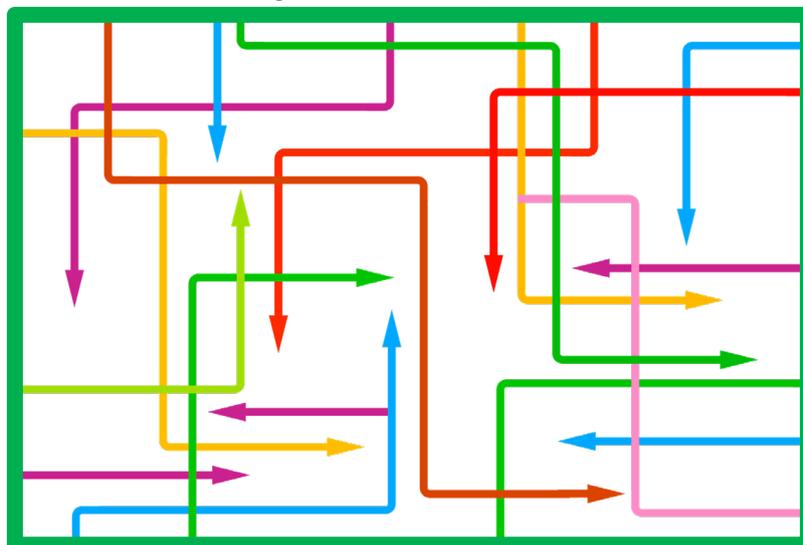


CTS/NUOVE TECNOLOGIE di MONZA E BRIANZA

Corso di formazione



CODING e METACOGNIZIONE

RELATORE: GILDA BOZZI – YUNIK e Università Bicocca di Milano

Sede:

LICEO ARTISTICO STATALE DELLA VILLA REALE DI MONZA

“NANNI VALENTINI” - Via Boccaccio 1

Posti disponibili: 30

CALENDARIO INCONTRI		
DATA	ORARIO	TEMATICA
Venerdì 28 febbraio 2020	14:30 – 18:30	Creare un account Scratch Il nostro primo progetto Creare un loop
Venerdì 6 marzo 2020	14:30 – 18:30	Progettazione delle attività didattiche da svolgersi nelle scuole Discussione e simulazione delle attività didattiche
Venerdì 20 marzo 2020	14:30 – 18:30	Ricerca-azione: i corsisti verranno invitati a portare avanti autonomamente delle attività con i propri studenti. Le formatrici dell'Associazione Yunik danno la propria disponibilità per eventuali collaborazioni e aiuti in attesa dell'ultimo appuntamento Creazione di un'area condivisa per caricare e condividere i progetti sviluppati.
Venerdì 3 aprile 2020	14:30 – 18:30	Condivisione di esperienze Discussione delle attività didattiche svolte in classe

ISCRIZIONI: modulo sul sito del CTS di Monza e Brianza - <https://cts.ctimonzabrianza.it/cti/> -
Informazioni: Elena Banfi - cts@isamonza.it

Di seguito il Programma dettagliato

SI RICHIEDE DI ACCERTARSI DI POTER FREQUENTARE PRIMA DI ISCRIVERSI

RELATORE: GILDA BOZZI – YUNIK e Università Bicocca di Milano

Finalità e obiettivi:

Da tempo è emerso che le tecnologie applicate al campo della disabilità rappresentino un vantaggio compensativo per alcune tipologie di disturbo: si sostiene che il coding possa essere non solo uno strumento compensativo ma addirittura alternativo per veicolare i concetti in modo diverso. L'astrazione visuale di Scratch aiuta a semplificare delle procedure e delle analisi che sviluppano capacità di attenzione, di analisi, di soluzione creativa dei problemi. Attraverso uno spazio di azione diverso, trasversale, che non prevede necessariamente la risposta standard al quesito, il coding può diventare uno strumento per costruire collaborativamente la conoscenza.

Descrizione sintetica del corso:

Il corso, organizzato in quattro incontri per un totale di **20 ore di cui 16 in presenza e 4 a distanza per ogni corsista**, si pone due obiettivi: fornire i concetti di base di utilizzo del programma Scratch e le sue caratteristiche più significative e avviare la sperimentazione nell'utilizzo del coding con gli studenti.

Ambito di formazione:

- Ambito trasversale: Metodologie e attività laboratoriali
- Ambito specifico: Inclusione scolastica e sociale attraverso la programmazione informatica

Metodologia di lavoro:

- Lezioni frontali
- Lavori di gruppo
- Laboratori/esercitazioni
- Uso delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione: LIM, PC, slides, proiettore video
- Esercitazioni da remoto.
- Ricerca-azione: attuazione delle attività con i propri studenti.
- Creazione di un'area condivisa

Destinatari:

docenti della scuola primaria e della secondaria di 1° e 2° grado.

Competenze attese:

Conoscenza e capacità di

- Utilizzare il programma Scratch
- Creare un account Scratch
- Creare un progetto
- Utilizzare Sprite
- Programmare Movimento • Aspetto • Eventi • Penna • Costumi • Animazioni • Suoni • Loop
- Costruire un gioco
- Creare oggetti da prendere
- Progettare attività didattiche inclusive utilizzando la programmazione informatica