

Prototipo		2
Denominazione		First Whirl at Coding: ora di codice in inglese
Referenze del Prototipo		
	Nominativo referente	Laghigna Anna
	Istituto	Liceo Caterina Percoto - Udine
Descrizione		Introduzione al Coding attraverso attività di ascolto e comprensione di video in lingua originale in un contesto operativo: gli allievi dovranno eseguire correttamente le istruzioni ascoltate nei video in inglese per poter salire di livello. Il percorso proposto mira a stimolare negli alunni interesse e curiosità per un'area della conoscenza spesso poco praticata a scuola come il pensiero critico e logico-computazionale. Svolgere l'attività proposta con un docente di lingua inglese e non di tecnologia o informatica contribuisce a diffondere l'idea che la media literacy digitale può essere appresa con un approccio task-based trasversale.
Aree di Intervento		Pensiero computazionale
Livello Scolare		
	Scuola dell'infanzia	No
	Scuola Primaria	No
	Scuola Secondaria di grado 1	Sì
	Scuola Secondaria di grado 2	Sì
	IeFP	Sì
Durata in ore		10
Descrizione delle Attività		
1	Titolo Attività	Il linguaggio delle cose
	Durata (ore)	2
	Descrizione	Brainstorming iniziale e attività di ascolto e comprensione in lingua inglese di video tutorials disponibili su https://code.org/learn che illustrano i concetti base del coding e mirano ad attivare/potenziare conoscenze pregresse e lessico specifico sul funzionamento di macchine e dispositivi di uso quotidiano. Nella seconda parte, i ragazzi guardano delle brevi video interviste seguite da tutorials operativi e esercizi interattivi. Tutte le attività sono proposte in modalità autonoma con l'ausilio di un aggregatore di risorse (Blendspace).
	Titolo Attività	The Maze and the Artist
	Durata (ore)	2

	2	Descrizione	Svolgimento di esercizi interattivi - Applicando le istruzioni fornite dai video dell'attività 1, gli allievi svolgono gli esercizi proposti in chiave ludica per conoscere i concetti base del coding veicolati in lingua inglese (Apprendimento immersivo)
	3	Titolo Attività	Accelerated Course Code with Anna and Elsa
		Durata (ore)	6
	4	Descrizione	Riflessione con i ragazzi sull'importanza di ciò che hanno imparato ed invito a proseguire il percorso di approfondimento con le attività proposte dall'Accelerated Course (da svolgersi eventualmente anche in modalità autonoma)
		Titolo Attività	
		Durata (ore)	
	5	Descrizione	
		Titolo Attività	
		Durata (ore)	
	6	Descrizione	
		Titolo Attività	
		Durata (ore)	
	7	Descrizione	
		Titolo Attività	
Durata (ore)			
8	Descrizione		
	Titolo Attività		
	Durata (ore)		

Prerequisiti strumentali

Hardware	Laboratorio multimediale con cuffie o auricolari; Accesso alla rete Internet
Software	Svolgimento delle attività previste dal sito www.code.org
Altro	Visione di filmati in lingua inglese

Metodologie prevalenti

Attività individuale	Sì
Confronto in piccolo gruppo	Sì
Discussione collettiva	Sì
Lezione frontale	No
Apprendimento cooperativo	No
Learning by doing	Sì
Problem posing/problem solving	Sì
Metodologia narrativa	No

Tipologia del percorso

Studenti curricolare	Sì
Studenti extra-curricolare	Sì

Destinatari diversi dagli studenti	No
Lingua di Insegnamento	
Italiano	Sì
Sloveno	No
Friulano	No
Inglese	Sì
Tedesco	No
Francese	No
Altre lingue comunitarie	