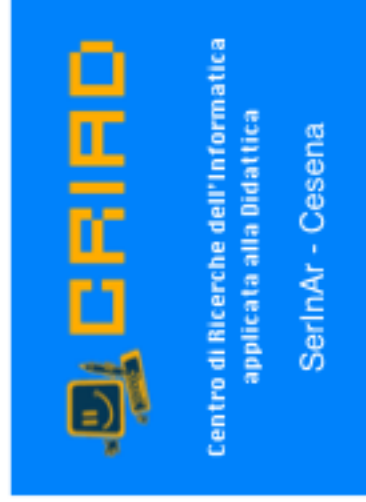




OPS WORKSHOP CODING

prof. Alessandro Ricci

Dipartimento di Informatica - Scienza e Ingegneria (DISI) - UNIBO
Cesena Campus
Responsabile CRIAD - Cesena





Centro di Ricerche dell'Informatica
applicata alla Didattica

SerInAr - Cesena



CAMPUS DI CESENA

Economia e Management

Ingegneria e Architettura

Medicina Veterinaria

Psicologia

Scienze

Scienze Agro-Alimentari



ALMA MATER ESTERIORUM
UNIVERSITAS DE BOLOGNA
CAMPUS DI CESENA

VISIONE DI RIFERIMENTO

- Pensiero computazionale e coding come **meta-competenze**
 - problem-solving & ragionamento
 - progettualità & creatività
 - comunicare, esprimersi, cooperare
- “Learn to code, code to learn”
 - al centro dell’apprendimento
- “computer” come creta



Seymour Papert



Alan Kay



Mitch Resnick

VISIONE DI RIFERIMENTO



“The role of the teacher is to create the conditions for invention rather than provide ready-made knowledge.”

VISIONE DI RIFERIMENTO



"The role of the teacher is to create the conditions for invention rather than provide ready-made knowledge."

Seymour Papert, 1951-2016

- Visione **costruzionista**
 - apprendimento per costruzione di progetti, *micromondi*
 - progetti di valore, *riconoscibilità*
 - per i ragazzi e per gli insegnanti

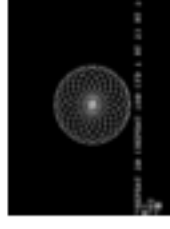


Jean Piaget

VISIONE DI RIFERIMENTO

- Coding come **linguaggio** nell'accezione più ampia e profonda
 - strumento di rappresentazione, ragionamento, costruzione, comunicazione, apprendimento
 - richiamo ai "cento linguaggi" di L. Malaguzzi (Reggio Children)
 - principio *low floor, high ceiling* (Papert)
 - Logo, Scratch, Snap!, ...





- ▶ richiamo ai “cento linguaggi” di L. Malaguzzi (Reggio Children)
- ▶ principio *low floor, high ceiling* (Papert)
 - Logo, Scratch, Snap!, ...

OPS WORKSHOP CODING

- Organizzate nelle OPS a partire dal a.a. 2016-2017
- medesimo spirito dei workshop/conferenze organizzate nel mondo della ricerca
 - ▶ non è una gara
- Invio, selezione e presentazione di **progetti**
- a partire tema di riferimento, proposto dagli organizzatori, tipicamente multi-disciplinare
 - con elementi che fan riferimento al proprio contesto, territorio
- progetti cooperativi, svolti a livello di classe/classi o gruppo di studenti
 - seguiti da insegnanti di riferimento
- Attestato di partecipazione e premiazioni

OPS WORKSHOP CODING EDIZIONE A.A. 2020-2021

“La partecipazione al Workshop Coding richiede la realizzazione di un progetto Scratch/Snap! da parte di una classe o un gruppo di studenti di più classi.

*I temi proposti per l'edizione 2020/2021 fanno riferimento ai **17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile** presenti nell'Agenda 2030, stilata dall'Organizzazione delle Nazioni Unite <https://unric.org/it/agenda-2030/>*

Il micromondo deve avere come soggetto un obiettivo fra quelli presenti nell'agenda (o più obiettivi, eventualmente) e può concernere un videogioco, uno storytelling, una simulazione, o più in generale una qualsiasi applicazione/strumento utile dal punto di vista didattico.

“La partecipazione al Workshop Coding richiede la realizzazione di un progetto Scratch/Snap! da parte di una classe o un gruppo di studenti di più classi.

*I temi proposti per l'edizione 2020/2021 fanno riferimento ai **17 Obiettivi per lo Sviluppo Sostenibile** presenti nell'Agenda 2030, stilata dall'Organizzazione delle Nazioni Unite <https://unric.org/it/agenda-2030/>*

Il micromondo deve avere come soggetto un obiettivo fra quelli presenti nell'agenda (o più obiettivi, eventualmente) e può concernere un videogioco, uno storytelling, una simulazione, o più in generale una qualsiasi applicazione/strumento utile dal punto di vista didattico.

L'obiettivo può essere eventualmente messo e sviluppato in relazione al proprio contesto - la propria scuola, il proprio paese o città, la propria regione, etc.

A livello metodologico, il micromondo può fare opportunamente riferimento a contenuti o competenze curriculari multi-disciplinari, toccando con mano come pensiero computazionale e coding possano essere sfruttati a supporto dell'apprendimento, creatività, problem solving e delle collaborazione, del lavoro di gruppo.

OPS WORKSHOP CODING EDIZIONE A.A. 2020-2021

- Due giornate - online
- Scuole Secondarie di primo grado (6/5/2021)
- Scuole Primarie (19/5/2021)
- https://www.olimpiadiproblemsolving.it/web/finalisti_coding_20202021

OBIETTIVO COMUNITA'

OBIETTIVO COMUNITA'

- Costruire una comunità di riferimento
 - rete aperta scuole e attori di riferimento (Università, Territori)
 - condivisione materiali ed esperienze
 - corsi di formazione
 - con crediti, su piattaforma Sofia
 - OPS Workshop Coding come evento di riferimento

