

SCHEDA CORSO DI FORMAZIONE	
TITOLO	Insegnare il coding e il pensiero computazionale
AMBITO SPECIFICO	Didattica delle singole discipline previste dagli ordinamenti
FORMATORE	Luigi FABBRIZIO
FINALITÀ	<p>Il corso intende fornire agli insegnanti:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. competenze specifiche per l'insegnamento del coding e del pensiero computazionale. 2. un aiuto ad organizzare attività di coding in classe direttamente durante il corso.
OBIETTIVI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sviluppare negli insegnanti competenze nella capacità di elaborare concetti e problemi sotto forma di algoritmi per essere in grado di applicare il pensiero computazionale nella propria disciplina. 2. Favorire l'acquisizione di tecniche per la trasformazione di situazioni complesse in ipotesi di soluzioni possibili 3. Costruire alcuni esempi di applicazioni disciplinari 4. Applicare il pensiero computazionale in situazioni complesse: project work in cui i docenti propongono laboratori da svolgere in classe a partire da situazioni problematiche anche legate alla propria disciplina d'insegnamento utilizzando strumenti tecnologici per tradurle con il pensiero computazionale
DURATA	25 ore
ORGANIZZAZIONE	<p>Il corso si svolgerà in modalità blended-learning strutturato in 12 ore di incontri in presenza + 13 ore di attività online</p> <p>Il corso prevede:</p> <ul style="list-style-type: none"> • lezioni frontali in plenaria, per illustrare quadri teorici di riferimento e fornire spunti per la riflessione personale • laboratori di gruppo in aula e in piattaforma e-learning • momenti di autovalutazione e rielaborazione individuale in aula e in piattaforma e-learning

	<p>Didattica frontale (8 ore in presenza)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Il pensiero computazionale. 2. Analisi dei seguenti concetti: oggetti programmabili; algoritmi; programmazione visuale a blocchi; esecuzione di istruzioni in sequenza, in ripetizione, in modo condizionato, verifica e correzione dei procedimenti risolutivi, riutilizzo del codice e programmazione 3. Progettare e realizzare un UDA interdisciplinare sul coding 4. Risorse e proposte per attività didattiche unplugged (offline) e cartacee 5. Risorse e proposte per attività online 6. Scratch, https://scratch.mit.edu/educators/ linguaggio di programmazione free e online con cui è possibile creare storie interattive, giochi, animazioni. 7. Funzioni avanzate di Scratch. <p>Didattica laboratoriale (2 ore in presenza + 10 ore online)</p> <p>Attività di gruppo e percorsi di autovalutazione finalizzati all'acquisizione delle tecniche per la definizione di un progetto da costruire, la sua implementazione, la presentazione di elementi, nozioni e strumenti per raggiungere l'obiettivo, attraverso un'impostazione metodologica basata sul learning by doing e il learning by design.</p> <p>Restituzione finale (2 ore in presenza + 3 ore online)</p> <p>Restituzione delle esperienze e supervisione dell'attività di progettazione che i partecipanti vorranno avviare nelle proprie classi, durante il quale si affronteranno i dubbi e le difficoltà emerse nella sua conduzione.</p>
<p>PRODOTTO VERIFICABILE ATTESO</p>	<p>Elaborazione di proposte di progettuali sul pensiero computazione e il coding da realizzare in classe; attuazione e supervisione</p>
<p>MAPPATURA DELLE COMPETENZE</p>	<p>Le competenze attese in uscita da questo corso sono:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. acquisizione delle conoscenze sui concetti del pensiero computazionale e del coding; 2. conoscenze e competenze per l'implementazione di progetti di attività didattiche disciplinari basate sul pensiero computazionale; 3. capacità di comunicare significativamente, in modo semplice e facilmente accessibile i concetti di base del pensiero computazione e della programmazione



DESTINATARI	Docenti Primaria Docenti Secondaria di primo grado Docenti Secondaria di secondo grado Aspiranti all'insegnamento
N.RO PARTECIPANTI	Il corso sarà attivato al raggiungimento di 30 iscritti
SEDE DI SVOLGIMENTO	Sede provinciale CIDI FOGGIA – Via N. Delli Carri, 15 FOGGIA
PERIODO DI SVOLGIMENTO	Marzo – Aprile 2017
COSTO	100€ per partecipante (è possibile pagare interamente con il bonus docenti 2017)
ISCRIZIONE	<p>Le iscrizioni possono essere effettuate entro il 18 febbraio 2017, inviando a info@cidifoggia.it il modulo di iscrizione compilato con i propri dati, firmato e scansionato con la firma + il file PDF del buono scaricato dalla piattaforma di gestione della carta del docente (si vedano istruzioni allegate su come creare e scaricare il buono).</p> <p>Si fa presente che il buono sarà incassato dal CIDI solo al raggiungimento dei 30 partecipanti, in caso contrario sarà sempre possibile annullare il buono.</p> <p>In caso di difficoltà nella creazione del buono e in generale per l'iscrizione contattare il CIDI Foggia tel.0881 204801</p>
BREVE CV FORMATORE	<p>Luigi Fabbrizio</p> <p>Laureato in Scienze dell'informazione presso l'Università degli Studi di Bari dove ha conseguito una seconda laurea in Informatica. Nel 2010 ha ottenuto il Master in "Tecniche e metodi dell'e-learning" presso l'Università degli Studi di Firenze e nel 2011 ha conseguito il Master in "La professionalità del Dirigente Scolastico" presso la LUSPIO V di Roma. Nel 1999 ha ottenuto la certificazione Microsoft su Windows NT Server e nel 2003 la certificazione Microsoft Office Master Instructor. Ha iniziato la carriera professionale come progettista di applicazioni software presso il Gruppo Formula s.p.a. di Torino e presso numerose aziende e studi professionali. Ha partecipato come esperto a numerosi corsi di formazione sulle metodologie didattiche innovative. Si è occupato dell'implementazione e gestione della piattaforma e-learning per l'Università telematica "L. Da Vinci" di Chieti-Pescara e per numerosi altre iniziative formative.</p>