche con Scratch – 4 ore Introduzione alla robotica – 3 ore</p>
Sede	SCUOLA SECONDARIA DI RONCO ALL'ADIGE
Esperienze attivate	<p>Laboratori tra pari di progettazione e pianificazione Laboratori tra docenti di progettazione attività didattiche</p>
Metodologia	<p>In presenza Gruppi di lavoro</p>
Risorse umane interne esterne	<p>Relatori: Personale indicato dall'Associazione onlus "Villaggio Digitale". Referenti: Ivan Pernigo – Domenico Barile</p>
Strumenti	Aula informatica della Scuola Secondaria di Ronco
Monitoraggio e Valutazione	<p>Monitoraggio in itinere: rilevazione delle presenze agli incontri Valutazione: questionario finale di soddisfazione</p>
Diffusione e condivisione	
Prospettive di prosecuzione dell'attività formativa	<p>Realizzazione in classe dei percorsi progettati revisione a distanza dei materiali alla luce della sperimentazione</p>

PIANO DI LAVORO U.F.

UNITÀ FORMATIVA: PENSIERO COMPUTAZIONALE E CODING – LIVELLO BASE
RELATORI : Personale indicato dall'Associazione onlus "Villaggio Digitale". Referenti: Ivan Pernigo – Domenico Barile
COORDINATORI DI GRUPPO/TUTOR:

PIANO DI LAVORO U.F. SPECIFICAZIONE DELLE FASI

Fasi	Che cosa fanno i corsisti	Strumenti/Metodologie	Date e n. ore	Esiti/Prodotti intermedi	Evidenze osservabili per la valutazione	Strumenti per la verifica/valutazione
1	Introduzione al pensiero computazionale	Relazione esperto	01/03/2018 3 h			
2	Applicare i principi ed i concetti di informatica fondamentali	Kit Codyroby Attività didattiche unplugged (offline) e cartacee Analisi di alcuni esempi di applicazioni disciplinari	08/03/2018 3 h	Creazione di schemi e istruzioni da seguire	Creazione di percorsi didattici in situazioni nuove	Percorsi didattici prodotti
3	Avvio al Coding Iscrizione ed esecuzione del percorso	Risorse e proposte per attività online/offline Code.org Scratch Jr & Scratch	15/03/2018 3 h	Conclusione percorsi	Accesso alla piattaforma da parte di tutti i corsisti	
4	Prosecuzione del percorso personale	piattaforma Code.org	22/03/2018 3 h			
5	Esercitazioni pratiche con robot educativo	M-Bot	28/03/2018 3 h			

PIANO DI LAVORO UDA

DIAGRAMMA DI GANTT

TEMPI			
Fasi	01/03/2018 08/03/2018	15/03/2018 22/03/2018	28/03/2018
1-2	6 ore		
3-4		6 ore	
5			3 ore