PRIMI PASSI … CODING

IL CONTESTO

Il progetto si rivolge ai docenti dell'istituto A. Pisani, sarà organizzato in 3/ 4 incontri per un totale di 8 ore.

PRESENTAZIONE DEL PROGETTO

Il progetto si propone di guidare i docenti alla scoperta dei processi che governano il mondo della programmazione, attraverso proposte che sollecitano l'interesse e la partecipazione di ciascuno. Il progetto ha come obiettivo l'avviamento all'attività di coding. Attraverso la piattaforma CODE.ORG i corsisti potranno sperimentare i primi rudimenti di programmazione e di sviluppo del pensiero computazionale.

Quando si parla di Coding a scuola non si intende solo la scrittura di un codice, ma in modo più ampio, l'acquisizione di quelle strumentalità di base che concorrono alla "risoluzione di problemi", abilità che compongono il Pensiero Computazionale.

Titolo	**PRIMI PASSI … CODING**
Argomento	Introduzione al concetto di Coding, prima sperimentazione, Programmazione unplugged
Valutazione	Feedback orale sul gradimento dell'attività e sulle difficoltà incontrate
PRIMO E SECONDO INCONTRO:	Cifrare e decifrare codici
Obiettivi specifici	Introduzione ai concetti di Coding e programmazione
Tempi e modalità	4 ore
Metodi didattici	Lezione frontale e visualizzazione del video introduttivo CODE.ORG, lavoro in piccoli gruppi e individuale
Contenuti	Cos'è il Coding? A che cosa ci serve? Noi possiamo fare Coding? Come?

	Piattaforme per approcciare al coding nella scuola primaria (accenno a programma il futuro e all'iniziativa l'ora del codice) Accesso alla piattaforma CODE.ORG Programmazione unplugged Blocchi di programmazione
Risorse	PNSD, Indicazioni Nazionali
Supporto tecnico	LIM, COMPUTER PERSONALI
TERZO E QUARTO INCONTRO:	Programmare a blocchi
Obiettivi specifici	Utilizzo di semplici blocchi di programmazione utilizzati nell'incontro precedente.
Tempi e modalità	4 ORE, uso di scratch
Metodi didattici	Lavoro in piccoli gruppi, individuali
Contenuti	Accesso alla piattaforma CODE.ORG https://scratch.mit.edu/ Sperimentare la piattaforma Scratch e breve panoramica delle risorse fruibili per la didattica e dei progetti condivisi nella community. Spunti dell' applicazione alla didattica
RISORSE E RISULTATI	
Risorse interne	Aula laboratorio, pc personali connessi in rete
Aula di informatica con pc connessi in rete	Sito www.CODE.ORG https://scratch.mit.edu/
Risorse esterne	Utilizzare i blocchi di codice semplici e complessi

	Fruire autonomamente della piattaforma CODE.ORG
Valutazione degli apprendimenti in uscita	Alla fine del percorso ci si attende che i corsisti siano capaci di: Sappiano collegarsi e navigare autonomamente sulla piattaforma per la programmazione Sappiano utilizzare autonomamente i blocchi di programmazione Sappiano programmare semplici giochi con poche stringhe di programmazione