



EDUCARE
A EDUCARE

Coding e robotica alla primaria: strumenti e strategie per una didattica autentica e inclusiva

Destinatari

Insegnanti di scuola primaria
(max. 25 iscritti)*

Ore in presenza

15

Quando

14, 21, 28 sett.; 5, 12 ott. 2016
dalle 14.45 alle 17.45

Dove

Le Serre dei Giardini Margherita
Via Castiglione 136, Bologna

Il corso si sviluppa come una introduzione ad alcuni degli strumenti più utili per integrare il *coding*, la robotica, il *making* e l'elettronica all'interno della didattica curricolare della scuola primaria.

Attraverso questa esperienza si intende trasmettere ai docenti gli elementi fondamentali e le metodologie dell'apprendimento creativo e dell'imparare facendo.

I docenti verranno guidati nella sperimentazione dei vari strumenti e nella ideazione/progettazione di attività didattiche sia specificamente disciplinari che trasversali. Il *coding* verrà presentato come un linguaggio universale inclusivo per tutti gli alunni, capace di assecondare la propensione individuale e privilegiare le varie intelligenze, non solo logico-matematica e linguistica, ma anche spaziale, musicale, cinestetica, interpersonale e intrapersonale.

In dettaglio le giornate del corso:

- I incontro: Pensiero computazionale: riferimenti introduttivi al "Piano Nazionale Scuola Digitale". Introduzione al linguaggio di programmazione *Scratch*;
- II incontro: Programmazione con *Scratch* e applicazione nella didattica curricolare;
- III incontro: *Makey Makey*, questo sconosciuto. Uno strumento inclusivo in classe;
- IV incontro: Robotica educativa;
- V incontro: Circuiti elettrici e *Tinkering*.

Al termine del corso, i docenti partecipanti saranno invitati a sviluppare con gli alunni delle proprie classi alcuni progetti che prevedano l'utilizzo delle competenze e degli strumenti di lavoro acquisiti. Tali progetti potranno essere presentati pubblicamente a Opificio Golinelli.

I progetti più meritevoli saranno premiati con la possibilità di portare la propria classe gratuitamente ad uno dei laboratori della Fondazione Golinelli.

*Il corso è consigliato anche per gli animatori digitali.

La prenotazione è obbligatoria - [Fai clic per accedere al modulo di prenotazione](#)

Le iscrizioni apriranno il 22 agosto 2016 alle ore 10.00

Collaborazioni > Una collaborazione tra Fondazione Golinelli e Associazione ProgrammaBol, organizzatore di CoderDojo Bologna.

Attività collegate per le classi > Laboratori di programmazione e robotica educativa di Scuola delle idee (<http://www.scuoladelleidee.it/attivita-per-le-scuole/>)