

DIDATTICA CREATIVA E PER COMPETENZE

CAMBIARE LA DIDATTICA ED INTEGRARLA CON LE TECNOLOGIE:
PIÙ SEMPLICE DI QUELLO CHE SEMBRI!

ISTITUTO COMPRENSIVO
GUALDO TADINO

CATERINA MOSCETTI
16 NOVEMBRE 2016

INSEGNANTI CHE USANO LA TECNOLOGIA COME STRUMENTO DIDATTICO

Aggiornamenti e formazione ma soprattutto curiosità personale e atteggiamento creativo verso la tecnologia e l'innovazione didattica

LA TECNOLOGIA PER APPRENDERE IN MODO COLLABORATIVO E COSTRUTTIVO

**Usiamo la tecnologia per costruire insieme agli alunni e non
per preparare lezioni frontali.**

Cambiando il mezzo NON cambia la didattica.

Cooperative learning, costruttivismo, Montessori, Papert.

COME FARE QUANDO SI ENTRA IN CLASSE?

Pensare che la paura di sbagliare o di non essere perfetti rallenta il processo di scoperta e di sperimentazione.

Dunque meglio imperfetti che immobili.

(Lo stesso vale per i nostri alunni, eh!)

Gestire le attività didattiche secondo il circolo: stimolo, ricerca, costruzione di prodotti digitali per la condivisione. Meglio se in piccoli gruppi di alunni.

COSA UTILIZZARE?

PARTIRE CON CALMA UTILIZZANDO CIÒ CHE PIÙ CI RASSICURA.

ECCO ALCUNE ESPERIENZE DI SCUOLA PRIMARIA

DA CUI “REMIXARE”

Internet per un approccio all'uso consapevole di Internet per la ricerca mirata di informazioni, della posta elettronica per lo scambio (allegati, link,...);

Storytelling digitale la narrazione come produzione di senso: creazione video ideazione, script, ricerca dei contenuti, riprese e montaggio video

<https://vimeo.com/67165413>

COSA UTILIZZARE?

Wiki per la scrittura collaborativa: si lavora insieme su un documento condiviso, si impara a collaborare e a lavorare insieme anche da casa

<http://bit.ly/lpBAQ4F>

The screenshot shows a web browser displaying a PBworks Wiki page. The browser's address bar shows the URL <http://primariasigillo.pbworks.com/w/page/18436003/FrontPage>. The page content includes a welcome message in pink: "Benvenuti nel Wiki_Space della classe quinta della scuola Primaria di Sigillo, Perugia". Below this is a link: "Giugno 2009 [Clicca qui per leggere tutta la nostra Wiki Story](#)". A date separator "Maggio 2009" is followed by a paragraph of text. A red heading "ATTENZIONE!! MESSAGGIO IMPORTANTE" is followed by a paragraph of instructions. At the bottom, there are three numbered steps: 1) "Andate sulla cartella BE_Ki e cliccate sulla pagina che volete scrivere/modificare", 2) "In alto a sinistra trovate VIEW e EDIT", and 3) "cliccate su EDIT". The right sidebar contains a "To join this workspace, request access" section, a "Navigator" menu with items like "Ad ognuno la sua_pagina", "Be_Ki", "Creare e organizzare nuove pagine", "materiale didattico", and "Pagine di pensieri e riflessioni", and a "Recent Activity" section showing a revision removed by Maestra Caterina.

COSA UTILIZZARE?

CODING!

COSA SI INTENDE PER CODING?

“In informatica con il termine *coding* si intende la stesura di un programma, cioè di una sequenza di istruzioni che fanno eseguire a un calcolatore determinate azioni. Programmare è una competenza necessaria non solo agli informatici ma un’abilità di base per la comprensione dell’informatica, l’elemento che fa funzionare buona parte della tecnologia presente nel nostro mondo. Praticare *coding* attiva anche molte funzioni cognitive che vanno al di là dell’acquisizione della competenza tecnica in senso stretto.”

CODING E DIDATTICA: PERCHÉ?

Programmare

- **consente ai ragazzi di saper scrivere le tecnologie e non solo di leggerle;**
- **è un atto creativo, poiché l'alunno è stimolato a creare un prodotto con le proprie idee, con il proprio ragionamento;**
- **sviluppa competenze logiche poiché ne richiede l'utilizzo costante;**
- **aumenta la capacità di risolvere problemi in modo creativo ed efficiente;**
- **allena alla soluzione di compiti complessi;**

CODING E DIDATTICA:PERCHE?

Programmare

- richiede una pianificazione di passi da svolgere, la coerenza tra esecuzione e pianificazione, il controllo della qualità di istituzioni attraverso le attività di *debug* (controllo del programma per scoprire l'errore).
- dunque concorre allo sviluppo del pensiero computazionale (espressione introdotta dalla scienziata informatica Jeannette Wing nel 2006;
- <http://www.programmailfuturo.it/perche/cose-il-pensiero-computazionale> ;



CODING COME? SCRATCH

Software per la creazione di videogiochi e animazioni, elaborato dal MIT Media Lab di Boston.

La costruzione avviene attraverso blocchi colorati a incastro, su modello dei Lego.

Esiste una comunità online intorno a Scratch: iscrizione (gratuita) consigliatissima!

<https://scratch.mit.edu/>



CODING COME?/1 SCRATCH

Scoprire Scratch è stato come entrare nella stanza dei bottoni !

Con Scratch i bambini:

- scoprono che possono realizzare progetti pensati da loro;
- si sentono competenti;
- ragionando moltissimo per risolvere i problemi che incontrano nel percorso di realizzazione.



CODING COME?/2 “PROGRAMMA IL FUTURO”

“Il MIUR, in **collaborazione** con il CINI - Consorzio Interuniversitario Nazionale per l'Informatica, ha avviato questa iniziativa (che fa parte del programma **#labuonascuola**) con l'obiettivo di fornire alle scuole una serie di strumenti semplici, divertenti e facilmente accessibili per formare gli studenti ai concetti di base dell'informatica.”

<http://www.programmailfuturo.it/>

COSA FACCIAMO CON IL CODING?

Storytelling!

I bambini programmano giochi e animazioni per raccontare quello che imparano e apprendono moltissimo mentre raccontano.

Ecco un esempio concreto di come sia possibile integrare l'informatica e la programmazione nella didattica.

Il percorso prevede:

- progettazione
- gioco e costruzione artigianale di oggetti
- condivisione attraverso la narrazione digitale

EcoScratch: il riuso del calzino spaiato

In Indire, Scuola valore



COSA FACCIAMO CON IL CODING?

Si racconta il territorio

<https://scratch.mit.edu/studios/1322932/>

1st Best ABC_sezione Coding_ Concorso Usr Umbria/Aica



COSA FACCIAMO CON IL CODING?

**Creatività ed interazione con il mondo fisico utilizzando
Makey Makey and Scratch**

<https://vimeo.com/117429292>

COSA FACCIAMO CON IL CODING?

Si collabora e si impara con e dagli altri

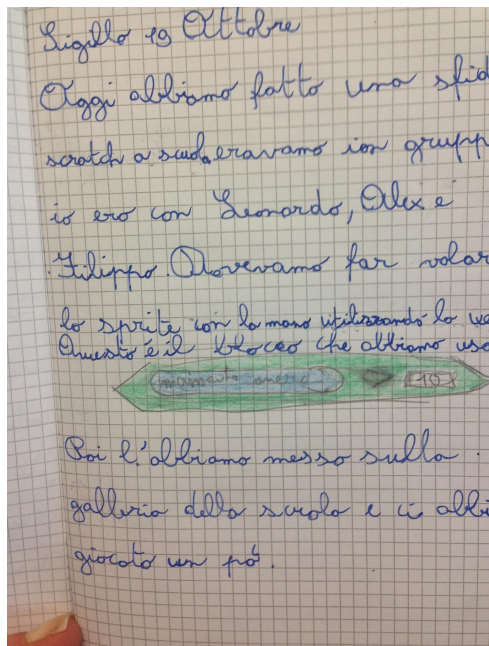
<https://scratch.mit.edu/studios/321445/>

lully2005
superangny
ninjafile

superwrite
ultraninja
piccio5
cuzzettone
madalaf

COSA FACCIAMO CON IL CODING?

Si impara con sfide e ragionamento!



<https://drive.google.com/file/d/0B-woz6uMqUtvUVIxOXk4YWhzeE0wR1p2V0IHkVEUIJNcmRj/view?usp=sharing>

COSA FACCIAMO CON IL CODING?

ScratchArt

Lezione in remoto con Adriano Parracciani @CyberParra



COSA FACCIAMO CON IL CODING?

Peer Education

Laboratori di programmazione organizzati e gestiti

da bambini per altri bambini

Racconto su [CheFuturo](#)

e [Blog #ADUmbria](#)



SVILUPPARE PENSIERO COMPUTAZIONALE SENZA COMPUTER: UNPLUGGED

Ecco alcuni link ad attività unplugged:

CoderKids, laboratorio di programmazione per bambini di 5-6 anni:

<http://bricks.maieutiche.economia.unitn.it/?p=4746>

<http://csunplugged.org>

<http://www.programmailfuturo.it/come/lezioni-tradiz>



GRAZIE PER L'ATTENZIONE!
ORA STORYTELLING :)

CATERINA MOSCETTI
ISTITUTO COMPRENSIVO SIGILLO (PG)
CATEMOSCETTI@GMAIL.COM

TWITTER @CATEMOSCETTI
SCRATCH COMMUNITY CATE_MOS