



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Pubblicata su *Global Junior Challenge* (<https://gjc.it>)

[Home](#) > Coding & School

Coding & School

Nome della scuola: IC "V. Russo"

Paese: Italia

Regione: Campania

Città: Palma Campania(NA)

Link al Video di presentazione: <https://youtu.be/1oeM8nfiAZU>

Descrizione del lavoro educativo innovativo e inclusivo: Il progetto Coding & School è stato realizzato nella scuola "V. Russo" - Programma Scuola Viva concepito per il territorio vicino e lontano. Gli alunni sono coinvolti nella lingua, paese e cultura. La creazione di storie e progetti propri luoghi e della propria storia ed origini. Il progetto ragazzi dal viaggio reale al viaggio virtuale. Il progetto valorizzare la loro terra e il legame che li unisce. Il percorso formativo, rivolto agli alunni del primo ciclo, sull'esigenza di avvicinarsi alle nuove innovazioni e potenzialità nell'apprendimento. L'acquisizione di capacità di risolvere problemi complessi in modo logico e rigorosa, per raggiungere gli obiettivi. La metacognitiva del concetto si sono utilizzati con giochi didattici (flashcard, quiz e associazioni) all'algoritmo. Gli obiettivi progettati per il corso degli alunni ognuno secondo il proprio stile cognitivo. Il concetto di pensiero computazionale come strumento semplice attraverso gli algoritmi - Comprensione del concetto attraverso il ballo e la musica quali sequenze. L'esercizio della convivenza civile, di consapevolezza, di confronto responsabile e di dialogo; comprensione delle relazioni sociali e rispettarle - Favorire le relazioni e la coesione del gruppo scuola, agevolare l'accompagnamento. Stimolare la creatività digitale per costruire progetti. Usare efficacemente ambienti online per creare il proprio lavoro e cercare di risolvere problemi di lavoro attraverso le app. - Stimolare il progetto di laboratorio di informatica con l'utilizzo di strumenti.

scuola. I lavori realizzati nelle varie piattaforme online prevedevano la cooperazione (cooperative learning), favorendo l'inclusività attraverso gruppi flessibili, stimolando il problem solving finalizzato ad un apprendimento metacognitivo. La metodologia didattica è stata prevalentemente di tipo laboratoriale, privilegiando l'approccio dell' imparare facendo, learning by doing. La gamification ha consentito a tutti gli allievi di palesare le conoscenze prima e le competenze poi. Gli allievi della primaria sono stati affiancati da alcuni alunni della secondaria con ruolo di tutorship e dalla tutor di progetto, ma comunque sempre liberi di esprimersi in tutta la loro creatività. L'ambiente di apprendimento è stato stimolante. Tutto il percorso formativo è stato incentrato sull'alunno protagonista del proprio apprendimento. App creata nel corso: https://studio.code.org/projects/applab/jd0VNIQSW-XLQuWX_0zELiVVYVvk487mhZccnKvPzpJ8

Allegati:  [Piano delle attività](#) ^[1]
 [Materiale per il corso](#) ^[2]
 [Link dei progetti realizzati dagli alunni](#) ^[3]
 [Foto docente](#) ^[4]

Disciplina/e Insegnata:

Tecnologia

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482 del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

URL di origine: <https://gjc.it/content/coding-school>

Collegamenti

[1] https://gjc.it/system/files/progetti/allegati/piano_por.doc

[2] https://gjc.it/system/files/progetti/allegati/il_pensiero_computazionale.pdf

[3] https://gjc.it/system/files/progetti/allegati/link_dei_progetti_in_scratch.pdf

[4] https://gjc.it/system/files/progetti/allegati/img_20190920_091851.jpg