

TITOLO	Coding, pensiero computazionale e didattica digitale
DESCRIZIONE	<p>Quando affrontiamo un problema o abbiamo in mente un'idea, nonostante intuiamo la soluzione non siamo in grado di formularla in modo operativo per metterla in pratica. La capacità di immaginare e descrivere un procedimento costruttivo che porti alla soluzione si chiama "pensiero computazionale".</p> <p>Sviluppare il pensiero computazionale significa aumentare la capacità di analizzare le situazioni, valutarne i limiti, conoscere gli strumenti a disposizione, organizzare e ideare strategie efficaci alla risoluzione delle problematiche.</p> <p>Il pensiero computazionale è una capacità trasversale da sviluppare il prima possibile e rappresenta un bisogno formativo per le future generazioni. Lo sviluppo del pensiero computazionale, nello stesso tempo, richiede un profondo cambiamento della didattica, da trasmissiva a laboratoriale, strutturata per progetti, che incentivi la collaborazione e la discussione.</p> <p>Il dibattito attuale avviato con la legge 107/2015 "La Buona Scuola", evidenzia la richiesta di iniziative di formazione degli insegnanti, per consentire loro di avvicinarsi all'applicazione del pensiero computazionale nell'ambito della nuova didattica per competenze.</p>
OBIETTIVI	<p>Obiettivo generale: acquisire conoscenze necessarie al fine di sviluppare negli studenti competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo efficiente e con creatività.</p> <p>Obiettivi specifici:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Conoscenze: programmazione e pensiero computazionale in classe in modo pratico e divertente attraverso laboratori creativi. • Competenze: saper realizzare una progettazione di un percorso didattico in grado di stimolare l'organizzazione delle idee in forma logica e sequenziale • Abilità: saper applicare il pensiero computazionale nelle diverse situazioni complesse ed essere in grado di stimolarne lo sviluppo negli studenti
PROGRAMMA	<ul style="list-style-type: none"> • Il pensiero computazionale • Fasi del pensiero computazionale • Perché il coding nella scuola di oggi • Pensiero computazionale e PNSD • Piattaforme per il coding • Scratch
MODALITA' DI SVOLGIMENTO	<p>Il corso si svolge in modalità e-learning.</p> <p>A richiesta è possibile prevedere attività in presenza, al raggiungimento di almeno 15 iscritti per provincia.</p> <p>Il corso è fruibile h24, 7g/7g.</p> <p>Materiale didattico scaricabile ed esami online, videolezione, incontro webinar che sarà registrato e caricato in piattaforma.</p>

	Le lezioni registrate potranno essere riviste in qualsiasi momento, collegandosi alla piattaforma Eurosofia ed accedendo con le credenziali ricevute attraverso il nostro sito https://www.eurosofia.it/
PERIODO DI SVOLGIMENTO	2019/2020
DURATA (ORE)	40 ore Il corso ha una durata massima di 4 mesi dall'attivazione dello stesso.
DESTINATARI	Docenti scuola infanzia, Docenti scuola primaria, Docenti scuola secondaria I grado, Docenti scuola secondaria II grado, Dirigenti scolastici, referenti di istituto, funzioni strumentali, figure di coordinamento. Il corso si rivolge anche a tutti i professionisti che lavorano nell'ambito scolastico o educativo e che sono interessati ad aggiornare le proprie competenze.
COSTO A CARICO DEI DESTINATARI (euro)	100 euro per ciascun docente. E' possibile utilizzare il bonus "Carta del docente" PROMOZIONE CONVENZIONE CON LE SCUOLE Eurosofia stipula con gli istituti scolastici apposite convenzioni per l'organizzazione di corsi online + presenza. In questo caso è possibile acquistare il corso con modalità economicamente vantaggiose. Nel caso in cui la scuola utilizzi fondi d'istituto, nessun onere sarà a carico dei docenti. PROMO SOCI ANIEF Se sei socio Anief il corso online costa solo 50 euro
METODOLOGIE	Con il termine e-learning o formazione online si definiscono i processi di insegnamento/apprendimento a distanza basati sulle tecnologie digitali. L'e-learning è un processo che coniuga contenuti, tecnologia e aspetti cognitivi , questi ultimi strettamente legati alla metodologia didattica. Il programma di formazione online è caratterizzato da: <ul style="list-style-type: none"> - <u>assenza di vincoli di spazio e di tempo</u> (i corsisti possono accedere da qualsiasi luogo e in qualsiasi orario) - i contenuti non sono veicolati unicamente dal docente (attraverso la videolezione registrata), ma si utilizzano una <u>pluralità di strumenti di comunicazione</u> (quali e-mail, riferimenti web, ecc.) - l'utente è libero di <u>esplorare diversi contenuti in tempi brevissimi</u> e, nel contempo, l'acquisizione di informazioni segue percorsi inorganici, saltando da un'idea all'altra in rimandi continui Il docente potrà essere contattato attraverso l'invio di un'email, per richiedere chiarimenti o delucidazioni.
MATERIALE E TECNOLOGIE USATE	Il corso è disponibile sul sito www.eurosofia.it collegandosi nell'apposita sezione dedicata all'elearning. La piattaforma Moodle di blended learning è appositamente studiata per favorire:

	<ul style="list-style-type: none"> - la pubblicazione online di materiale didattico su tutti gli argomenti del corso, inclusi esemplificazioni ed esercitazioni - la partecipazione al webinar in diretta - accesso alla registrazione dei webinar ed alla videolezione <p>Nel caso di attività in presenza saranno utilizzate le seguenti tecnologie:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. PC, LIM e/o videoproiettore 2. Web <p>Il corsista avrà a disposizione tutti gli strumenti didattici elaborati dai docenti del corso</p>
TIPOLOGIA VERIFICHE FINALI	<p>Sono previste due tipologie di verifiche, mediante test a risposta multipla:</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Verifica dell'auto-apprendimento dei corsisti <p>E' prevista una verifica finale e la correzione dello studio di un caso/esercitazione/project work.</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Verifica della CustomerSatisfaction <p>E' prevista una valutazione del livello di gradimento del corso</p>
MAPPATURA DELLE COMPETENZE	<ul style="list-style-type: none"> • realizzazione di iniziali attività didattiche legate al coding e al pensiero computazionale con l'utilizzo di piattaforme create ad hoc per gli studenti, attraverso giochi didattici e story telling • utilizzare l'ambiente scratch come strumento per eseguire il coding • realizzare presentazioni multimediali con scratch
AMBITO	Didattica per competenze e innovazione metodologica
ATTESTATO	<p>L'attestato di partecipazione, ricosciuto dal MIUR ai sensi della Direttiva 170/2016, è scaricabile direttamente dalla piattaforma elearning, <u>solo</u> dopo aver trascorso in piattaforma 2.400 minuti (non contribuisce al raggiungimento dei minuti complessivi il download dei documenti e/o la lettura degli stessi al di fuori della piattaforma) + aver superato test di verifica + aver compilato il questionario di gradimento</p>
MODALITA' DI ISCRIZIONE	<p>Collegarsi al sito www.eurosafia.it (scegliere il corso e cliccare nella sezione ISCRIVITI ORA), registrarsi e caricare copia del bonifico oppure copia del Bonus Carta Docente.</p> <p>E' anche possibile pagare direttamente sul sito attraverso la Carta di credito.</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>I docenti a tempo indeterminato in sostituzione della ricevuta del versamento potranno caricare in allegato al modulo d'iscrizione il Bonus generato da Carta del Docente, con importo pari al costo del corso</p> <p>Nel caso di pagamento a mezzo bonifico utilizzare i seguenti dati: EUROSOFIA - IBAN IT88 L030 6234 2100 0000 1372 033 - Banca Mediolanum - Sede di Basiglio Causale: "Iscrizione Corso " _____ "</p>



EUROSOFFIA
Ente italiano di Formazione europea Professionale e di Ricerca



Soggetto Qualificato dal MIUR per la formazione del personale della Scuola ai sensi della direttiva n. 170/2016

CONTATTI	<p>www.eurosofia.it Palazzo del Gran Cancelliere, Via del Celso n. 49 – 90134 Palermo Per informazioni chiamare il numero 091 7098311/357 oppure scrivere un'email a segreteria@eurosofia.it</p>
-----------------	---