

Scheda corso – Laboratorio di formazione sul campo

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

DESCRIZIONE

L'azione formativa, in particolare, avrà come obiettivo quello di sfruttare le potenzialità del coding, del coding unplugged, la programmazione a blocchi e l'utilizzo delle piattaforme online come strumento per lo sviluppo del pensiero computazionale.

Con 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.

MODALITÀ di EROGAZIONE

Laboratorio di formazione sul campo erogato in presenza

DURATA

Durata 15 ore

PRINCIPALI CONTENUTI

- 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 nei diversi cicli d'istruzione
- Comprendere l'utilizzo e le funzioni
- Esempi di sviluppo di un'applicazione

CONOSCENZE PREGRESSE

Non è richiesta alcuna conoscenza pregressa

CONOSCENZE IN USCITA

Al termine del percorso formativo i docenti conosceranno strumenti per sviluppare il pensiero computazionale e saranno in grado di realizzare programmi per gestire il sapere in maniera logica, con l'intento di favorire lo sviluppo del problem solving e della creatività.

ATTIVITÀ REALIZZATA NEL LABORATORI DIDATTICI

I docenti sperimenteranno una didattica in grado di sviluppare il pensiero computazionale e ad utilizzare la capacità di problem solving come strumento per orientare all'insegnamento delle competenze con l'utilizzo delle metodologie digitali.