

Calendario Incontri

incont ro		data	dalle	alle	tot ore
1	me r	20 marzo 2019	16.00	19.00	3
2	me r	27 marzo 2019	16.00	19.00	3
3	me r	3 aprile 2019	16.00	19.00	3
4	me r	10 aprile 2019	16.00	19.00	3
5	me r	17 aprile 2019	16.00	19.00	3
6	lun	29 aprile 2019	16.00	19.00	3
7	me r	8 maggio 2019	16.00	19.00	3
8	me r	15 maggio 2019	16.00	19.00	3
9	me r	22 maggio 2019	16.00	19.00	3

10	gio	30 maggio 2019	16.00	19.00	3
----	-----	-------------------	-------	-------	---



OB 10.2 Miglioramento Competenze Chiave Allievi
Azione 10.2.2 - Potenziamento Aree Disciplinari
Sotto-Azione 10.2.2A-Competenze di Base

Modulo " Sviluppo del pensiero computazionale e della creatività digitale"

I'm Robot



Esperto Ermelinda Di Girolamo Tutor Rossella Di Fusco

Finalità del corso

Ideazione e programmazione di un'animazione digitale mediante l'utilizzo di piattaforme coding.

Manifesto del corso

Viviamo in un mondo in cui il digitale, e dunque la programmazione informatica, si trova alla base di molti processi, dal marketing all'economia, dalla medicina alla scienza, ed è un fortissimo propulsore di produttività e innovazione in molti settori.

Alla base di ogni applicazione informatica vi sono degli algoritmi che specificano in maniera astratta come eseguire un compito. Si tratta di un processo logico-creativo che permette di scomporre un problema complesso in più parti per poi affrontarlo un pezzo alla volta, in modo da arrivare con più facilità alla soluzione generale.

Per gli studenti, ricevere un'introduzione alla programmazione informatica, o *coding*, permette loro di capire cosa può essere espresso e creato grazie alla tecnologia, di immaginare nuovi dispositivi e applicazioni digitali e soprattutto di sviluppare competenze trasversali di *problem solving*, ragionamento logico e creatività, oramai fondamentali indipendentemente dal loro futuro settore di impiego professionale.

Il coding è trasversale: si applica sia alle materie scientifiche sia a quelle letterarie, permettendo una sperimentazione a 360° di nuovi approcci didattici da

proporre in classe, sempre in un contesto ludico. Inoltre, è una strategia che permette di catturare l'attenzione anche degli alunni più distratti e demotivati, che credendo di giocare imparano a risolvere un problema più o meno complesso in base alla fascia di età.

Il corso, che si esplica sia attraverso attività tradizionali che interattive, vuole incoraggiare gli alunni a essere creativi e passare dall'essere meri consumatori di tecnologia a creatori e promotori di un'economia digitale.