

TITOLO CORSO **Coding... che gioco è!**

FORMATORE: Maria Grazia Ottaviani

DESTINATARI: INFANZIA

ORE: 15 BLENDED

DESCRIZIONE: Il percorso formativo guida i docenti nella progettazione, creazione e gestione di attività didattiche con approccio STEAM, utilizzando diversi linguaggio per la realizzazione del codice.

PROGRAMMA:

Modulo 1: Cosa è il coding?

- Introduzione al concetto di coding.
- Coding plugged & unplugged.
- Buone pratiche, risorse e strumenti.
- Reticoli computazionali.
- Laboratori.

Modulo 2: Conosciamo Scratch Junior!

- Introduzione a Scratch: Esplorare l'interfaccia, i personaggi e lo sfondo.
- Introduzione ai blocchi di movimento: Far muovere il personaggio.
- Introduzione ai blocchi di aspetto: Cambiare il costume, la dimensione e l'aspetto del personaggio.
- Laboratori.

Modulo 3: I comandi di controllo

- Introduzione ai blocchi di controllo: Ripetere azioni, prendere decisioni.
- Introduzione ai sensori: Utilizzare il mouse o la tastiera per interagire con il personaggio.
- Laboratori.

Modulo 4: progettare, creare e condividere un progetto

- Creare una storia interattiva.
- Progettazione didattica format e valutazione.
- Laboratori.

Laboratori con l'assistente IA.

CALENDARIO:

- 23/05/25 16.30-19.30 PRESENZA
- 03/06/25 16.30-19.30 PRESENZA
- 06/06/25 16.30-19.30
- 13/06/25 16.30-19.30 PRESENZA
- 18/06/25 16.30-19.30

AREA DIGCOMPEDU: 2, 3, 5, 6

LIVELLO DI INGRESSO - DIGCOMPEDU: A1

MODALITA' FORMATIVE

- Learning by doing & sharing
- Learning by doing online sincrónico

- Microlaboratori cooperativi
- @ctive teaching