

GIOCHI EDUCATIVI PER LA DIGITAL LITERACY

Il corso affronta il rapporto tra gioco, competenze digitali e apprendimento per la prima infanzia. Come le pratiche didattiche della scuola d'infanzia possono raccogliere la sfida dell'alfabetizzazione digitale? All'interno dei setting di gioco educativo, come e possibile valorizzare l'utilizzo di alcuni strumenti tecnologici e integrare il lavoro sull'empatia e le emozioni?

Il corso prevede tre incontri dal vivo in cui si alternano momenti di teoria a workshop pratici di utilizzo di giocattoli digitali e tools no screen:

- Lezione 1: Didattica innovativa e gioco
- Lezione 2: Empatia, la chiave per disegnare la nuova didattica del digitale
- Lezione 3: Ritmo, misure, numeri e spazio: pensiero computazionale attraverso i giocattoli.

Segue un webinar dedicato all'impostazione di un progetto didattico che ogni corsista deve sviluppare e documentare individualmente in classe con la supervisione dei formatori.

Cura scientifica di Tinkidoo

BOLOGNA

Dall'8 nov. 2017 al 20 feb. 2018

- 8-15-22 nov. 2017 ore 14.30>17.30, dal vivo
- 6 dic. 2017 ore 14.30>17.30, webinar
- Fino al 10 febbraio: sviluppo progetto didattico e consegna documentazione
- 20 febbraio ore 14.30>17.30, valutazione finale **online**

Luogo: Opificio Golinelli, Via Paolo Nanni Costa 14, Bologna

Iscrizione obbligatoria [cliccando qui](#)

Le iscrizioni apriranno il 20 settembre 2017 ore 17.00

Utenti: 25 Educatori di nido d'infanzia e insegnanti di scuola d'infanzia

Durata: 25 ore totali, di cui 9 dal vivo

Costo: gratuito

Attestato: Sì. Corrispondente a 1 Unità di formazione

Riconoscimento dell'esonero dal servizio: Sì, nei limiti della normativa vigente

Ambiti

Trasversali: innovazione didattica e didattica digitale

Obiettivi

- Migliorare la preparazione scientifica e tecnologica di base degli insegnanti con particolare attenzione al pensiero logico e computazionale
- Incrementare la preparazione degli insegnanti sui linguaggi scientifici e tecnologici nel gioco del bambino, valorizzando le esperienze e l'apprendimento in situazione adattando la preparazione teorica e pratica alle esigenze specifiche dei bambini e del gruppo classe
- Ampliare le pratiche educative, inserendo l'uso di giocattoli digitali e smart toys nelle attività di gioco educativo
- Creare occasioni di confronto tra insegnanti affinché si scambino esperienze e producano materiale didattico



FONDAZIONE
GOLINELLI

Programma

8 novembre

Didattica innovativa e gioco: quali competenze per il lavoro del 2030 e con quali approcci.
Introduzione, discussione e prime esperienze pratiche

15 novembre

Empatia, la chiave per disegnare la nuova didattica del digitale.
Workshop con empathy toy

22 novembre

Ritmo, misure, numeri e spazio: pensiero computazionale attraverso i giocattoli.
Workshop con dash and dot e lo xylofono.

6 dicembre

Impostazione del progetto didattico individuale da sviluppare in classe. Chiarimento delle consegne, condivisione di idee, discussione e orientamento.

Dal 7 dicembre al 10 febbraio

Sviluppo del progetto didattico, implementazione in classe con supervisione online da parte dei formatori e consegna della documentazione per valutazione finale.

20 febbraio

Valutazione finale online

Mappatura delle competenze

- Saper progettare attività di gioco educativo con l'uso di smart e digital toys
- Saper cogliere la sfida dell'alfabetizzazione digitale valorizzandola nelle pratiche educative quotidiane

Tipologia verifiche finali

Partecipazione all'80% delle ore dal vivo; consegna nei tempi dei prodotti richiesti.

Formatori

- Sonia China, education designer e formatrice esperta sui temi della didattica del digitale. Imprenditrice del settore education e founder di Tinkidoo, lavora nel campo dell'educazione digitale da circa 5 anni.