

VAGONE FMD. DA 01 A 100

TINKERING, MAKING E CODING DIDATTICA INNOVATIVA E PERSONALIZZATA 4 dicembre 2019, ore 9.00

Un **percorso di sperimentazione** in cinque appuntamenti dedicato a docenti, educatori e alunni della scuola dell'infanzia e incentrato su tre tipi di pratiche pedagogiche innovative: **tinkering, coding e making**. I laboratori, raccolti all'interno della collana editoriale «Immaginare, crescere, sviluppare» - ideata dalla Fondazione Mondo Digitale ed edita da Erickson -, coinvolgono i partecipanti in una serie di attività modulari finalizzate a ridurre le resistenze verso l'innovazione in ambito pedagogico e a fornire strumenti per la personalizzazione della didattica.

Obiettivi del percorso di sperimentazione:

- 1) Mappatura delle conoscenze, competenze, abilità e valori della scuola dell'infanzia.
- 2) Sviluppo di un nuovo modello di Design Thinking pedagogico.
- 3) Studio dell'impatto delle attività in aula con gli studenti.

L'incontro sarà dedicato all'osservazione dei comportamenti d'apprendimento degli alunni dell'IC via dell'Aeroporto in aula che verranno coinvolti nei laboratori sperimentati dai loro insegnanti. Un processo finalizzato alla comparazione del documento di mappatura (compilato dagli insegnanti) e delle griglie di osservazione (compilate dai formatori) per l'identificazione di conoscenze, competenze, abilità e valori sollecitati dalle pratiche di tinkering, coding e making.

9.00 **REGISTRAZIONE E ACCOGLIENZA**

9.10 **LABORATORIO SU TINKERING E CODING**

A cura di

Federica Pellegrini, formatrice della Fondazione Mondo Digitale

Ilaria Gaudiello, curatrice progetti editoriali e formativi per la Fondazione Mondo Digitale

Cristiana Zambon, docente scuola primaria

"Steam flipper": laboratorio di tinkering unplugged. Spazio, tempo, attrito e altri affascinanti concetti della fisica prendono forma in un flipper grazie a materiali di riutilizzo. L'obiettivo è aprire la strada allo studio delle discipline STEAM, allenando pensiero scientifico, problem solving e creatività.

"Fuga delle api": laboratorio di coding con Bee-bot. Un labirinto didattico e un'ape robotica per immergersi nel ruolo di programmatori. L'obiettivo è acquisire le basi della robotica, allenando pensiero computazionale, problem solving e spirito di collaborazione.

13.00 **CONCLUSIONI**

