

## DIGITALE DI CLASSE

PERCORSO PER L'INNOVAZIONE DIDATTICA  
PER DOCENTI DI SCUOLA SECONDARIA DI 1° GRADO

## CODING e ROBOTICA

Costruire le competenze digitali



Nell'ambito di Riconessioni  
De Agostini Scuola propone un progetto  
di apprendimento integrato di **CODING E ROBOTICA**.

- Destinatari:** docenti di Matematica e Tecnologia della scuola secondaria di 1° grado
- Durata:** 8 incontri in presenza (24 ore) + 8 ore di webinar
- Inizio corso:** settembre 2018
- Fine corso:** giugno 2020
- Formatori:** **Andrea Ferrareso** ed esperti di didattica digitale DeA Scuola

Per informazioni sui corsi e iscrizioni potete consultare la pagina web [riconessioni.deascuola.it](http://riconessioni.deascuola.it) o contattarci all'indirizzo [riconessioni@deascuola.it](mailto:riconessioni@deascuola.it)

### RICONNESSIONI

è un progetto di:



Compagnia  
di San Paolo

Realizzato da:



Fondazione  
per la Scuola  
Compagnia di San Paolo

In collaborazione con:



## OBIETTIVI

- Sviluppare unità di apprendimento per integrare il pensiero computazionale nella programmazione didattica annuale;
- Mettere le tecnologie al servizio della didattica, per l'insegnamento, per l'apprendimento e per la valutazione;
- Sviluppare le competenze chiave di cittadinanza proponendo alla classe un uso consapevole della tecnologia, fondato su solide basi logico-matematiche;
- Ideare proposte di attività inclusive, favorendo il lavoro di gruppo e la condivisione tra pari, anche con gruppi formati da studenti con diversi gradi di abilità.

## IL PERCORSO

Un progetto sperimentale per ripensare assieme ai docenti di **Matematica e Tecnologia** della scuola secondaria di primo grado l'introduzione del pensiero computazionale nelle normali attività quotidiane di insegnamento.

Il percorso di lavoro non necessita di conoscenze pregresse in campo informatico. Si prenderanno in considerazione e si elaboreranno proposte laboratoriali a partire da contenuti disciplinari della classe prima.

Offriremo ai partecipanti strumenti e occasioni formative per approfondire il rapporto tra pensiero computazionale, algoritmi e coding. Le esperienze pratiche e le attività di coding saranno sviluppate con Scratch, Snap! e App Lab.

Le attività di robotica saranno basate sull'impiego di mBot, il robot didattico che si programma con il software mBlock, derivato da Scratch. Saranno messi a disposizione dispense ed esempi di codice, e sarà attivata per i partecipanti la Piattaforma LMS DeA Scuola per la condivisione di materiali didattici, la discussione e l'assistenza a distanza.