

Programma Corso

TITOLO	CODING TOOLS for the classroom
Descrizione	<p>La codifica è un'abilità molto importante per gli studenti. Permette loro di imparare a programmare, dietro le quinte contesti e diventare fluenti con la tecnologia. Offre agli studenti una via intellettuale per aprire ed esprimere le loro idee creative. Ecco TRENTA strumenti che gli insegnanti possono utilizzare per insegnare agli studenti i fondamenti della programmazione attraverso puzzle, tutorial, storie e attività interattive.</p> <p>Abbiamo raccolto questi strumenti in modo tale che gli studenti a tutti i livelli di conoscenza e realizzazione troveranno qualcosa di utile, da strumenti di codifica più visivi e complessi per principianti a corsi avanzati e tutorial che consentono agli studenti di apprendere e utilizzare le lingue reali per creare app, siti Web e giochi. Sia che gli studenti stiano giocando a un semplice gioco basato sulla logica, sia che stiano scrivendo script per creare la prossima grande app, questi strumenti faranno sicuramente riflettere sugli studenti sul tipo di linguaggio utilizzato nella tecnologia che usano ogni giorno.</p>
Finalità e obiettivi:	<ul style="list-style-type: none"> • Accompagnare i docenti nel passaggio da una didattica tradizionale ad una didattica innovativa che sappia utilizzare le risorse tecnologiche in maniera sistematica e non episodica nella didattica quotidiana. • Supportare i docenti nella progettazione/realizzazione di attività didattiche tramite risorse tecnologiche finalizzate al miglioramento degli apprendimenti degli studenti • Acquisizione delle competenze progettuali, ma soprattutto tecnico/pratiche, per "portare in classe" il coding e migliorare l'efficacia del processo di apprendimento.
Mappatura delle competenze attese:	<ul style="list-style-type: none"> • Essere in grado di definire una sequenza di passi necessari per la risoluzione di semplici problemi. • Comprendere il funzionamento di un linguaggio di programmazione a blocchi.
Verifica e valutazione:	<p>Le prove di verifica si svolgeranno all'interno del corso in tre momenti diversi :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fase 1 valutazione tramite questionari a risposta aperta e/o a scelta multipla per ogni modulo • Fase 2 a chiusura del corso, stesura progetto di intervento contestualizzato • Fase 3 Verifica della Customer Satisfaction, valutazione del livello di gradimento del corso

WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.

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

Ente accreditato EIPASS e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588 – 3683192166 – P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ info@webhousemessina.com



WebHouseMessina



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



Programma	Moduli	Attività previste	Contenuti
	Modulo 1	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 1 Cargo-Bot • 2 Code Avengers • 3 Code Wars
	Modulo 2	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 4 Code.org • 5 CodeCombat • 6 Codemoji
	Modulo 3	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 7 Codemonkey • 8 CoderDojo • 9 Codesters
	Modulo 4	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 10 Cozmo • 11 Free Code Camp • 12 GameMaker Studio 2
	Modulo 5	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 13 GameSalad • 14 Google CS First • 15 Itch
	Modulo 6	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 16 Khan Academy • 17 Human Resource Machine • 18 Lightbot: Programming Puzzles
	Modulo 7	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 19 Made with Code • 20 MIT OpencourseWare • 21 Mozilla Thimble
	Modulo 8	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 22 Mozilla X-Ray Goggles • 23 Pencil Code Gym • 24 Scratch
	Modulo 9	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 25 Sphero Edu • 26 Swift Playgrounds • 27 The Odin Project
	Modulo 10	5 ore FAD (lavoro collaborativo in rete)	<ul style="list-style-type: none"> • 28 Thunkable • 29 Tickle • 30 Tynker
Modalità di svolgimento	Il corso si svolge in modalità e-learning.		
Luogo di svolgimento	Il corso si svolge in modalità e-learning.		
Periodo di svolgimento	Anno scolastico		
Durata (ore)	50 ore FAD		
Destinatari	Docenti di ogni ordine e grado e/o aspiranti Docenti		
Costo a carico dei	€ 20,00		

WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.

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

Ente accreditato EIPASS e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588 – 3683192166 – P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ info@webhousemessina.com



WebHouseMessina



MINISTERO DELL' ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



destinatari	
Metodologia di lavoro:	<p>Formazione a distanza (Piattaforma Moodle by WebHouseMessina): la FAD costituisce una fase del processo formativo, in quanto il modello di intervento è di tipo e-learning. Gli argomenti delle lezioni saranno presentati ai corsisti, mediante apposita documentazione on-line, allo scopo di avviare una prioritaria riflessione sugli argomenti oggetto di studio, un ulteriore approfondimento e un confronto tra partecipanti (forum della comunità di apprendimento).</p> <p>E' prevista, inoltre, la redazione di un project work.</p> <p>Il project work è una sperimentazione attiva dei contenuti appresi durante il percorso didattico formativo e si collega alla metodologia "learning by doing", che sottolinea come, dopo un periodo di apprendimento, si riesca a realizzare un progetto relativo a obiettivi prefissati e a contesti reali.</p> <p>http://www.webhousefad.it.</p>
Materiale e tecnologie usate	<p>Il corso è disponibile sul sito http://www.webhousefad.it (Piattaforma Moodle by WebHouseMessina).</p> <p>Per le attività in presenza saranno utilizzate le seguenti tecnologie:</p> <ul style="list-style-type: none"> - PC, LIM e/o videoproiettore - Web <p>Il corsista avrà a disposizione tutti gli strumenti didattici elaborati dai docenti del corso: Materiale didattico appositamente predisposto (dispense, documenti, video, bibliografia, sitografia)</p>
Attestato	Al termine sarà rilasciato un attestato di partecipazione, rilasciato da WebHouseMessina, in qualità di soggetto accreditato e riconosciuto dal MIUR.
Ambito	Didattica e metodologie - Innovazione didattica e didattica digitale - Gli apprendimenti
Formatore	Dott.ssa Angelina Rizzo
Direttore del corso	Dott.ssa Angelina Rizzo
Modalità di iscrizione	<p>Per iscriversi collegarsi al sito www.webhousemessina.com, scegliere il corso e seguire la procedura telematica di registrazione. Compilare la scheda di iscrizione e caricarla sul sito unitamente alla copia del bonifico e/o Buono Carta del Docente.</p> <p>Il bonifico deve essere intestato a: WebHouseMessina - IBAN IT41N0306982550100000003643 Causale: "iscrizione Corso " _____ (indicare il titolo del corso)"</p> <p>Per informazioni chiamare il numero 0906413588 oppure scrivere una email a info@webhousemessina.com</p>

WebHouseMessina sas di Angelina Rizzo & C.

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

Ente accreditato EIPASS e PEKIT per la Certificazione Informatica

Viale San Martino, 62 – 98123 Messina ☎ 0906413588 – 3683192166 – P.Iva 02527930834

<http://www.webhousemessina.com> - ✉ info@webhousemessina.com