

## Welcome to iPadland 3.0 – 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. È 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

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

- Scratch
- Tynker
- Swift Playground
- Lego WeDo
- Codable
- Droni
- Sphero
- Kit Sam Lab
- Ozobot

# Welcome to IpadLand 3.0 - A.S. 2019-2020 - Calendario incontri (62h)

## Quinta B - Mercoledì 13.40-14.40 (9 h)

9 Ott.	16 Ott.	23 Ott.	30 Ott.	6 Nov.	13 Nov.	20 Nov.	27 Nov.	4 Dic.

## Terza A - Giovedì 08.10 – 09.10 (7h)

5 Dic.	12 Dic.	19 Dic.	9 Genn.	16 Genn.	23 Genn.	30 Genn.

## Seconda B - Giovedì 08.10 – 09.10 (6h)

6 Febb.	13 Febb.	20 Febb.	27 Febb.	5 Mar.	12 Mar.

## Quarta A - Mercoledì 13.40-14.40 (8 h)

8 Genn.	15 Genn.	22 Genn.	29 Genn.	5 Febb.	12 Febb.	19 Febb.	26 Febb.

## Quarta B - Mercoledì 10.20-11.20 (8 h)

8 Genn.	15 Genn.	22 Genn.	29 Genn.	5 Febb.	12 Febb.	19 Febb.	26 Febb.

## Seconda A - Mercoledì 11.20-12.20 (6 h)

8 Genn.	15 Genn.	22 Genn.	29 Genn.	5 Febb.	12 Febb.

## Terza B - Mercoledì 13.40-14.40 (7 h)

4 Mar.	11 Mar.	18 Mar.	25 Mar.	1 Apr.	22 Apr.	29 Apr.

## Prima B - Mercoledì 10.20-11.20 (5 h)

18 Mar.	25 Mar.	1 Apr.	8 Apr.	22 Apr.

**Prima A - Mercoledì 13.40-14.40 (5 h)**

<b>Da concordare</b>	<b>13 Magg.</b>	<b>20 Magg</b>	<b>27 Magg.</b>	<b>3 Giu.</b>

# 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

- Scratch
- Tynker
- Swift Playground
- Lego WeDo
- Codable
- Droni
- Sphero
- Kit Sam Lab
- Ozobot

# Welcome to IpadLand 3.0

A.S. 2019-2020 - Calendario incontri (16h)

**Terza B – Mercoledì 10.20-11.20**

<b>9 ottobre</b>	<b>16 ottobre</b>	<b>23 ottobre</b>	<b>30 ottobre</b>
------------------	-------------------	-------------------	-------------------

**Quarta A – Mercoledì 11.20-12.20**

<b>9 ottobre</b>	<b>16 ottobre</b>	<b>23 ottobre</b>	<b>30 ottobre</b>
------------------	-------------------	-------------------	-------------------

**Terza A – giovedì 08.10-09.10**

<b>10 ottobre</b>	<b>17 ottobre</b>	<b>24 ottobre</b>	<b>7 novembre</b>
-------------------	-------------------	-------------------	-------------------

**Quinta A – Mercoledì 10.20-11.20**

<b>6 novembre</b>	<b>13 novembre</b>	<b>20 novembre</b>	<b>27 novembre</b>
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------

**Quarta B – Mercoledì 11.20-12.20**

<b>6 novembre</b>	<b>13 novembre</b>	<b>20 novembre</b>	<b>27 novembre</b>
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------

**Quinta B – giovedì 08.10-09.10**

<b>7 novembre</b>	<b>14 novembre</b>	<b>21 novembre</b>	<b>28 novembre</b>
-------------------	--------------------	--------------------	--------------------