

LET'S CODE ON!

IMPARARE A PROGRAMMARE A SCUOLA

Federica Brigandì

I.C. S.F. Da Paola - Genova

T1.4

Lavorare collaborativamente come competenza trasversale



ALUNNI

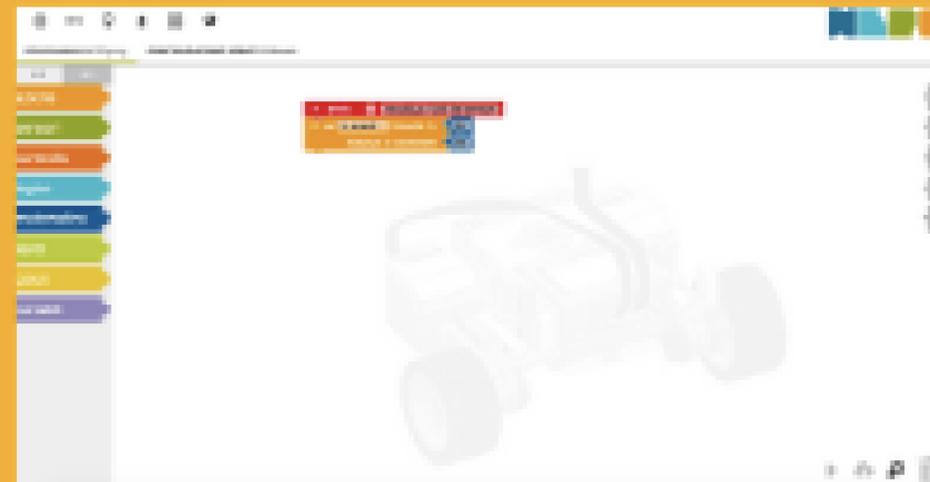
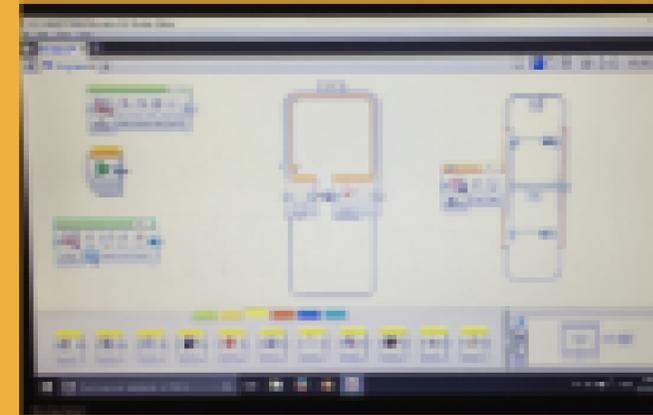
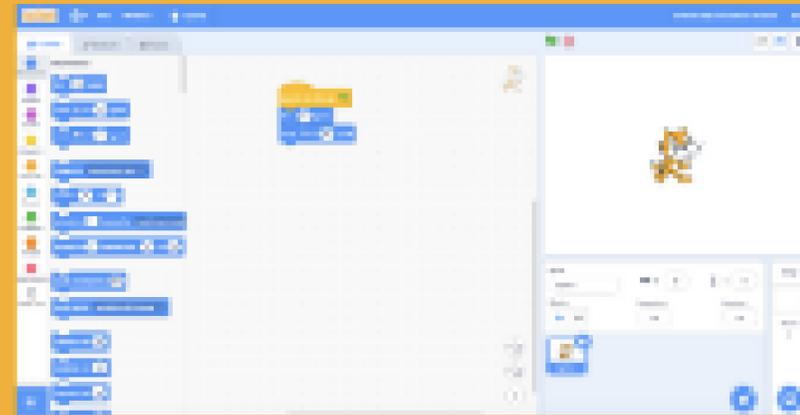


- SCUOLA PRIMARIA
- SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

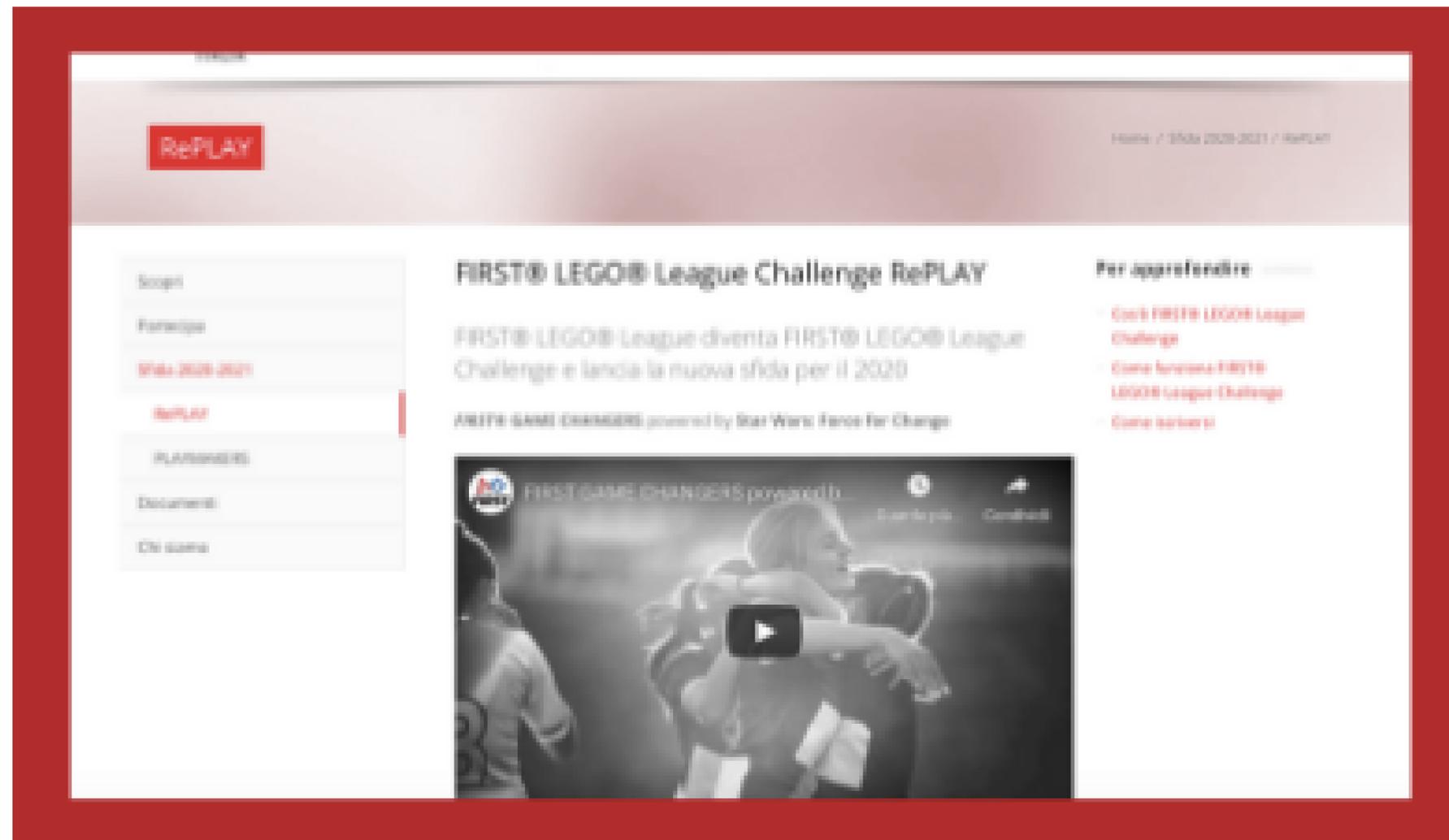
STRUMENTI



SCELTA DELLA PIATTAFORMA



OBIETTIVO STIMOLANTE



COMPETIZIONE MONDIALE



PROGETTO SCIENTIFICO



COSTRUZIONE



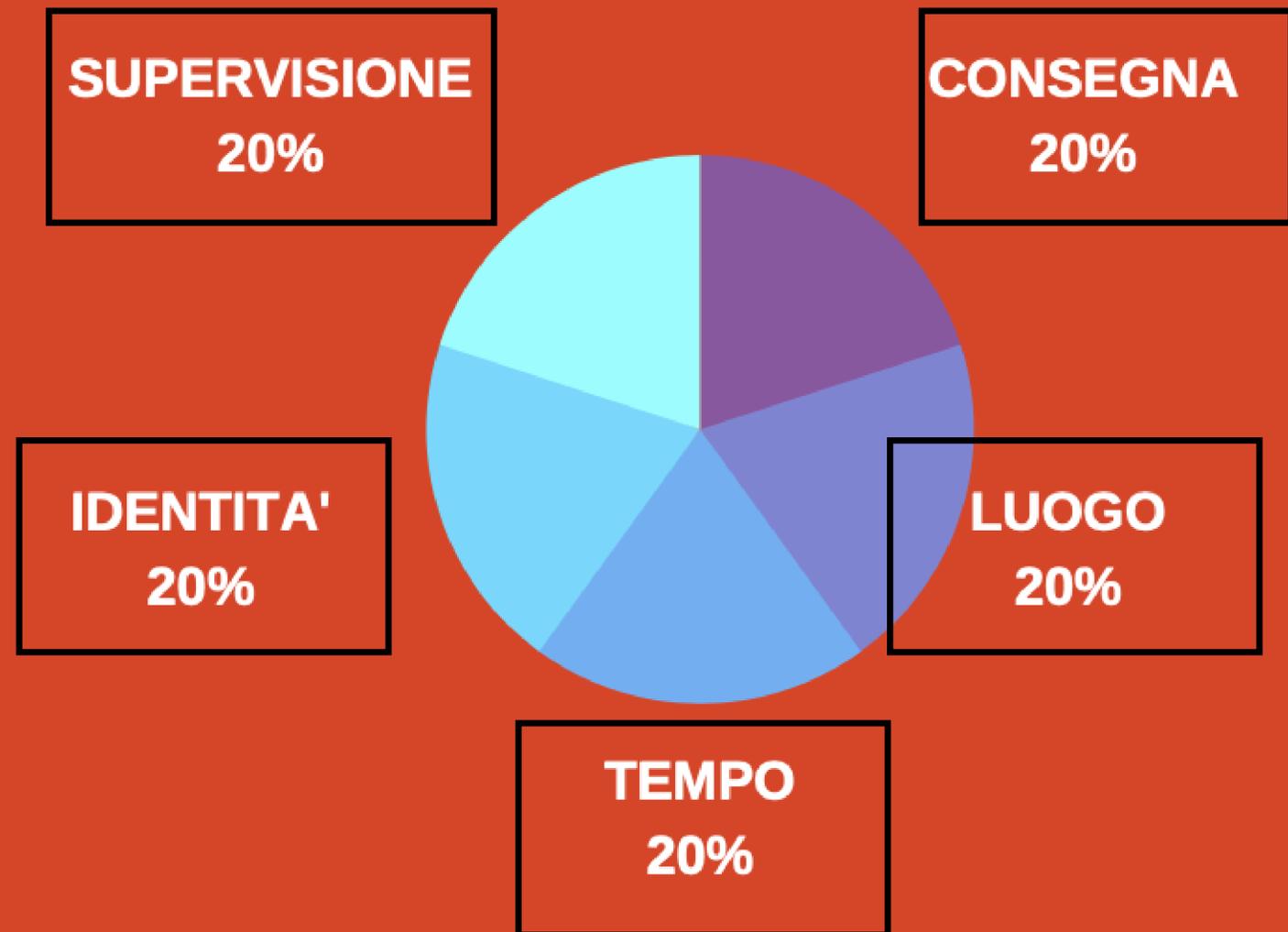
PROGRAMMAZIONE ROBOT



CORE VALUES

T1.4 LAVORARE COLLABORATIVAMENTE COME COMPETENZA TRASVERSALE

IL 100% DELLO SVILUPPO DELLA COMPETENZA IN OGNI ALUNNO E' LA SOMMA DI DIVERSI ELEMENTI





La tipologia di consegna dev'essere chiara, motivante, tutti devono poter avere un ruolo.

La motivazione è scattata soprattutto per la gara che dovevano realizzare (la competizione con altri gruppi fa scattare collaborazione nel gruppo).

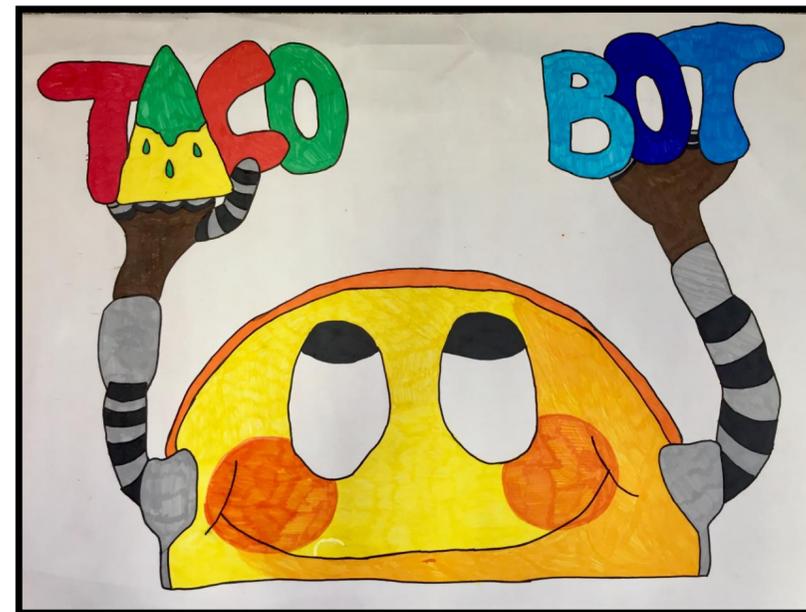
La chiarezza della consegna è stata assicurata dal fatto che ho proposto schede operative e mappe concettuali che hanno reso possibile il confronto di gruppo.



Il gruppo per collaborare ha bisogno di un luogo dove lavorare.

Se è un gruppo che lavora in rete la collaborazione avviene attraverso le tecnologie digitali) si allestirà per loro uno spazio cloud, una ambiente tipo classroom o Moodle;

in presenza i miei alunni hanno lavorato in Aula di Robotica attrezzata con pc, robot e tavolo di gara;



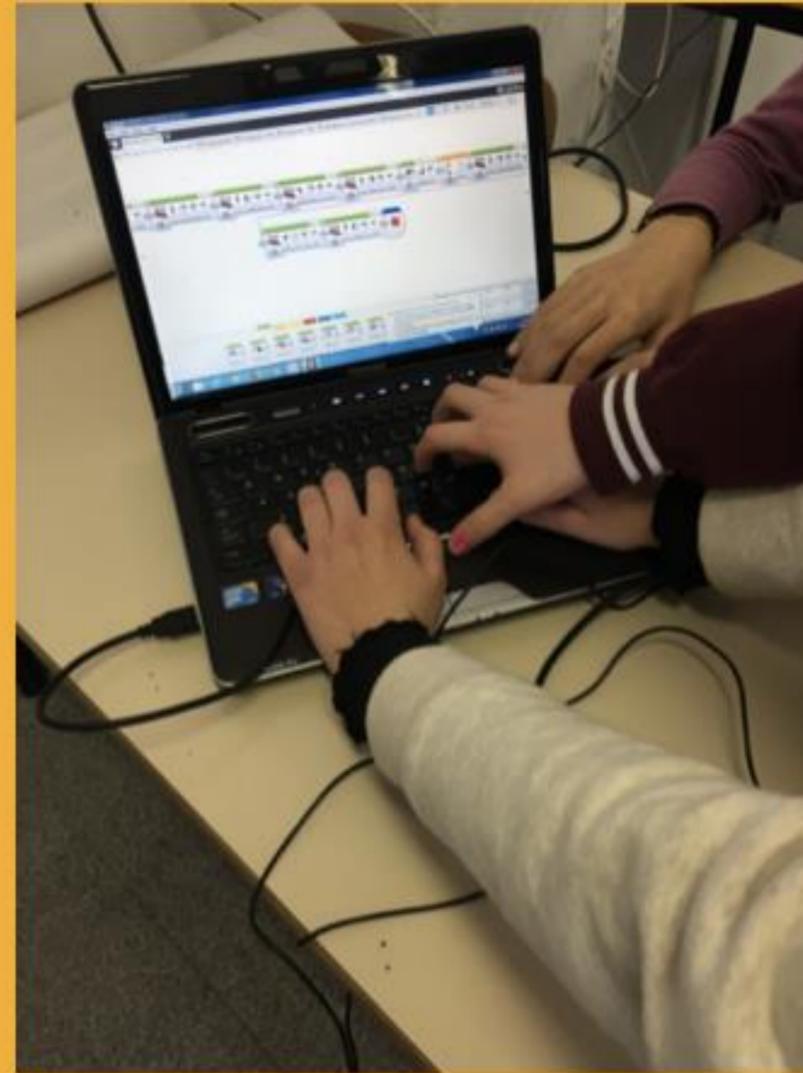
E' fondamentale in questa fase che il gruppo si riconosca attribuendosi un nome/slogan e un'immagine.

Ogni alunno all'interno del gruppo si presenta, dalla condivisione delle presentazioni (passioni, interessi, abilità) emerge quello che accomuna il gruppo.

Il gruppo lavora e deve poter verificare la bontà delle sue azioni e scelte condividendole in corso d'opera con i docenti in momenti di "revisione" di gruppo.



A distanza l'interazione tra i componenti del gruppo avviene attraverso incontri sincroni in VDC gestiti dal docente e comunicazione asincrona sulle piattaforme dedicate (GSuite, Moodle).

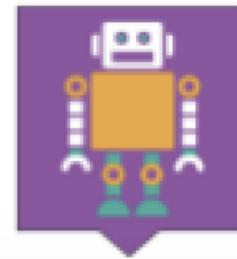


I NOSTRI STRUMENTI

D4.1 Proteggere i dispositivi

Investire sull'allenamento di questa competenza significa che nella progettazione delle attività i tempi si allungano e quindi nella progettazione didattica dovrà avere un ruolo anche il tempo speso a mettere a posto: non come "tempo perso" per la formazione, ma dandogli esplicitamente un valore formativo da condividere anche con i genitori e comunque da valutare e per cui gli studenti devono essere consapevoli che saranno valutati.

START CODE



FEDERICA BRIGANDÌ - MENTOR CDP CODING E ROBOTICA

Grazie!