

TABLE OF CONTENTS

DIS-CODE training course - Maths and Programming for a more effective teaching practice	3
<i>Titolo evento</i>	<i>3</i>
<i>Luogo.....</i>	<i>3</i>
<i>Orari</i>	<i>3</i>
<i>Progetto Erasmus+.....</i>	<i>3</i>
<i>Tipo di evento.....</i>	<i>3</i>
<i>Contatti</i>	<i>4</i>

DIS-CODE TRAINING COURSE - MATHS AND PROGRAMMING FOR A MORE EFFECTIVE TEACHING PRACTICE

TITOLO evento

«Maths and Programming for a more effective teaching practice»

Luogo

Bruxelles

Orari

11-15 Ottobre, dalle 9.00 alle 17.00 ca

Progetto ERASMUS+

“DIS-CODE - Disconnected, discouraged, disenabled? Let’s code!”.

Il progetto DIS-CODE mira a formare gli studenti della scuola secondaria (superiore e inferiore, tra 12 e 18 anni) a rischio di esclusione scolastica, con lo scopo di migliorare le proprie competenze e conoscenze digitali e di matematica, grazie allo studio del *coding*, il linguaggio del 21° secolo, che sviluppa le competenze trasversali, quali il pensiero astratto e analitico, la logica e il problem solving.

Il metodo utilizzato è principalmente quello della flipped classroom, che si va a sostituire alla metodologia frontale tradizionale, con il quale le lezioni in classe sono sostituite da lezioni a casa e il lavoro a casa è sostituito da esercizi di classe. Per saperne di più: <http://www.allyouneediscode.eu/dis-code>

TIPO DI EVENTO

Si tratta di un’attività di *Formazione per gli Insegnanti*, in cui 10 insegnanti (2 insegnanti per ogni paese del consorzio DIS-CODE) partecipano a una formazione basata sul modello della "Future Classroom Lab" (<http://fcl.eun.org>) elaborato dalla European Schoolnet, partner di progetto, in modo che, una volta tornati nel loro paese, possano fungere da "ambasciatori" con i propri colleghi, aiutando gli insegnanti locali in ogni paese ad applicare la formazione e il metodo della flipped classroom durante le proprie lezioni.

L’obiettivo di tale programma di formazione è quello di fornire agli insegnanti nuovi modi per aiutare i propri studenti nello sviluppo dell’alfabetizzazione digitale e delle competenze matematiche, in particolare lavorando sul coding e su progetti di creatività digitale. L’apprendimento del coding aiuta gli studenti a sviluppare forti capacità trasversali come il problem solving, il ragionamento logico e la creatività e può aumentare la motivazione degli studenti nell’apprendimento della matematica applicandone i principi alla realtà.

Il corso si concentra anche su pratiche didattiche innovative come, appunto, la Flipped classroom, l’apprendimento ludico (edutainment) e il Project Based Learning. Attraverso tali approcci pedagogici, gli insegnanti impareranno diversi modi per introdurre il coding nel proprio lavoro trans-curriculare, attraverso linguaggi di programmazione visiva, creazione di giochi e strumenti, sviluppo di app, robot, etc.

Obiettivo finale del corso è quello di aiutare gli insegnanti ad esplorare modi diversi di motivare e incoraggiare gli studenti e sviluppare un piano formativo efficace, focalizzato sullo sviluppo dell'alfabetizzazione digitale e delle abilità matematiche.

CONTATTI

tommaso.dallavecchia@eun.org; lucia.coletti@fondazione.polimi.it