



ITC LAB START PRIMO APPROCCIO AL CODING con ROBOT DOC

Codice portale S.O.F.I.A ID: 35379

Il percorso formativo **ITC LAB START PRIMO APPROCCIO AL CODING**, della durata di 25 ore fruibili on-line, in modalità asincrona, consente di acquisire importanti competenze per lo sviluppo del Pensiero Logico Computazionale e di attività multidisciplinari con particolare riferimento alle STEM. È rivolto ai docenti ed è costituito da moduli didattici fruibili gradualmente con livelli di difficoltà crescenti. Il segmento formativo consente di acquisire la padronanza nell' utilizzo dell'ambiente Scratch Jr e le conoscenze di base e le abilità per governare un kit didattico per la robotica educativa (DOC) da utilizzare sia per accrescere il proprio bagaglio professionale che per avviare, anche attraverso l'utilizzo dei contenuti disponibili in piattaforma, percorsi didattici rivolti ai propri alunni a partire dalla scuola dell'infanzia. *Il format utilizzato è adeguato alla Nota M.I.U.R.- Direzione Generale del Personale della scuola n.35 del 7 gennaio 2016 per la formazione e l'aggiornamento delle competenze professionali del personale in servizi.*

Materiale didattico a corredo: Kit hardware didattico Clementoni DOC.

[Visualizza la video presentazione del corso](#)

Obiettivi:

- Imparare ad imparare facendo per progettare e comunicare, cioè acquisire autonomia nel lavoro organizzandosi per elaborare materiali differenti in funzione delle necessità e degli argomenti da trattare.
- Saper analizzare, generalizzare ed individuare i casi particolari di un determinato problema e codificarli.
- Saper operare per artefatti e modelli che si possono utilizzare in diversi contesti.
- Saper elaborare unità didattiche nella propria disciplina che prevedano l'uso del coding.

Riconoscimenti:

Il corso è erogato dall'Ente di Formazione Touch M.E. accreditato dal Ministero della Pubblica Istruzione Università e ricerca per la formazione del personale della Scuola D.M. 90/2003 e adeguato alla Direttiva 170/2016.

Il percorso è articolato con il giusto equilibrio tra:

- Fruizione delle lezioni in F.A.D.
- Utilizzo delle applicazioni e degli strumenti condivisi
- Studio autonomo
- Attività ed esercitazioni pratiche guidate
- Supporto tecnico alla formazione

Attestazione:

Al termine del percorso l'Ente Touch M.E. avvia la procedura per la validazione delle competenze acquisite dal corsista in seguito all'esperienza maturata e provvede al rilascio dell'Attestato.

Articolazione delle lezioni

Introduzione al percorso formativo

Indicazioni per la corretta fruizione

Moduli didattici
Introduzione al Coding e alla robotica educativa <i>Introduzione al Coding; Introduzione alla Robotica; Il coding a scuola; Il Pensiero logico computazionale; Coding nella didattica</i>
Esperienze di Coding Unplugged <i>L'ora del codice; L'esperienza CodyFeet; L'esperienza CodyRoby; Elementi suggeriti per avviare le attività</i>
Esperienze di Pixel Art <i>Pixel Art; Esempio realizzato con Pixel Art; Esempi di immagini in Pixel Art; Accedi alla piattaforma Zaplycode</i>
Dispositivi selezionati per facilitare le attività a scuola <i>Scheda tecnica del robot DOC di Clementoni</i>
Utilizziamo i Kit robotici per esercitarci con il Coding in situazioni reali con DOC di Clementoni <i>Esempio in modalità free; Esempio con il tabellone 1; Esempio con il tabellone 2</i>
Documentazione del robot DOC di Clementoni <i>Documentazione del kit didattico; Contenuto della scatola</i>
A scuola di Coding con il robottino educativo parlante <i>Approfondimenti e suggerimenti; Modalità di utilizzo di un robottino educativo parlante</i>
L'installazione, l'interfaccia grafica e l'editor delle immagini con Scratch Junior <i>Cos'è Scratch Junior; Installazione in ambiente Android; Installazione in ambiente iOS; L'interfaccia grafica e i blocchi; Animare i personaggi con i blocchi; L'editor delle immagini; Modificare uno Sprite</i>
Utilizziamo Scratch Junior per governare un robot virtuale <i>Attività pratica suggerita; Esempio di attività pratica con Scratch Junior; Come creare una Digital Story</i>
Semplici soluzioni per imparare a programmare <i>Logo; Accedi alle risorse condivise da TurtleAcademy per imparare a programmare con il Logo; Blockly</i>
Approfondimenti
Progettare, condurre, monitorare e valutare una UdA
Verifica finale <i>Alla fine del percorso formativo ai docenti sarà emesso l'attestato al singolo partecipante che sarà caricato a nostra cura su piattaforma S.O.F.I.A.</i>

ISCRIVITI!!

ESPLORA L'OFFERTA
FORMATIVA