

**PROGETTO EDUCATIVO DIDATTICO**

a.s. 2017/2018

Ambito 18

II ANNUALITA'

<b>UNITÀ FORMATIVA N. 3</b>	<b>La tecnologia tra il gioco e la didattica</b>
Area di progetto	<b>Didattica per competenze - innovazione metodologica - competenze di base- valutazione e miglioramento</b>
Titolo del corso	<b>La didattica ludica tra reale e virtuale: Coding e scrittura cooperativa tramite LIM.</b>
Nome e Cognome Esperto	Lucchese Salvatore
Descrizione sintetica del progetto esecutivo	Attraverso la valorizzazione delle pratiche d'aula, il progetto mira a mettere in condizione i docenti in formazione di essere in grado di progettare, realizzare e valutare percorsi didattico-educativi per competenze di natura ludica basati sul Coding.
Dettaglio dei contenuti affrontati durante gli incontri in presenza	Modelli di didattica ludica: Coding; percorsi cooperativi di scrittura con la LIM; Scratch.
Programmazione, struttura e articolazione della fase degli incontri in presenza frontali e laboratoriali	<b>Fase preparatoria:</b> accoglienza e condivisione degli obiettivi formativi; illustrazione dei principi pedagogico-didattici basilari della didattica ludica. 6 ore + 3 ore FAD <b>Fase laboratoriale:</b> sperimentare e progettare percorsi didattico-educativi incentrati sulla didattica ludica. 9 ore + 3 ore FAD <b>Fase ristrutturativo-riflessiva:</b> condivisione modelli progettuali, riflessione sul percorso formativo realizzato, valutazione dei prodotti. 4 ore
Materiale didattico e strumenti	Laboratori di Informatica, Aule, computer, LIM.
Programmazione, struttura e articolazione della fase di ricerca – azione (Es. tipologia di compito autentico da assegnare, attività di ricerca- azione individuale e collegiale ecc..)	Progettare, realizzare e valutare percorsi didattico-educativi incentrati sulla didattica ludica.