COMPUTATIONAL TINKERING

Gennaio 2020

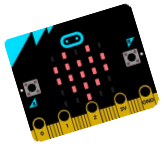
RICONNESSIONI
educazione al futuro

il LABORATORIO della CURIOSITÀ

Date del laboratorio

Kit B - Lunedì, 13 gennaio 2020 – 14:30-18:30

Kit C1 - Mercoledì, 15 gennaio 2020 – 14:30-18:30



Kit C2 - Venerdì, 17 gennaio 2020 – 14:30-18:30 C2

Restituzione - Mercoledì, 27 maggio 2020 – 16:30-18:30

Date degli sportelli di ascolto

- Venerdì, 28 febbraio 2020 (orario 16.00-18.00)
- Venerdì, 3 aprile 2020 (orario 16.00-18.00)
- Venerdì, 8 maggio 2020 (orario 16.00-18.00)

Occasioni di incontro con i formatori - sarà possibile sottoporre dubbi e criticità emersi durante la sperimentazione in classe e provare a trovare insieme una soluzione.
Occorre segnalare in anticipo la propria partecipazione inviando una mail al team di lavoro.

Strumenti di supporto

Computational Tinkering
Dispensa

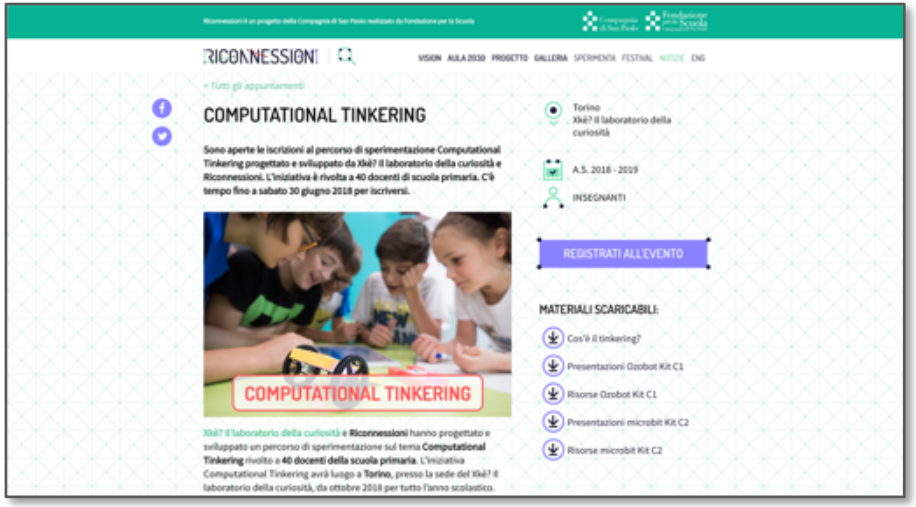
Dispensa

RICONNESSIONI
educazione al futuro

il LABORATORIO della CURIOSITÀ

Computational Tinkering

Pagina on linee risorse scaricabili



Pagina web Computational Tinkering

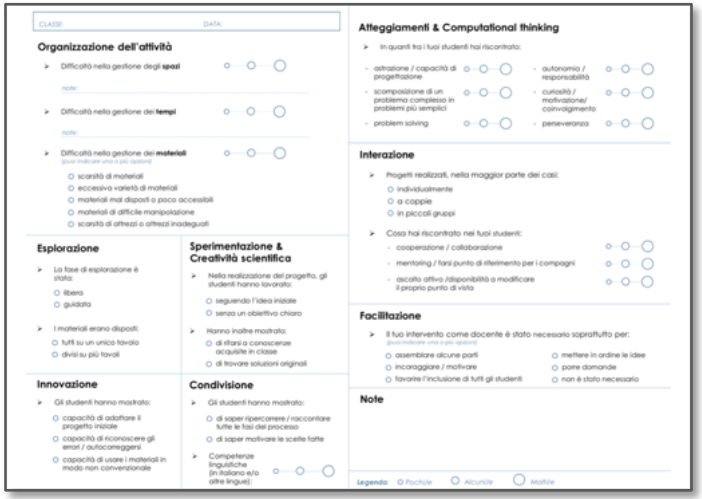
Materiale multimediale

RICONNESSIONI
educazione al futuro

il LABORATORIO della CURIOSITÀ

Computational Tinkering

Scheda di osservazione e PPT di restituzione



CLASSE: DATA:

Organizzazione dell'attività

- Difficoltà nella gestione degli **spazi**
  - note:
- Difficoltà nella gestione dei **tempi**
  - note:
- Difficoltà nella gestione dei **materiali**
  (puoi indicare una o più opzioni)
  - scarsità di materiali
  - eccessiva varietà di materiali
  - materiali mal disposti o poco accessibili
  - materiali di difficile manipolazione
  - scarsità di attrezzi o attrezzi inadeguati

Esplorazione

- La fase di esplorazione è stata:
  - libera
  - guidata
- I materiali erano disposti:
  - tutti su un unico tavolo
  - divisi su più tavoli

Sperimentazione & Creatività scientifica

- Nella realizzazione del progetto, gli studenti hanno lavorato:
  - seguendo l'idea iniziale
  - senza un obiettivo chiaro
- Hanno inoltre mostrato:
  - di ritorni a conoscenze acquisite in classe
  - di trovare soluzioni originali

Innovazione

- Gli studenti hanno mostrato:
  - capacità di adattare il progetto iniziale
  - capacità di riconoscere gli errori / autocorreggersi
  - capacità di usare i materiali in modo non convenzionale

Condivisione

- Gli studenti hanno mostrato:
  - di saper ripercorrere / raccontare tutte le fasi del processo
  - di saper motivare le scelte fatte
- Competenze linguistiche (in italiano e/o altre lingue):

Atteggiamenti & Computational thinking

- In quanti tra i tuoi studenti hai riscontrato:
  - astrazione / capacità di progettazione
  - scomposizione di un problema complesso in problemi più semplici
  - problem solving
  - autonomia / responsabilità
  - curiosità / motivazione/ coinvolgimento
  - perseveranza

Interazione

- Progetti realizzati, nella maggior parte dei casi:
  - individualmente
  - a coppie
  - in piccoli gruppi
- Cosa hai riscontrato nei tuoi studenti:
  - cooperazione / collaborazione
  - mentoring / farsi punto di riferimento per i compagni
  - ascolto attivo /disponibilità a modificare il proprio punto di vista

Facilitazione

- Il tuo intervento come docente è stato necessario soprattutto per:
  (puoi indicare una o più opzioni)
  - assemblare alcune parti
  - incoraggiare / motivare
  - favorire l'inclusione di tutti gli studenti
  - mettere in ordine le idee
  - porre domande
  - non è stato necessario

Note

Legenda: Pochi/e Alcuni/e Molti/e

Scheda di osservazione

PPT di restituzione

RICONNESSIONI educazione al futuro

il LABORATORIO della CURIOSITÀ

Computational Tinkering

Scheda di osservazione e PPT di restituzione

PPT di restituzione

Spazio condiviso gDrive

RICONNESSIONI
educazione al futuro

il LABORATORIO della CURIOSITÀ

LICENZE APERTE
CREATIVE COMMONS

Gennaio 2020

RICONNESSIONI
educazione al futuro

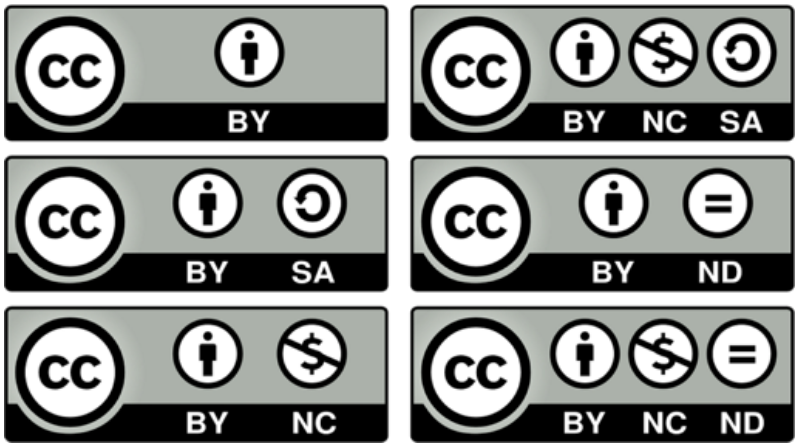
il LABORATORIO della CURIOSITÀ

QUALE LICENZA SCEGLIERE PER POTER ESSERE DI RECIPROCO STIMOLO E PERMETTERE AD ALTRI DI SPERIMENTARE LA MIA ATTIVITÀ?

LE LICENZE CREATIVE COMMONS:

- Propongono un'alternativa al diritto d'autore;
- Permettono all'**autore** (in quanto detentore originario dei diritti sull'opera) di indicare ai fruitori dell'opera **se e come essa può essere utilizzata**, diffusa e spesso anche modificata **liberamente**, pur nel rispetto di alcune condizioni essenziali.

Puoi vedere tutte le licenze **Creative Commons** qui. Per scegliere quella più idonea per la tua risorsa **basta rispondere a due domande!**



COME SCEGLIERE LA LICENZA CREATIVE COMMONS PIÙ IDONEA PER LA MIA RISORSA?
Rispondi a queste due domande!

Puoi esplorare tutte le licenze **Creative Commons** qui.
Noi consigliamo la licenza **Creative Commons** **CC BY-NC-SA 4.0**

RICONNESSIONI
educazione al futuro

il LABORATORIO della CURIOSITÀ

PERCHÉ CONSIGLIAMO LA LICENZA **CREATIVE COMMONS** CC BY-NC-SA 4.0?

Con la licenza CC BY-NC-SA 4.0

Puoi:

- utilizzare
- condividere
- modificare questa risorsa e
- basarti su di essa per le tue opere

Alle seguenti condizioni:

- Devi attribuire la paternità dell'opera, ovvero esplicitare titolo e autore della risorsa
- Non puoi utilizzare il materiale per scopi commerciali
- Devi mantenere questa stessa licenza nelle opere derivate

Iniziamo!