

Amazon, ilmiolibro etc)

3. Attività relative al progetto “Programma il Futuro”, promosso dal CINI (Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica) in collaborazione con il MIUR, (Ministero dell’Istruzione, Università e Ricerca), per lo sviluppo del pensiero computazionale, coding, programmazione, elettronica e robotica.

“CECCO CODING LAB”

Sviluppo del pensiero computazionale, coding, programmazione, elettronica e robotica

PRESENTAZIONE

Da “Programma il futuro” <https://programmailfuturo.it/media/docs/Descrizione-progetto-Programma-il-Futuro.pdf>

Il CINI – Consorzio Interuniversitario Nazionale per l’Informatica – ha avviato a partire dall’anno scolastico 2014/15 il progetto “Programma il Futuro”, in collaborazione con il MIUR, Ministero dell’Istruzione, Università e Ricerca.

L’obiettivo è fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell’informatica.

Il progetto è stato riconosciuto come iniziativa di eccellenza europea per l’educazione digitale nell’ambito degli European Digital Skills Awards 2016.

Nel mondo odierno i computer sono dovunque e costituiscono un potente strumento di aiuto per le persone. Per essere culturalmente preparato a qualunque lavoro uno studente di adesso vorrà fare da grande è indispensabile, quindi, una comprensione dei concetti di base dell’informatica. Esattamente com’è accaduto in passato per la matematica, la fisica, la biologia e la chimica.

Il lato scientifico-culturale dell’informatica, definito anche pensiero computazionale, aiuta a sviluppare competenze logiche e capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente, qualità che sono importanti per tutti i futuri cittadini. Il modo più semplice e divertente di sviluppare il pensiero computazionale è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Un’appropriata educazione al pensiero computazionale, che vada al di là dell’iniziale alfabetizzazione digitale, è infatti essenziale affinché le nuove generazioni siano in grado di affrontare la società del futuro non da consumatori passivi ed ignari di tecnologie e servizi, ma da soggetti consapevoli di tutti gli aspetti in gioco e come attori attivamente partecipi del loro sviluppo.

4. Progetto didattica digitale

“Lo storytelling per apprendere la geografia”

Proposta Formativa e metodologia di lavoro

Lo storytelling è una pratica didattica ormai consolidata e considerata efficace ai fini dell’apprendimento perché una storia è più facile da capire e ricordare di una spiegazione, perché usa le stesse strategie che gli esseri umani usano per dare significato a quanto hanno intorno, perché mantiene sullo stesso piano il linguaggio quotidiano e il linguaggio

proprio delle discipline. L'utilizzo didattico dello storytelling comprende una prima parte in cui si impara la grammatica delle narrative, e una seconda che prevede la creazione di storie come strumento per lo sviluppo di nuove competenze.

Le nuove tecnologie offrono molteplici strumenti per la creazione di storie e la combinazione tra l'arte di inventare una storia e l'uso di una varietà di strumenti multimediali come grafica, audio, video e web si definisce "digital storytelling". Se apparentemente la produzione di questa tipologia di prodotti può sembrare semplice, la creazione di un digital storytelling richiede una dettagliata pianificazione delle operazioni da svolgere e pone gli studenti nella necessità di utilizzare differenti strumenti tecnologici, così come di risolvere i problemi emersi nel corso del loro utilizzo, sia riguardo alla padronanza tecnica sia alle dinamiche sociali e comportamentali a essi correlati.

Competenze trasversali

Ricerca, raccogliere, studiare informazioni sulle quali sarà costruita la storia

Scrivere la storia definendo lo stile della narrazione

Tradurre la storia in una sceneggiatura

Per preparare lo Storyboard

Apprendere le Tecniche per creare uno storytelling digitale (software free in rete o applicazioni per tablet/pc)

Montare e ricomporre il materiale (ebook, presentazioni animate)

Utilizzare sistemi di condivisione di scrittura e raccolta file multimediali

Competenze della disciplina

Saper riconoscere gli elementi del Paesaggio Europeo

Individuare le Caratteristiche Ambientali del Continente Europeo

Analizzare gli aspetti insediativi dell'Europa

Riconoscere le aree di sviluppo economico dei Paesi Europei

Strumenti

Tablet, Internet, computer

Piattaforma per la condivisione dei materiali prodotti (GOOGLE DRIVE)

Destinatari

Classi Prime Scuola Secondaria (7 classi)

Tempistica

Novembre-Maggio

2 ore settimanali il mercoledì 4-5 ore

Ogni Classe 4 settimane (8ore totali)