

## Webinar Coding

Relatore: **Dott.ssa Margherita Di Stasio**

Partecipante: **Dott. Marco Vigelini**

<p><b>Qualifica e curriculum scientifico del relatore</b></p>	<p><b>Margherita Di Stasio, Ph.D.</b> Ricercatore INDIRE. Si occupa di crescita professionale del personale docente e innovazione della didattica e della formazione con le nuove tecnologie. Nell'ambito della didattica laboratoriale e delle metodologie attive ha un interesse specifico nei confronti del <i>game based learning</i> e dell'uso dei linguaggi di programmazione. Partecipa alle ricerche Indire Coding@Scuola e Maker@Scuola con una particolare attenzione al rapporto tra tecnologie, didattica disciplinare e innovazione curricolare.</p> <p><b>Marco Vigelini</b> MAKER CAMP srls E' stato nominato tra i migliori 10 educatori Minecraft al mondo e fa parte del programma Minecraft Global Mentor di Microsoft nato per diffondere e supportare insegnanti e genitori all'utilizzo educativo di Minecraft. Formatore per insegnanti e public speaker in Italia ed all'estero sulla Education Technology, è specializzato nella promozione di attività educative e culturali per bambini e ragazzi attraverso l'utilizzo dei videogiochi.</p>
<p><b>Abstract dei contenuti formativi/informativi del webinar</b></p>	<p>Negli ultimi anni il <i>coding</i>, è entrato sempre più spesso nelle scuole e nelle classi: basti pensare a esperienze come Code.org, Programma il futuro ecc.</p> <p>È apparso come una novità, venuta alla ribalta dopo il <i>weekly address</i> di Obama che annunciava la <i>Computer Science for All</i>.</p> <p>Ma il <i>coding</i> è il "creare codice" o il "pensare come un programmatore"? Anche <i>computational thinking</i> è ormai noto, a partire dal lavoro della Wing che nel 2006 proponeva di affiancare il "saper programmare" al "saper leggere" al "saper scrivere" e al "saper far di conto".</p> <p>Ma il <i>coding</i> e il <i>computational thinking</i>, non sono arrivati da una decade nel mondo nell'educazione: ci sono nati con il lavoro di Seymour Papert, il cui nome ci porta subito a pensare non solo al LEGO e al LOGO, ma anche e soprattutto al costruzionismo.</p> <p>Codice, mediatori, interfacce e pensiero: proveremo, in ottica costruzionista, a tracciare un filo rosso che ci aiuti a tradurre tutto questo in pratica didattica!</p> <p>Minecraft, il gioco per PC più venduto al mondo, è un potente strumento</p>

	<p>didattico attraverso il quale è possibile sfruttare il forte interesse che desta nei bambini e nei ragazzi per veicolare tanti tipi differenti di informazioni.</p> <p>Diverse piattaforme di coding ora si stanno interfacciando con Minecraft: Code.org, Tynker, Scratch e MakeCode.</p> <p>MakeCode è uno strumento completo di programmazione visuale a blocchi oppure tramite codice testuale JavaScript che permette l'interazione tra tutte le componenti del mondo Minecraft ed i concetti tipici dell'informatica: cicli, variabili, array, condizioni, eventi etc.</p>
<b>Obiettivi formativi/informativi</b>	<p>OBIETTIVI FORMATIVI:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Conoscenze sui riferimenti teorici per l'approccio e la definizione del <i>Coding</i> e del <i>Computational Thinking</i></li> <li>➤ Inquadrare la matrice didattica ed educativa del Coding, il suo rapporto con la didattica costruzionista e alla sua valenza metodologica</li> <li>➤ Conoscere strumenti e modalità per la realizzazione di pratiche didattiche <i>coding based</i></li> </ul>
<b>Testi consigliati</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Nulli, G., &amp; Di Stasio, M. (2017). <i>Coding alla scuola dell'infanzia con docente esperto della scuola primaria</i>. Italian Journal of Educational Technology, 25(2), 59-65. Retrieved from: <a href="http://ijet.itd.cnr.it/article/view/902/879">http://ijet.itd.cnr.it/article/view/902/879</a></li> <li>➤ Papert S. (1996). <i>An Exploration in the Space of Mathematics Educations</i>. Retrieved from: <a href="http://www.papert.org/articles/AnExplorationintheSpaceofMathematicsEducations.html">http://www.papert.org/articles/AnExplorationintheSpaceofMathematicsEducations.html</a></li> <li>➤ Wing, J. M. (2006). <i>Computational thinking</i>. <i>Communications of the ACM</i>, 49(3). Retrieved from: <a href="https://www.cs.cmu.edu/15110-s13/Wing06-ct.pdf">https://www.cs.cmu.edu/15110-s13/Wing06-ct.pdf</a></li> </ul>
<b>Link consigliati</b>	<p>Canale youtube per insegnanti su Minecraft:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ <a href="http://bit.ly/marcovigelini">bit.ly/marcovigelini</a></li> </ul>
<b>Data ed orario svolgimento del webinar</b>	2 Maggio 2018 ore 17:00 > 18:00
<b>Lingua</b>	Italiano