



LA SETTIMANA DELLA SCUOLA DIGITALE #FUTURAICSTELLAMURO

3 giorni per il Piano Nazionale Scuola Digitale:
formazione, dibattiti, esperienze

[GUARDA IL VIDEO](#)

[LEGGI IL COMUNICATO STAMPA MIUR](#)



[GUARDA LE SLIDE](#)

“Futura – ha dichiarato il Ministro Marco Bussetti – è una manifestazione che dimostra concretamente come il sistema di istruzione e formazione italiano possa essere e sia già incubatore di progresso e sviluppo.”

Un'edizione completamente rinnovata, quella di quest'anno. In occasione di "Futura", verranno approfondite le connessioni tra il digitale e discipline e temi molto diversi tra loro, come sport, arte, musica, cibo.

SCUOLA DELL'INFANZIA

PER SVILUPPARE IL PENSIERO COMPUTAZIONALE IN MODO SEMPLICE E DIVERTENTE, OCCORRONO POCHE INGREDIENTI...

LA CREATIVA PROGRAMMAZIONE DEI DOCENTI E LA CURIOSITA' DEI PICCOLI ALUNNI FIN DALLA SCUOLA DELL'INFANZIA...

COSI' VIA LIBERA ALLE ATTIVITA' CON IL ROBOTTO "CODY ROBY", CODY FEET, I PERCORSI CON L'ASTRONAVE E ASTROSAMANTA, LE ATTIVITA' DI PIXEL ART, IL VOLO DELL'APE, IL DINOSAURO ROBOT...

LOGICA E CREATIVITA' ...LINGUA E MATEMATICA APPARENTATE SONO ALLA BASE DEL PENSIERO COMPUTAZIONALE!

CODIAMO: SCUOLA PRIMARIA IN GIOCO CON LA PROGRAMMAZIONE PER LA NARRAZIONE DIGITALE

I DOCENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA POTRANNO COINVOLGERE GLI ALUNNI NELLE INIZIATIVE NAZIONALI "L'ORA DEL CODICE" "PROGRAMMA LE REGOLE" "PROGRAMMA UNA STORIA" "ZEROBULLISMO" "CUCINA DIGITALE" "MIUR RADIO NETWORK"

"CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLE" USANDO STRUMENTI DI FACILE UTILIZZO E TANTA CREATIVITA', SPERIMENTANDO PERCORSI DI BASE E PERCORSI AVANZATI. GLI ALUNNI SONO GUIDATI NELLE ATTIVITA' SULLA PIATTAFORMA CODE.ORG... TRAMITE IL SITO "PROGRAMMA IL FUTURO"



SCUOLA SECONDARIA DI I GRADO

CONTINUA L'ESPERIENZA DI CODING NELLE CLASSI DELLA SCUOLA SECONDARIA ATTRAVERSO COINVOLGENTI

ATTIVITA' DI PROGRAMMAZIONE, IN AMBITO LINGUISTICO E LOGICO-MATEMATICO CHE HANNO STIMOLATO RAGAZZI/E A UTILIZZARE LIM, TABLET, PC PER ANIMARE PERSONAGGI, IMPARTIRE ISTRUZIONI, PIANIFICARE PERCORSI E SEQUENZE, "RISOLVERE PROBLEMI COMPLESSI PIANIFICANDO UNA STRATEGIA"

I PERCORSI REALIZZATI NEI TRE ORDINI DI SCUOLA HANNO CONSENTITO LA REALIZZAZIONE DI SIMULAZIONI, DI ESPERIMENTI, DI ANIMAZIONI E DI GIOCHI INTERATTIVI. OGNI PROGRAMMAZIONE, OGNI SFIDA E OGNI VITTORIA HANNO UN SIGNIFICATO PEDAGOGICO-DIDATTICO IMPORTANTISSIMO: SIGNIFICA RISOLVERE PROBLEMI,



COLLABORARE NELLA RICERCA DI SOLUZIONE, SIGNIFICA "INCLUDERE" OGNI RAGAZZO/A NELLA RICERCA DI SOLUZIONI STRATEGICHE. LA PIATTAFORMA E' QUELLA DI CODE.ORG

TRAMITE PROGRAMMA IL FUTURO.

EDUCARE ALL'USO CONSAPEVOLE DELLA RETE E A RICONOSCERE I RISCHI AD ESSA LEGATI, E' UN PERCORSO COMUNE AI TRE ORDINI DI SCUOLA, TRAMITE LE CAMPAGNE DI SENSIBILIZZAZIONE DEI SITI MIUR PROGRAMMA IL FUTURO. E GENERAZIONI CONNESSE



“Come previsto nel Piano Nazionale Scuola Digitale, l'educazione al "pensiero computazionale" è fondamentale perché le nuove generazioni non si rapportino alle tecnologie digitali come consumatori passivi e inconsapevoli, ma come cittadini informati e

dotati di senso critico, nonché partecipi dello sviluppo di nuovi servizi e applicazioni

Come raccontare una storia? L'informatica, con la sua incredibile capacità di creare mondi virtuali, rende possibile alla nostra creatività sia raccontare in modo originale un'opera nota che usarla come pretesto per reinventarla o variarla. L'obiettivo è coniugare la programmazione informatica (coding) e la narrazione creativa. Usando l'ambiente di programmazione previsto per il proprio ordine e grado di scuola divertiamoci a raccontare un'opera letteraria (un testo classico, una fiaba, un romanzo, etc.). La modalità narrativa viene scelta liberamente, con l'unico vincolo di poterla esprimere nell'ambiente di programmazione previsto. Ci si potrà attenere all'opera originale oppure ispirarsi ad essa ed eventualmente creare sviluppi o finali alternativi, per esempio un'animazione, un quiz o un gioco. L'attinenza all'opera

originale non è un requisito essenziale, si può anche prendere soltanto spunto da essa e sfruttare la propria creatività per dar vita, ad esempio, a sviluppi o finali alternativi.

<https://studio.code.org/s/course1/stage/16/puzzle/6>

Scuola Primaria (classi 3a , 4 a e 5a):

<https://studio.code.org/projects/playlab>

Scuola Secondaria di primo grado

<https://studio.code.org/projects/spritelab>

FUTURA

La scuola digitale si racconta



L'ANIMATRICE DIGITALE

Rosalba Ciaffone