

# Fare coding senza computer si può!

## Coding unplugged per la Scuola dell'Infanzia e per la Scuola Primaria!

Buongiorno,

nei primi gradi di scolarizzazione non è necessario partire dall'utilizzo dei dispositivi elettronici (computer, tablet) per introdurre il **pensiero computazionale**.

**Lavorando con ciò che si ha già, è possibile creare tantissime attività:** ad esempio, le piastrelle del pavimento possono diventare un reticolo su cui muoversi utilizzando tovaglioli, piatti, bicchieri (giocare con il corpo nello spazio). Anche questo è coding, anzi ... **coding unplugged!**

Il coding, divenuto una disciplina obbligatoria nella scuola dell'infanzia e primaria, consente di:

- *sviluppare un **approccio alla soluzione logica dei problemi**, attraverso il gioco e il divertimento;*
- *sviluppare **creatività e capacità di mettersi alla prova**;*
- *sviluppare il **lavoro in cooperazione**;*
- *proporre un **approccio trasversale a diverse discipline**;*
- *sviluppare **consapevolezza e consapevolezza di sé**;*
- *promuovere il lavoro con il corpo e la **psicomotricità**;*
- *stimolare l'**apprendimento** e il **coinvolgimento** dei bambini.*

Per queste ragioni, ti invitiamo a partecipare al nostro corso pratico online:

**Online Seminar** (Corso online di formazione pratica) - **Corso Accreditato MIM** (15 ore)



### PLAY and CODE - Coding unplugged

**Corso propedeutico all'introduzione del coding nella scuola dell'infanzia e nella scuola primaria**

**Proposte di attività, laboratori, giochi con il corpo**

*A cura di Battistina Noce (Docente di scuola primaria in ambito logico e matematico, Animatore Digitale, porta avanti in diverse scuole progetti di robotica e formazione sul pensiero computazionale e approccio alla robotica)*



#### CHE COS'È L'ONLINE SEMINAR?

- Si tratta di un **corso online di formazione pratica**, costituito da **4 lezioni** (*video, schede tecniche, dispense, esempi, test di autovalutazione intermedi*) accessibili tramite un apposito portale web.
- **Materiale disponibile immediatamente.**
- Potrai accedere ai contenuti formativi **in qualsiasi momento e da ogni luogo.**



#### QUALI SONO GLI OBIETTIVI?

- **Ricevere suggerimenti utili e indicazioni operative sulle attività** da proporre ai bambini, per stimolarne il pensiero critico, la creatività, la cooperazione, senza utilizzare device elettronici.
- **Introdurre il coding e il pensiero computazionale** attraverso un lavoro step by step, cominciando dalle attività da fare con il corpo (psicomotricità), per arrivare a esercizi di problem solving adeguati all'età degli alunni.
- Ricevere l'**attestato di partecipazione finale.**



**PER INFO INQUADRA IL QR-CODE** oppure [clicca qui](#).



**OFFERTA RISERVATA: SCONTO 15% entro il 9 dicembre 2024!**

**Per iscriversi compilare il modulo d'iscrizione e inviarlo via email o via Fax al n. 0376 1582116.**

Per ogni chiarimento puoi contattarci al n. 0376 391645 o via email a [formazione@aidem.it](mailto:formazione@aidem.it)



## PROGRAMMA SINTETICO DELLE LEZIONI

### LEZIONE 1 IL CODING SENZA COMPUTER. IL CODING UNPLUGGED

- Che cos'è il coding?
- Il coding come metodo per dare istruzioni ed eseguire compiti
- Esempi di esercizi "unplugged": il coding senza supporto digitale
- Come proporre agli alunni attività per sviluppare e potenziare capacità di analisi, previsione, logica e riflessione
- Attività pratiche da proporre agli alunni

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

### LEZIONE 2 PERCORSI E SPOSTAMENTI CON IL CORPO, CON OGGETTI E SU CARTA

- Le attività per la codifica e la decodifica di percorsi e spostamenti: sul pavimento, sul banco, su schede
- Il gioco del robot (come si muove il robot)
- Il gioco delle istruzioni (strategie per essere chiari nell'impartire istruzioni)
- Come correggere gli errori del codice
- Proposta di percorsi e attività con alcuni "robottini" educativi

Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

### LEZIONE 3 IL CODING PER IL PROBLEM SOLVING E IL LAVORO COOPERATIVO

- Sviluppo del pensiero computazionale
  - L'importanza del pensiero computazionale
  - La pianificazione nel bambino
  - L'errore come fattore di crescita, analisi e revisione
  - Il coding e il lavoro cooperativo: il ruolo del controllore
- Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

### LEZIONE 4 IL CODING PER IMPARARE AD IMPARARE

- Progettiamo sequenze di azioni per realizzare un compito. Esempi pratici
  - Il coding per comunicare: leggiamo la consegna, comprendiamo la richiesta e troviamo la strategia risolutiva. Esempi pratici
  - Coding e storytelling: esempi di attività realizzate partendo dall'ascolto di una storia
  - Esempi di attività da svolgere per avvicinare i bambini ai pixel
  - Pixel art: tovaglioli di carta, tappi, bicchieri, perline.
  - Suggerimenti operativi: app e risorse online
- Video, dispense, esempi, test di autovalutazione

#### Docente: Battistina Noce

Docente di scuola primaria in ambito logico e matematico, Animatore Digitale, formatrice in pensiero computazionale e approccio alla robotica

**Per iscriversi compilare il modulo e inviarlo via email o via Fax al n. 0376 1582116.**

#### MODULO DI ISCRIZIONE (Si prega di compilare in stampatello)

Titolo: **"PLAY and CODE - Coding unplugged"**

Prezzo per partecipante: € 79,00\*

Cod. 10023405

 Sì, desidero iscrivermi **utilizzando la Carta del Docente\*\***.  
(Codice identificativo Piattaforma Sofia: **96556**)  
\*\* Per gli acquisti effettuati tramite la Carta del Docente non è possibile beneficiare delle offerte in corso.

Sì, desidero iscrivermi **beneficiando delle offerte in corso** senza utilizzare la Carta del Docente.  
**OFFERTA RISERVATA: SCONTO 15% (€ 67,15\*) per iscrizioni entro il 9 dicembre 2024!**  
**Ulteriore SCONTO del 10%** per 2 o più partecipanti dello stesso istituto scolastico.

**4 lezioni** (Video, slides di sintesi, test di autovalutazione) disponibili su un apposito portale web.

\* IVA esente ai sensi del D.P.R. 633/72, art.10.

759/24 OS

Intestatario fattura \_\_\_\_\_ Partecipante/i \_\_\_\_\_

CIG \_\_\_\_\_ CODICE UNIVOCO ISTITUTO \_\_\_\_\_

Scuola di appartenenza:  Infanzia  Primaria  Secondaria I°  Secondaria II°  Dirigente Scolastico

Partita IVA \_\_\_\_\_ Cod. fiscale \_\_\_\_\_

Via \_\_\_\_\_ N° \_\_\_\_\_ CAP \_\_\_\_\_ Città \_\_\_\_\_ Provincia \_\_\_\_\_

Telefono \_\_\_\_\_ FAX \_\_\_\_\_ Mail \_\_\_\_\_

Data, firma e timbro per accettazione \_\_\_\_\_

Sottoscrivendo il presente ordine confermo di aver preso visione dell'informativa, pubblicata sul sito "aidem.it" al seguente link <https://www.aidem.it/privacy/> per il trattamento dei dati personali per le finalità e con le modalità in essa indicate e previste. Per ogni ulteriore informazione sul trattamento dei tuoi dati, contattaci all'indirizzo [privacy@aidem.it](mailto:privacy@aidem.it). Ti ricordiamo, altresì, che puoi opporci in ogni momento al trattamento dei tuoi dati personali se esso è fondato sul legittimo interesse, inviando la tua richiesta ad Aidem all'indirizzo [privacy@aidem.it](mailto:privacy@aidem.it). DISDETTA: L'eventuale disdetta all'Online Seminar dovrà essere comunicata in forma scritta entro 5 giorni dall'invio del presente modulo. Trascorso tale termine, verrà addebitata l'intera quota d'iscrizione. ORGANIZZAZIONE: In caso di circostanze imprevedibili AIDEM Srl si riserva il diritto di operare eventuali cambiamenti di data, programma o docenti. L'Online Seminar si svolgerà al raggiungimento del numero minimo dei partecipanti. Con la firma del presente modulo di iscrizione si danno per lette e accettate le condizioni generali, pubblicate sulla pagina web [www.aidem.it](http://www.aidem.it) ([www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni\\_Generali.pdf](http://www.aidem.it/wp-content/uploads/2018/11/Condizioni_Generali.pdf)).