

Welcome to iPadLand 2 – Plesso Dante

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti, proprio perché immersi in una società tecnologicamente ricca e pervasa da media e tecnologie digitali, non possono essere lasciati soli. Serve accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire con consapevolezza questi strumenti. Infatti, nulla c'è di più fallace del mito del "nativo digitale"; non ci sono evidenze scientifiche che dimostrino che crescere immersi nella tecnologia, circondati da computer, videogame, player musicali, videocamere, cellulari e altri dispositivi tipici dell'era digitale, corrisponda automaticamente a nuove abilità cognitive, senso del problem solving, disponibilità e capacità collaborativa. E' sbagliato dunque confondere conoscenza tecnologica con competenza digitale. È ora di iniziare un percorso che permetta agli alunni di esplorare i concetti base della programmazione iniziando dall'analisi di semplici sequenze che li porteranno a scoprire i concetti della programmazione in contesti quotidiani e dunque interattivi. Combinando le competenze acquisite nelle attività e nelle sessioni di esercitazione con le app, progetteranno semplici programmi e sfideranno i compagni a seguire il debugging del loro lavoro

Finalità

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Obiettivi

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

App e materiali

- Keynote
- Pages
- Garage Band
- Morpho
- Learningapps
- Kahoot
- Varie...

Coding e robotica

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti non possono essere lasciati soli di fronte a questo mondo che offre enormi potenzialità. E' un dovere affiancarli e accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire consapevolmente gli strumenti tecnologici. Il contesto di riferimento è caratterizzato da ragazze e ragazzi nati nell'era del digitale e che con esso hanno familiarità, utilizzando quotidianamente strumenti e dispositivi digitali soprattutto per socializzare o per il tempo libero. Anche se la nostra scuola ha introdotto nella didattica diversi elementi di innovazione, il digitale non è ancora integrato nell'azione educativa, come dovrebbe. Iniziare, dunque, un progetto che diffonda negli allievi, il pensiero computazionale, rappresenta sicuramente un'iniziativa che potrà offrire ai ragazzi nuovi stimoli, anche per coloro i quali si ritrovano con qualche difficoltà di rendimento, perché i processi logici che sottendono a questo tipo di attività possono offrire loro nuove opportunità di successo

Finalità

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie

Obiettivi

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

App e materiali

- Tynker
- Swift Playground
- Lego WeDo
- kodable

Welcome to iPadLand 2 – Plesso Dante

Preferenze espresse

Classe	Lunedì dalle 9.20 alle 10.05	Martedì* dalle 10.20 alle 11.20	Martedì* dalle 11.20 alle 12.20	Giovedì* dalle 9.20 alle 10.05	Giovedì dalle 13.40 alle 14.40
Prima A	X			X	
Prima B		X	X		X
Seconda A			X		
Seconda B	X				
Terza A			X		
Terza B					X
Quarta B	X	X			
Quinta B				X	

Calendario incontri 57 H

3B (8 ore) Giovedì dalle 13.40 alle 14.40

18 Ottobre	25 Ottobre	8 Novembre	15 Novembre	22 Novembre	29 Novembre	6 Dicembre	13 Dicembre	
---------------	---------------	---------------	----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	--

4B (8 ore) Lunedì dalle 9.20 alle 10.05

22 Ottobre	29 Ottobre	5 Novembre	12 Novembre	19 Novembre	26 Novembre	3 Dicembre	10 Dicembre	
---------------	---------------	---------------	----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	--

2B (7 ore) Lunedì dalle 9.20 alle 10.05

7 Gennaio	14 Gennaio	21 Gennaio	28 Gennaio	4 Febbraio	11 Febbraio	18 Febbraio		
--------------	---------------	---------------	---------------	---------------	----------------	----------------	--	--

3A (8 ore) Martedì dalle 11.20 alle 12.20

5 Febbraio	12 Febbraio	19 Febbraio	26 Febbraio	5 Marzo	12 Marzo	19 Marzo	26 Marzo	
---------------	----------------	----------------	----------------	------------	-------------	-------------	-------------	--

5B (9 ore) Giovedì dalle 9.20 alle 10.05

7 Febbraio	14 Febbraio	21 Febbraio	28 Febbraio	7 Marzo	14 Marzo	21 Marzo	28 Marzo	4 Aprile
---------------	----------------	----------------	----------------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------

2A (8 ore) Martedì dalle 11.20 alle 12.20

25 Febbraio	4 Marzo	11 Marzo	18 Marzo	25 Marzo	1 Aprile	8 Aprile	15 Aprile	
----------------	------------	-------------	-------------	-------------	-------------	-------------	--------------	--

1A (5 ore) Giovedì dalle 9.20 alle 10.05

11 Aprile	2 Maggio	9 Maggio	16 Maggio	23 Maggio				
--------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--	--	--	--

1B (5 ore) Giovedì dalle 13.40 alle 14.40

11 Aprile	2 Maggio	9 Maggio	16 Maggio	23 Maggio				
--------------	-------------	-------------	--------------	--------------	--	--	--	--

Coding e robotica - Plesso Volta

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti non possono essere lasciati soli di fronte a questo mondo che offre enormi potenzialità. E' un dovere affiancarli e accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire consapevolmente gli strumenti tecnologici. Il contesto di riferimento è caratterizzato da ragazze e ragazzi nati nell'era del digitale e che con esso hanno familiarità, utilizzando quotidianamente strumenti e dispositivi digitali soprattutto per socializzare o per il tempo libero. Anche se la nostra scuola ha introdotto nella didattica diversi elementi di innovazione, il digitale non è ancora integrato nell'azione educativa, come dovrebbe. Iniziare, dunque, un progetto che diffonda negli allievi, il pensiero computazionale, rappresenta sicuramente un'iniziativa che potrà offrire ai ragazzi nuovi stimoli, anche per coloro i quali si ritrovano con qualche difficoltà di rendimento, perché i processi logici che sottendono a questo tipo di attività possono offrire loro nuove opportunità di successo

Finalità

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie

OBIETTIVI

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

App e materiali

- Tynker
- Swift Playground
- Lego WeDo
- Kodable

Preferenze espresse

Classe	Martedì 11.20 – 12.20	Giovedì 9.10-10.05
III A		X
III B		X
IV A	X	X
IV B		X
V A		X
V B	X	

Calendario incontri (18h)

Classe	1^ incontro	2^ incontro	3^ incontro	Eventuale recupero
3^A	Giovedì 9.10-10.05 18 Ottobre	Giovedì 9.10-10.05 25 Ottobre	Giovedì 9.10-10.05 8 Novembre	
3^B	Giovedì 9.10-10.05 15 Novembre	Giovedì 9.10-10.05 22 Novembre	Giovedì 9.10-10.05 29 Novembre	
4^ A	Martedì 11.20-12.20 16 Ottobre	Martedì 11.20-12.20 23 Ottobre	Martedì 11.20-12.20 30 Ottobre	
4^B	Giovedì 9.10-10.05 6 Dicembre	Giovedì 9.10-10.05 13 Dicembre	Giovedì 9.10-10.05 20 Dicembre	
5^ B	Martedì 11.20-12.20 6 Novembre	Martedì 11.20-12.20 13 Novembre	Martedì 11.20-12.20 20 Novembre	
5^A	Giovedì 9.10-10.05 10 Gennaio	Giovedì 9.10-10.05 17 Gennaio	Giovedì 9.10-10.05 24 Gennaio	

Welcome to iPadLand 2 – Plesso Brusatori

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti, proprio perché immersi in una società tecnologicamente ricca e pervasa da media e tecnologie digitali, non possono essere lasciati soli. Serve accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire con consapevolezza questi strumenti. Infatti, nulla c'è di più fallace del mito del "nativo digitale"; non ci sono evidenze scientifiche che dimostrino che crescere immersi nella tecnologia, circondati da computer, videogame, player musicali, videocamere, cellulari e altri dispositivi tipici dell'era digitale, corrisponda automaticamente a nuove abilità cognitive, senso del problem solving, disponibilità e capacità collaborativa. E' sbagliato dunque confondere conoscenza tecnologica con competenza digitale. È ora di iniziare un percorso che permetta agli alunni di esplorare i concetti base della programmazione iniziando dall'analisi di semplici sequenze che li porteranno a scoprire i concetti della programmazione in contesti quotidiani e dunque interattivi. Combinando le competenze acquisite nelle attività e nelle sessioni di esercitazione con le app, progetteranno semplici programmi e sfideranno i compagni a seguire il debugging del loro lavoro

Finalità

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie.

Obiettivi

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

App e materiali

- Keynote
- Pages
- Garage Band
- Morpho
- Learningapps
- Kahoot
- Varie...

Coding e robotica

L'educazione nell'era digitale non deve porre al centro la tecnologia, ma i nuovi modelli di interazione didattica che la utilizzano. I nostri studenti non possono essere lasciati soli di fronte a questo mondo che offre enormi potenzialità. E' un dovere affiancarli e accompagnarli nello sviluppo delle competenze che servono a gestire consapevolmente gli strumenti tecnologici. Il contesto di riferimento è caratterizzato da ragazze e ragazzi nati nell'era del digitale e che con esso hanno familiarità, utilizzando quotidianamente strumenti e dispositivi digitali soprattutto per socializzare o per il tempo libero. Anche se la nostra scuola ha introdotto nella didattica diversi elementi di innovazione, il digitale non è ancora integrato nell'azione educativa, come dovrebbe. Iniziare, dunque, un progetto che diffonda negli allievi, il pensiero computazionale, rappresenta sicuramente un'iniziativa che potrà offrire ai ragazzi nuovi stimoli, anche per coloro i quali si ritrovano con qualche difficoltà di rendimento, perché i processi logici che sottendono a questo tipo di attività possono offrire loro nuove opportunità di successo

Finalità

- Potenziare la capacità di discernimento, accertare la pertinenza e distinguere il reale dal virtuale pur riconoscendone le correlazioni.
- Favorire l'accesso ai servizi basati su Internet, farvi ricerche e usarli.
- Implementare l'utilizzo di materiali e strumenti, tecniche espressive e creative esplorando le potenzialità offerte dalle tecnologie

Obiettivi

- Introdurre il concetto di programmazione
- Costruire una sequenza su una storia conosciuta
- Programmare usando le sequenze
- Programmare usando diverse sequenze per raggiungere lo stesso risultato
- Creare un ciclo

App e materiali

- Tynker
- Swift Playground
- Lego WeDo
- kodable

Welcome to iPadLand 2 – Plesso Brusatori

Preferenze espresse

Classe	Lunedì dalle 10.20 alle 11.20	Martedì* dalle 10.20 alle 11.20le 11.20	Martedì* dalle 11.20 alle 12.20	Giovedì* dalle 9.10 alle 10.05	Giovedì dalle 10.20 alle 11.20
Prima B					X
Seconda B				X	X
Terza B	X				
Quarta B		X			
Quinta B					X

Calendario incontri 39 H

1B (5 ore) Giovedì dalle 10:20 alle 11:20

4 Aprile	11 Aprile	18 Aprile	9 Maggio	16 Maggio
----------	-----------	-----------	----------	-----------

2B (6 ore) Giovedì dalle 9.10 alle 11.20

31 Gennaio	7 Febbraio	14 Febbraio
------------	------------	-------------

3B (10 ore) Lunedì dalle 10:20 alle 11:20

29 Ottobre <small>dalle 10:20 alle 12:20</small>	5 Novembre	12 Novembre	19 Novembre	26 Novembre	3 Dicembre	10 Dicembre	17 Dicembre	21 Gennaio
--	---------------	----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	----------------	---------------

4B (9 ore) Martedì dalle 10.20 alle 11.20

29 Gennaio	5 Febbraio	12 Febbraio	19 Febbraio	26 Febbraio	5 Marzo	12 Marzo	19 Marzo	26 Marzo
---------------	---------------	----------------	----------------	----------------	------------	-------------	-------------	-------------

5B (9 ore) Giovedì dalle 10.20 alle 11.20

8 Novembre	15 Novembre	22 Novembre	29 Novembre	6 Dicembre	13 Dicembre	17 Gennaio	24 Gennaio	21 Febbraio
---------------	----------------	----------------	----------------	---------------	----------------	---------------	---------------	----------------