

Risultati

Al termine del corso gli insegnanti avranno acquisito in modo pratico e diretto gli elementi base del pensiero computazionale e saranno in grado di applicarlo agli ambiti disciplinari di loro interesse.

Il corso servirà inoltre a mostrare quanto sia facile portare il pensiero computazionale in classe. Questa consapevolezza, acquisita da insegnanti e alunni, merita di essere citata tra i risultati.

STRUTTURA DEL CORSO E CALENDARIZZAZIONE

Lezione 1 (giovedì 14/02/2019 dalle 17:00 alle 18:30) **Presentazione del corso e del metodo:** registrazione dei docenti partecipanti sulla piattaforma di Programma il Futuro; descrizione dei vari percorsi proposti dalla piattaforma e delle opportunità possibili nelle attività con gli studenti

Lezione 2 (giovedì 28/02/2019 dalle 17:00 alle 18:30) **L'ora del codice:** descrizione di questa attività da svolgere in determinati periodi dell'anno con il coinvolgimento di tutta la classe che si ha in carico. Analisi dei vari percorsi da proporre agli studenti.

Lezione 3 (giovedì 07/03/2019 dalle 17:00 alle 18:30) **Il corso introduttivo di code.org.:** ogni insegnante inizierà e terminerà il corso veloce di coding in modo da essere consapevole di cosa andrà a sviluppare con gli studenti

Lezione 4 (giovedì 21/03/2019 dalle 17:00 alle 18:30) **Creare e condividere con Scratch:** conoscenza del software Scratch e delle sue potenzialità. Condivisione e riformulazione dei progetti di Scratch.