

Scheda corso - Percorsi di formazione sulla transizione digitale

Programmazione digitale e pensiero computazionale: il problem solving per orientare all'insegnamento delle competenze con l'utilizzo delle metodologie digitali

Docenti dell'Infanzia e della Primaria

DESCRIZIONE

Il coding è globalmente riconosciuto come strumento estremamente efficace nel combinare le competenze tecniche con lo sviluppo del pensiero procedurale e delle capacità logico cognitive.

Attraverso il coding gli allievi parteciperanno a un'esplorazione del mondo digitale, il cui obiettivo non è solo acquisire gli strumenti necessari a comprendere le procedure per la risoluzione problemi logici, ma soprattutto diventare artefici e "inventori" delle soluzioni stesse attraverso lo sviluppo del pensiero computazionale come modalità di problem solving

In questo quadro il percorso formativo intende trasmettere ai corsisti elementi per la programmazione che permettano loro di progettare, disegnare e sviluppare opere proprie in modo semplice e divertente, di acquisire le basi per poter proseguire lo studio di qualsiasi linguaggio di programmazione complesso e acquisire le nozioni necessarie a supportare l'insegnamento delle discipline scientifiche e, per alcuni aspetti, di quelle umanistiche, utilizzando i collegamenti e le mappe concettuali.

Il corso sarà personalizzato per i docenti dell'Infanzia e della Primaria

MODALITÀ di EROGAZIONE

Percorsi di formazione sulla transizione digitale erogati in Webinar.

L'approccio utilizzato nel corso sarà quello dialogico con una forte attenzione alla produzione di contenuti.

DURATA

20 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- La metodologia didattica per lo sviluppo delle STEM
- Pensiero computazionale, cos'è che lo rende così universale
- Il problem solving per orientare all'insegnamento delle competenze con l'utilizzo delle metodologie digitali
- Il Coding, cos'è e perché non dovremmo sottovalutare le sue potenzialità
- Coding unplugged e la programmazione a blocchi
- Gli ambienti di apprendimento per il coding
- Le piattaforme online come strumento per il coding
- Creare uno Storytelling
- Introduzione agli ambienti di programmazione per l'Infanzia e la Primaria
- Comprendere l'utilizzo e le funzioni
- Esempi di sviluppo di un'applicazione destinato alla scuola dell'Infanzia e della Primaria

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONSOCENZE IN USCITA

I docenti conosceranno programmi digitali e si misureranno con strumenti per sviluppare il pensiero computazionale al fine di avvicinare in modo innovativo gli studenti allo studio delle STEAM.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

Verranno realizzati programmi per gestire il sapere in maniera logica e con l'intento di sviluppare il problem solving e la creatività

KNOWK.it