

Oggetto: CITTADINANZA DIGITALE: ambienti di apprendimento, didattica innovativa e pensiero computazionale nella scuola dell'infanzia – dal gioco al problem solving.

PROGRAMMA e mappatura delle competenze

- **Cittadinanza digitale**- Test di autovalutazione: Le cinque aree proposte sono tratte dallo schema di riferimento europeo sulle competenze digitali di cittadinanza (DigComp);
- **Ambienti e metodologia**: Saper predisporre ambienti di apprendimento orientati all'innovazione e alla didattica costruttivista;
- **Didattica**: Sollecitare strategie di intervento collaborativo. Costruire la propria UdA
- **Coding**: Utilizzare le conoscenze base del coding attraverso blocchi in modalità unplugged e non.

Obiettivi:

Al termine del corso ogni docente sarà in grado di:

- ✓ Introdurre i concetti base della programmazione in modo intuitivo per sviluppare il pensiero computazionale.
- ✓ Insegnare a pensare in maniera algoritmica: trovare una soluzione e svilupparla.
- ✓ Ideare e realizzare sequenze logiche per raggiungere lo scopo, tradurle utilizzando un codice di riferimento e renderle attive attraverso il gioco.
- ✓ Sperimentare il lavoro di gruppo e lo spirito di condivisione lavorando in team (collaborare con i pari).
- ✓ Programmare attività didattiche unplugged (Realizzare percorsi didattici per competenze innovativi, efficaci e coinvolgenti).
- ✓ Creare un prodotto per la documentazione didattica.