

Il coding nella Didattica

Dott.ssa Ludovica Genovese
Prof. Flavio Genovese

Spesso si parla di bambini di oggi come dei nativi digitali, perchè sanno usare smartphone o computers prima e a volte meglio dei grandi.

Questo darebbe l'impressione che i bambini controllino il mondo digitale.

Purtroppo non è così e la scuola ha il dovere di stimolare i ragazzi a capire il digitale oltre la superficie. A non limitarsi ad essere "consumatori di digitale"; a non accontentarsi di utilizzare un sito web, una app, un videogioco, ma a progettarne (scriverne) uno.

Il modo più semplice e divertente di fare questo è attraverso la programmazione (coding) in un contesto di gioco.

Il progetto code.org
Il progetto Scratch

Capovolgere i BES

Dott.ssa Ludovica Genovese
Prof. Flavio Genovese

Le recenti disposizioni ministeriali sugli alunni con bisogni educativi speciali hanno suscitato nella scuola, nelle famiglie e nei servizi socio-sanitari un ampio dibattito.

Cosa sono i bisogni educativi speciali (BES).

L'evoluzione delle normative

Che ruolo hanno scuola, famiglia, servizi pubblici e privati.

Il Piano Didattico Personalizzato
Strumenti efficaci all'inclusione.

Didattica rovesciata e nuove tecnologie per una scuola inclusiva.

Docenti 2.0

Prof. Renato Ceccon

Web2.0 come ambiente di apprendimento, strumento compensativo e risorsa per l'inclusione.

Con le attuali applicazioni online, come le Google Apps for Education, le estensioni di Chrome, di Wordpress, etc., è possibile realizzare una didattica sicuramente più stimolante e vicina al mondo dei ragazzi di oggi.

Consente, inoltre, di coinvolgere tutti gli attori del processo educativo, che in questo modo possono cooperare tra loro in qualsiasi momento. La scuola si estende così fuori dalle mura della classe, per entrare nelle case e nel territorio.