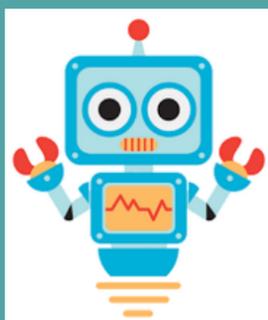


# IT'S CODING TIME



## MANDATO: MONITORAGGIO DEI PROCESSI

### STRUMENTI



**FOCUS GROUP**

**DOCUMENTAZIONE**

**QUESTIONARIO**



**9 FOCUS**



**47 STUDENTI**

**19 DOCENTI**



**28 FORMAT DI**

**DOCUMENTAZIONE**



**26 FORMAT**

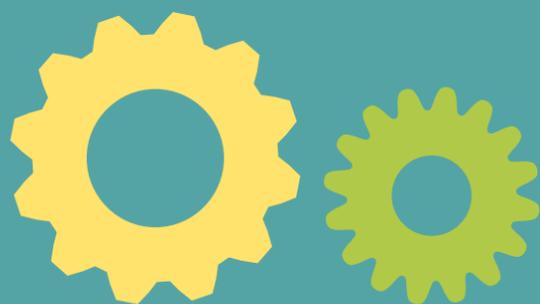
**FOTOGRAFICI**



**27 INTERVISTE**

# COS'E' PER TE IL CODING?

**Studenti:  
ingranaggi,  
costruzione, tecnologia**



altre animazione apprendere arduino codici **computer**  
cose **creare** creativita divertirsi elettronica esprimere far  
futuro giochi **gioco** **immaginazione**  
**informatica** ingegnoso **innovazione** istruzioni  
lavorare lcomputer libero liberta materie mente metodo muovere **oggetti**  
personaggio problemi progetto **programma**  
**programmare**  
**programmazione** raggiungere  
**robot robotica** scienza stimola  
ricerca risolvere **tecnologici** tecnologico usb utili vedere vuole

ada andare cammina **cervello** comandare conoscere cose  
funzionare **ingranaggi** **pc**  
**progettare** significa squadra

**Docenti: creatività,  
lavoro di gruppo, modo  
alternativo di fare  
lezione**

# QUANDO SI IMPARA?

## FOCUS RAGAZZI SECONDARIA

Si impara facendo, provando  
e riprovando,  
dagli sbagli,  
dai pari,



non solo a scuola,  
dai professori,

attraverso situazioni  
insolite e nuove,  
quando sei interessato.



## FOCUS BAMBINI PRIMARIA

Attraverso il fare  
("quando schiaccio  
i tasti"),  
nel gruppo e con il  
gruppo,  
sbagliando,  
provando di nuovo,



osservando ("in  
giardino, riesci a  
spiegare le cose  
osservando").

# COSA HAI IMPARATO DAL CODING?

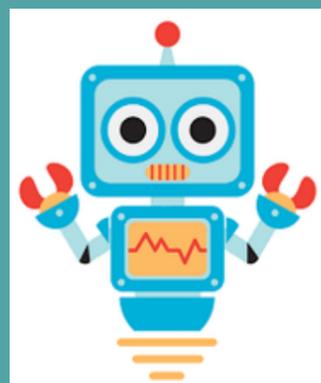
## FOCUS RAGAZZI SECONDARIA

A programmare,  
“a capire come funzionano le cose. Istruzioni e strumenti erano davvero tanti, ho capito cosa c’è dietro”,  
a riconoscere e scoprire le proprie capacità,  
a lavorare in gruppo.



## FOCUS BAMBINI PRIMARIA

A imparare,  
“ad avere logica, a pensare”,  
a lavorare in squadra,  
socializzare, aprirsi,  
ad avere più fiducia in se stessi,  
“a mischiare le idee e unire le aspirazioni e migliorarsi a vicenda per creare nuove cose”,  
"a lavorare con precisione".



# ANALISI DEI DISEGNI

Quale aspetto sarà più importante quando sarete grandi?



Un futuro tecnologico

dove il coding è una forma di preparazione:

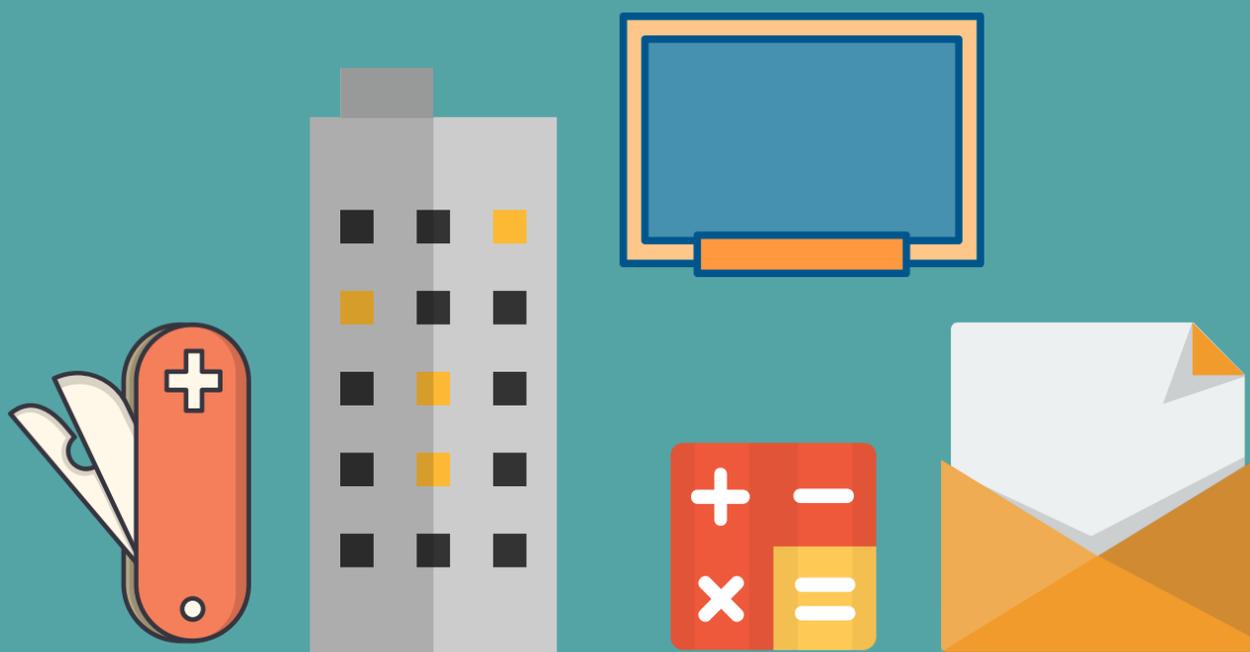
"andando avanti c'è sempre più tecnologia e bisogna essere più preparati, se no si fa la fine dell'uomo vecchio".



Il coding insegna ad avere la mente lucida.

Una futura professione:

"io da grande farò la maestra e insegnerò come si usa il coding".



# ASPETTI CHIAVE DEL CODING

## FOCUS DOCENTI

### **Concretezza:**

apprendimento situato, risultato concreto.



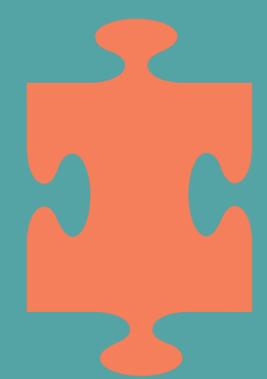
### **Autonomia:**

i ragazzi sono più autonomi nel lavoro e riescono a gestire ogni aspetto del lavoro, compresa l'assegnazione dei ruoli.



### **Socializzazione:**

le attività facilitano il lavoro in gruppo, il coinvolgimento di coloro che, quando si lavora per essere valutati, spesso sono da soli.



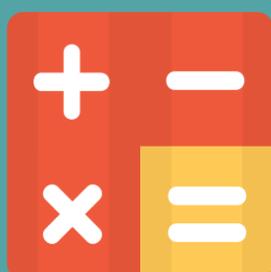
### **Informalità:**

rapporto più diretto e orizzontale.



# QUALI COMPETENZE?

## FOCUS DOCENTI



LOGICO-MATEMATICA

SOCIALE



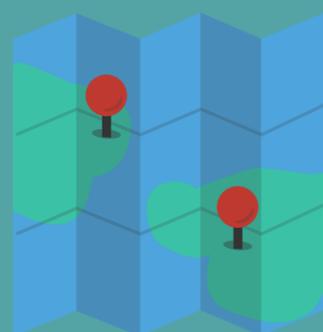
DIGITALE

LINGUISTICA



COMUNICATIVA

PROCEDURALE



# VOCI DALLA DOCUMENTAZIONE

12 progetti con Scratch,  
7 di robotica  
9 di diverso tipo (3D,  
stampanti laser,  
strumentazioni messe a  
disposizione da FabLab).  
tutti e 28 hanno lavorato  
sulla dimensione gruppale.

## **Aspetti positivi:**

1. motivazione dei ragazzi
2. coinvolgimento di tutti
3. scoperta di talenti
4. concretezza e produzione di artefatti.

## **Aspetti negativi:**

1. carenza di strumentazioni
2. più formazione, con laboratori docenti
3. problematiche tecniche
4. necessità di spazi adeguati alla cornice progettuale.

# QUALE INSEGNANTE?

## STUDENTI

Prof. Hibbert,  
Doraemon,  
Arrow,  
The mentalist,  
Topolino



Wigzig,  
la strega di  
Ribelle  
(the brave)



Mary poppins, Dora  
l'esploratrice

## DOCENTI



Bob Aggiustatutto,  
Manny Tuttofare

Masha, Eta Beta



Silente, Yoda,  
Grande Puffo

