

PROGETTO EDUCATIVO DIDATTICO

a.s. 2017/2018

Ambito 18

II ANNUALITA'

| | |
|--|--|
| UNITÀ FORMATIVA N. 3 | La tecnologia tra il gioco e la didattica |
| Area di progetto | Didattica per competenze - innovazione metodologica - competenze di base- valutazione e miglioramento |
| Titolo del corso | La didattica ludica tra reale e virtuale: Coding e scrittura cooperativa tramite LIM. |
| 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 | Fase preparatoria: accoglienza e condivisione degli obiettivi formativi; illustrazione dei principi pedagogico-didattici basilari della didattica ludica. 6 ore + 3 ore FAD Fase laboratoriale: sperimentare e progettare percorsi didattico-educativi incentrati sulla didattica ludica. 9 ore + 3 ore FAD Fase ristrutturativo-riflessiva: 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. |