Professional Academy
Dritti al punto



SCONTO 20% entro il 17/03/2025!

CODING e PENSIERO COMPUTAZIONALE: come applicarli nella scuola primaria?

Buongiorno,

attualmente saper **programmare linguaggi informatici, "dialogare" correttamente con il computer** e **saper gestire il pensiero computazionale** sono **skills fondamentali** che ogni alunno deve acquisire fin dai primi anni di scuola, attraverso percorsi e attività in aula.

Inserire **percorsi di coding** all'interno della **programmazione scolastica**, oltre che essere un **obbligo** normativo (Mozione n. 1-00117 del 12 marzo 2019), **permette** di favorire **lo sviluppo del pensiero logico** e **computazionale** nei bambini.

Per assolvere questo compito, ogni docente deve saper rispondere a questi interrogativi:

- *Cosa sono il **pensiero computazionale** e il **coding**? Come avvicinare gli studenti al loro utilizzo?*
- ***Come programmare** attraverso gli **strumenti open source disponibili online**?*
- *Come utilizzare **Scratch**, **Scratch JR**, **Makey Makey** e **Blockly** nella didattica?*
- *In che modo **stimolare l'interesse** degli studenti attraverso il lavoro in aula?*
- *Come **organizzare un laboratorio di coding in classe**? Come **programmare un robot**?*
- *Come **creare esercizi, videogiochi e animazioni** insieme ai propri studenti?*
- *Come **valutare i progressi degli alunni**?*

Per supportarti ad **introdurre gradualmente il coding in classe** ed educare i tuoi alunni a **pensare e agire in modo computazionale**.



Online Seminar (Corso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIM** (15 ore)

LET'S CODE - Coding e pensiero computazionale per la scuola primaria

Indicazioni pratiche per progettare percorsi didattici ed educativi attraverso la programmazione cartacea e Scratch

A cura di Matteo Troìa e Francesco Passantino (Formatori esperti in digitalizzazione, tecnologia e coding)

CHE COS'È L'ONLINE SEMINAR?

- Si tratta di un **corso online di formazione pratica**, costituito da **4 lezioni** *(video, schede tecniche, dispense, esempi, test di autovalutazione intermedi)* accessibili tramite un apposito portale web.
- **Materiale disponibile immediatamente.**
- Potrai accedere ai contenuti formativi **in qualsiasi momento e da ogni luogo**.

QUALI SONO GLI OBIETTIVI?

- Dare la possibilità agli studenti di apprendere, fin dai piccoli, a **pensare in modo computazionale.**
- Utilizzare **Scratch, Scratch JR, Makey Makey e Blockly** nell'insegnamento quotidiano: il gioco è la chiave per avvicinare gli studenti a una didattica innovativa e digitale.
- Creare **esercizi**, **videogiochi**, **animazioni** e **laboratori** insieme ai propri studenti.
- Apprendere le **basi dell'elettronica** e insegnarle attraverso **esercitazioni semplici** ed efficaci.

PER INFO INQUADRA IL QR-CODE oppure **clicca qui.**

OFFERTA LIMITATA: SCONTO 20% per iscrizioni entro il 17 marzo 2025!

Per iscriversi compilare il modulo d'iscrizione e inviarlo via email o via Fax al n. 0376 1582116.
Per ogni chiarimento puoi contattarci al n. 0376 391645 o via email a formazione@aidem.it

PROGRAMMA SINTETICO DELLE LEZIONI

LEZIONE 1 DAI CONCETTI BASE TEORICI ALLA PROGRAMMAZIONE SU CARTA

- Il pensiero computazionale: la quarta abilità di base
- Il coding come metodo per dare istruzioni ed eseguire compiti
- Il coding: lo strumento didattico per educare gli studenti al pensiero computazionale
- Il linguaggio Javascript
- La programmazione su carta a quadretti

Dispensa, slides di sintesi, test di autovalutazione

LEZIONE 2 LA PROGRAMMAZIONE DIGITALE: SCRATCH JR E CODE.ORG

- Introduzione a Scratch JR
- Come realizzare animazioni e giochi
- Code.org: trascinare i blocchi, programmare e disegnare e creare un gioco

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

LEZIONE 3 IL MONDO DELL'ELETTRONICA: MAKEY MAKEY, BLOCKLY, ELETTRICITÀ

- Makey Makey: circuiti, LED e interruttori
- Blockly: esercitazioni
- Come programmare un robot
- Elettricità: circuiti, dischi ottici e microfono

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

LEZIONE 4 COME UTILIZZARE SCRATCH NELLA DIDATTICA

- Scratch: come muoversi all'interno della piattaforma
- Come utilizzare gli Sprite
- Imparare programmando: esercizi per progettare l'attività didattica attraverso Scratch
- Come progettare un videogioco con Scratch
- Come creare un'animazione con Scratch
- Buone pratiche e bug da risolvere con Scratch
- I cloni di Scratch

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

Docente: Dott. Matteo Troìa
Ha svolto il ruolo di Data Scientist nella Commissione parlamentare d'inchiesta sulla Digitalizzazione e l'Innovazione della Pubblica Amministrazione alla Camera dei Deputati. È co-fondatore di CoderDojo, un movimento internazionale che mira a insegnare la programmazione Informatica ai bambini.

Docente: Francesco Passantino
Consulente nelle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione per diverse imprese pubbliche e private. Formatore ICT dai bambini ai post laureati. Ha fondato il Google Developer Group di Palermo e il CoderDojo Palermo.

Per iscriversi compilare il modulo e inviarlo via email o via Fax al n. 0376 1582116.

MODULO DI ISCRIZIONE (Si prega di compilare in stampatello)

Titolo: **"LET'S CODE - Coding e pensiero computazionale per la scuola primaria"**
Prezzo per partecipante: € 79,00*

Cod. 10019307

☐ Desidero iscrivermi **utilizzando la Carta del Docente**.**
(Codice identificativo Piattaforma Sofia: **97910**)
*** Per gli acquisti effettuati tramite la Carta del Docente non è possibile beneficiare delle offerte in corso.*

☐ Desidero iscrivermi **beneficiando delle offerte in corso** senza utilizzare la Carta del Docente.
OFFERTA LIMITATA: SCONTO 20% (€ 63,20*) entro il 17 marzo 2025!
Ulteriore Sconto del 10% per 2 o più partecipanti dello stesso istituto scolastico.

4 lezioni (Video, slides di sintesi, test di autovalutazione) disponibili su un apposito portale web.
** IVA esente ai sensi del D.P.R. 633/72, art.10.*

em/25

Intestatario fattura _____ Partecipante/i _____

CIG _____ CODICE UNIVOCO ISTITUTO _____

Scuola di appartenenza: ☐ Infanzia ☐ Primaria ☐ Secondaria I° ☐ Secondaria II° ☐ Dirigente Scolastico

Partita IVA _____ Cod. fiscale _____

Via _____ N° _____ CAP _____ Città _____ Provincia _____

Telefono _____ FAX _____ Mail _____

Data, firma e timbro per accettazione _____

Sottoscrivendo il presente ordine confermo di aver preso visione dell'informativa, pubblicata sul sito "aidem.it" al seguente link https://www.aidem.it/privacy/ per il trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità in essa indicate e previste. Per ogni ulteriore informazione sul trattamento dei tuoi dati, contattaci all'indirizzo privacy@aidem.it. Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporti in ogni momento al trattamento dei tuoi dati personali se esso è fondato sul legittimo interesse, inviando la tua richiesta ad Aidem all'indirizzo privacy@aidem.it. DISDETTA: L'eventuale disdetta all'Online Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro 5 giorni dall'invio del presente modulo. Trascorso tale termine, verrà addebitata l'intera quota d'iscrizione. ORGANIZZAZIONE: In caso di circostanze imprevedibili AIDEM Srl si riserva il diritto di operare eventuali cambiamenti di data, programma o docenti. L'Online Seminar si svolgerà al raggiungimento del numero minimo dei partecipanti. Con la firma del presente modulo di iscrizione si danno per lette e accettate le condizioni generali, pubblicate sulla pagina web www.aidem.it (www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni_Generali.pdf).