

## Attivit Di Coding Nella Scuola Primaria

Abbiamo dovuto ripensare la nostra quotidianità. Abbiamo dovuto rivedere consuetudini che, nell'arco di pochi giorni, sono venute a mancare, ma anche esperienze portanti della nostra esistenza. Tra le quali la scuola. Intorno a essa molto si è discusso, molto si è riflettuto; mentre ci si adoperava per riorganizzarla e si cercava di farla vivere, comunque. Abbiamo anche sperato che il dramma che stavamo attraversando servisse almeno ad aggiustare alcuni difetti che, da anni, avevamo ben chiari. Non sappiamo ancora quali saranno i frutti della riflessione forzata che gli eventi ci hanno costretto ad affrontare. Potremo verificarlo solo tra un po' di tempo; intanto proviamo a mettere nero su bianco alcuni spunti che abbiamo tratto dai lunghi mesi di emergenza. In queste pagine è raccolta una serie di testimonianze, punti di vista che tentano di affrontare aspetti specifici della scuola che abbiamo vissuto in questi mesi di emergenza. Riguardano il vissuto, ma soprattutto la riflessione che ne è emersa e che dovrebbe durare e dare i suoi frutti anche dopo la fine dell'emergenza. Gli autori: Alessandra Anichini lavora a Indire dove svolge attività di ricerca sui temi dell'innovazione didattica e in particolare sulla testualità digitale. Daniele Barca è dirigente scolastico dell'Istituto Comprensivo 3 di Modena; umanista prestato alle tecnologie per la didattica, segue dal 1995 progetti e iniziative in questo ambito. Ha collaborato alla stesura del Piano Nazionale Scuola Digitale. Rudi Bartolini è ricercatore presso Indire, si occupa di innovazione nella scuola e della sua documentazione, in particolare dell'utilizzo dei linguaggi multimediali nelle pratiche didattiche e del rapporto fra digitale e libro di testo. Gabriella Benzi si è sempre dedicata per vocazione alle professioni di aiuto; dal 2007 è dirigente dell'Istituto Comprensivo di Govone, nominato nel 2019 Scuola Polo regionale per Avanguardie Educative per l'idea CDD, Contenuti digitali integrati e scrittura collaborativa.. Stefania Cornacchia dirige l'Istituto T. Petrucci di Montecastrilli, in provincia di Terni. Da anni è impegnata per promuovere una comunità professionale in ricerca e favorire l'apertura della scuola al territorio. Franco Lorenzoni ha insegnato nella scuola primaria per 40 anni. A Cenci, nella casa-laboratorio che dirige con Roberta Passoni, organizza dal 1980 corsi di formazione e campi scuola per bambini e ragazzi ispirati alla pedagogia dell'ascolto elaborata nel Movimento di Cooperazione Educativa e alla didattica della matematica elaborata da Emma Castelnuovo.

1096.1.4

LIBROIl volume unisce alla forma grafica del fumetto contenuti didattici divertenti e stimolanti, ispirati a programmi di potenziamento dell'intelligenza logica e visiva. Gli esercizi vengono proposti sotto forma di enigmi e sfide che, una volta risolti correttamente, porteranno i bambini a raccogliere gli indizi e a risolvere il mistero iniziale. In rapporto alle richieste curricolari e alle tipologie di esercizi presenti nelle prove INVALSI, questo quinto volume pone un'enfasi aggiuntiva su argomenti più difficili come: equazioni logiche, problem solving geometrico e numerico, lettura di grafici complessi, proporzioni, sillogismi logici, probabilità e medie. La storia Qualcosa di inaspettato sta rovinando la festa per il varo della nuova nave da crociera Magic Moon: al momento della partenza la nave non riesce a salpare! Cos'è successo? Guasto o sabotaggio? Chi sarà stato? I misteri della logica, la collana La collana I misteri della logica è composta da 5 volumi, uno per ogni classe della scuola primaria, e si inserisce nel contesto narrativo del genere giallo con lo scopo di motivare il bambino durante l'allenamento e di coinvolgerlo in una continua cornice esplorativa.

Il mondo dei nostri figli è dominato dalla tecnologia: tablet, smartphone e computer costituiscono ormai parte integrante della loro vita; compito di noi genitori è quello di "prepararli al futuro" e educarli all'uso delle nuove tecnologie. Ma come? Mario Valle, esperto di supercomputer, nel libro Le tecnologie digitali in famiglia si rifà al pensiero di Maria Montessori (grande ammiratrice delle tecnologie del suo tempo e profonda conoscitrice della mente del bambino) per provare a delineare questo futuro: come risponde il cervello di un bambino alle sollecitazioni di un mondo tecnologico e che cosa possiamo fare per consentire un uso appropriato di questi dispositivi? Non si tratta, quindi, di demonizzare o idolatrare la tecnologia, ma di analizzare il presente per prepararsi al futuro. A questo punto si impone una riflessione: la civiltà ha dato all'uomo, per mezzo delle macchine, un potere molto superiore a quello che gli era proprio ma, perché l'opera della civiltà si sviluppi, bisogna anche che l'uomo si sviluppi. Il male che affligge la nostra epoca viene dallo squilibrio originato dalla differenza di ritmo secondo il quale si sono evoluti l'uomo e la macchina: la macchina è andata avanti con grande velocità mentre l'uomo è rimasto indietro. Così l'uomo vive sotto la dipendenza della macchina, mentre dovrebbe essere lui a dominarla. Maria Montessori, Dall'infanzia all'adolescenza

La guida 'Mondo Matematica' è stata scritta e creata per sperimentare nuove metodologie per la scuola primaria. Il percorso rappresenta una piccola sperimentazione di alcuni concetti matematici, attraverso attività creative che possono aiutare l'adulto e il bambino a superare quei blocchi legati ai concetti fondamentali della matematica.

Nuova Secondaria è il mensile più antico d'Italia, dedicato alla formazione culturale e professionale dei docenti e dei dirigenti della scuola secondaria di secondo grado. Gli abbonati vi possono trovare percorsi didattici disciplinari, inserti che in ogni numero affrontano un tema multidisciplinare, discussioni mirate su «casi» della legislazione, presentazioni critiche delle politiche formative e della cultura professionale. IN QUESTO NUMERO... Editoriale: Edoardo Bressan, Il ruolo della storia e il valore della memoria Fatti e Opinioni Visti da fuori, Giacomo Scanzi, Severino e gli intellettuali catodici Il fatto, Giovanni Cominelli, L'ontologia negativa di Severino Vangelo Docente, Ernesto Diaco, Il tempo dell'educazione non è finito Bioetica: questioni di confine, Francesco D'Agostino, La gelida fuga in avanti del Canada in ambito bioetico PROBLEMI PEDAGOGICI E DIDATTICI Massimo Tantardini con la collaborazione di Paolo Sacchini e Carlo Susa, Oltre il giardino. Arti, ricerche, azioni Andrea Maricelli, Speciale competenze didattiche digitali. Un segnale forte Salvatore Colazzo, Il digitale: da rischio ad opportunità Roberto Maragliano, Universo digitale e filosofie di scuola Mirca Benetton, Una "grammatica" dialettica. Gianni Rodari letterato, educatore e pedagogista STUDI A cura di Andrea Potestio, Esperienza e lavoro Anna Lazzarini, Anima, occhio, mano. L'arte di scambiare le esperienze Evelina Scaglia, Esperienza, lavoro e autoeducazione nella pedagogia montessoriana 0-6 Adriana Schiedi, Il lavoro come "valore supremo" ed esperienza di autenticazione del sé. La proposta pedagogica di S. Weil Andrea Potestio, Esperienza e lavoro in Hannah Arendt Fabio Togni, «Il godimento come corpo che lavora». Ontologia dell'esperienza lavorativa in Lévinas e prospettive di pedagogia del lavoro PERCORSI DIDATTICI Francesca Badini, I cinque pilastri dell'Islam Andrea Atzeni, Dubbie cause del brigantaggio nella manualistica liceale Ezio Dolfi, Discorso sulla felicità (che non c'è). L'essere felice da Omero ai tragici (2) Angelo Angeloni, Il canto dei trionfi di Cristo, di Maria e della Chiesa (1). Paradiso, XXIII Patrizia Fazzi, Studiare l'Europa contemporanea tra crisi e processi di integrazione (1) Ottavio Ghidini, Leggere con occhi

nuovi il Manzoni poeta Mario Castellana, L'epistemologia germinale in Leonardo da Vinci, Bernhard Riemann e Hermann Grassmann Silvestro Sannino, I mondonauti della nave Victoria e la prima navigazione intorno alla Terra (1519-1522) (1) Giuseppe Terregino, La matematica, la scienza e l'uomo Sergio Tiziano, È la somma che fa il totale (Totò) LINGUE, CULTURE E LETTERATURE Giovanni Gobber, Riflessioni sulla flessione dell'aggettivo attributivo nel tedesco standard Valentina Tempera, Chiara Piccinini, I social media cinesi e il linguaggio della moda: uno strumento per l'apprendimento della lingua cinese

Un libro per pedagogisti, educatori dell'infanzia e genitori che vogliono capire e favorire la rivoluzione epocale che sta avvenendo sotto i nostri occhi. L'avanzare della tecnologia è talmente rapido da provocare mutamenti impensabili solo vent'anni fa. Il problema che si presenta è: Come farà la scuola tradizionale a innestare i nuovissimi strumenti sulle solite vecchie modalità? Bambini seduti in silenzio e adulti parlanti? Interrogazioni a sorpresa e continua competizione? Non sarà che rischiamo una collusione senza precedenti? Il progetto Montessori può costituire la base più sicura per ottimizzare il cambiamento, permettendo di inglobare le nuove tecnologie nel lavoro educativo in modo che aiutino e non siano d'intralcio allo sviluppo dei nostri abitanti del futuro. L'approccio montessoriano alle tecnologie, nei periodi fondamentali per lo sviluppo della personalità dei nostri bambini, li prepara per un mondo in cui le tecnologie saranno sempre più pervasive. Oltre a dover prima di tutto rovesciare la qualità relazionale nel fare scuola – quindi modificare il pensiero degli adulti, le loro abitudini, il linguaggio, la sfiducia con cui si rivolgono a bambini e a ragazzi – è fondamentale definire confini netti tra i "piccoli" e la tecnologia: i bambini della seconda infanzia devono essere protetti da dispositivi che escludono in partenza l'esperienza manuale/sensoriale. Dobbiamo salvaguardare il loro graduale passaggio da una vita inconscia alla capacità di cominciare a dominare la realtà quotidiana. La falsa credenza che "prima imparano a usare i cellulari e tablet e più saranno intelligenti" deve essere sfatata. Come denunciano coordinatrici e educatrici di Nido, cominciano già a due anni, abilissimi a utilizzare gli smartphone a danno di altre abilità di base, manuali e creative. Questo libro è il secondo mattoncino della Collana Appunti Montessori, per costruire un muro solido per proteggere il presente e il futuro dei nostri figli.

Come funziona un videogioco? Possiamo imparare a programmarlo? Cos'è il coding? Un'ottima guida per conoscere i linguaggi alla base del computer.

"Code is the 21st century literacy and the need for people to speak the ABCs of Programming is imminent." --Linda Liukas Meet Ruby-- a small girl with a huge imagination. In Ruby's world anything is possible if you put your mind to it. When her dad asks her to find five hidden gems Ruby is determined to solve the puzzle with the help of her new friends, including the Wise Snow Leopard, the Friendly Foxes, and the Messy Robots. As Ruby stomps around her world kids will be introduced to the basic concepts behind coding and programming through storytelling. Learn how to break big problems into small problems, repeat tasks, look for patterns, create step-by-step plans, and think outside the box. With hands-on activities included in every chapter, future coders will be thrilled to put their own imaginations to work. These volumes of "Advances in Intelligent Systems and Computing" highlight papers presented at the "Third Iberian Robotics Conference (ROBOT 2017)". Held from 22 to 24 November 2017 in Seville, Spain, the conference is a part of a series of conferences co-organized by SEIDROB (Spanish Society for Research and Development in Robotics) and SPR (Portuguese Society for Robotics). The conference is focused on Robotics scientific and technological activities in the Iberian Peninsula, although open to research and delegates from other countries. Thus, it has more than 500 authors from 21 countries. The volumes present scientific advances but also robotic industrial applications, looking to promote new collaborations between industry and academia.

Con oltre 20 percorsi didattici di apprendimento multidisciplinare di Robotica Educativa e Coding a scuola, questo ebook presenta la robotica e il suo inserimento nelle classi primarie e secondarie proponendo strategie didattiche, guide per il docente e schede di attività per Ozobot, Sphero ed mBot. Ricco di esperienze documentate, si accompagna il lettore esperto e novizio tra roboetica, storytelling, pensiero computazionale e molti altri aspetti educativi della robotica. Il libro oltre alle sezioni introduttive e di approfondimento sulla robotica educativa contiene numerosi percorsi didattici con robot a basso costo, attraverso un approccio graduale e modulare. Ogni esperienza è composta da: - Svolgimento attività - Galleria multimediale - Approfondimenti e spunti - Risorse scaricabili Iscriviti al sito [www.roboteach.it](http://www.roboteach.it) per ulteriori risorse didattiche o ricevere aggiornamenti sul mondo della robotica educativa.

Il testo affronta le problematiche più importanti che investono le funzioni del dirigente scolastico; questi, per esercitare i poteri decisionali di direzione nella gestione della scuola, dovrà espletare una dirigenza ispirata ai principi di "leadership collaborativa" e "management partecipativo". Il volume contiene vari contributi di autori che approfondiscono gli aspetti giuridico-amministrativi, pedagogico-culturali, gestionali, organizzativi e relazionali del dirigente nel contesto scolastico. Questo testo è uno strumento fondamentale per i partecipanti al concorso per dirigenti.

Un problema non si identifica con la soluzione, ma con una domanda che richiede un ragionamento per la risposta. La tipologia dei problemi qui presentati - per certi versi non originali ma sviluppati in maniera inedita - vuole porre l'attenzione dei lettori sull'utilizzo di strumenti semplici: penna e carta, per l'avvio al pensiero logico-analitico e all'Apprendimento creativo. Per una personale esperienza di docente di matematica e di informatica, questi strumenti appaiono più adeguati a tutti gli alunni e risultano inoltre più facilmente reperibili e/o disponibili. In funzione dell'età degli alunni a cui questo lavoro è diretto, frequentanti la scuola primaria e secondaria di 1° grado, ho utilizzato quesiti che non necessitano, per la loro risoluzione, di "strutture complesse e decisionali" ma solo di "azioni elementari".

L'obiettivo di questi problemi consiste nell'ottenere la quantità di acqua richiesta in uno o in entrambi i contenitori, utilizzando precise azioni, indicate nella traccia. La risoluzione del problema non è univoca, ma la finalità consiste nella descrizione del processo risolutivo. Il format scelto per la risoluzione dei quesiti è caratterizzato prima dall'analisi del problema, attraverso tre fasi: "Situazione", "Problema" e "Azioni" e poi dalla realizzazione di uno schema denominato "Tabella delle azioni", formato dalle seguenti colonne: 1) "Step", dove sono numerate progressivamente le varie azioni effettuate; sono presenti due step, quello iniziale e quello finale, che non sono numerati. 2) "Azioni da compiere", in cui sono indicate le varie fasi del processo risolutivo; allo step iniziale è associata la descrizione del recipiente da utilizzare, poi si continua con le varie azioni per giungere all'ultimo step in cui si mostra la risoluzione. 3) "Quantità contenuta nei due recipienti", questa sezione, la più importante sotto il profilo algoritmico, contiene due colonne che riportano le quantità che di volta in volta sono presenti nei contenitori e descrivono il risultato raggiunto alla fine di ciascuna azione. Nella Tabella delle azioni è stata aggiunta la colonna "Blocchi logici" che riporta la semantica vicina al "diagramma di flusso". In questo modo il docente, se lo vorrà, seguendo la Tabella, potrà illustrare il diagramma di flusso corrispondente, avviando così, il suo lavoro, per una fase successiva, alla programmazione informatica.[1] Tutti questi aspetti possono essere facilmente integrati in un processo d'insegnamento principale – se inseriti in un contesto ludico e creativo, finalizzato alla risoluzione di situazioni – oppure come strumento educativo supplementare, utilizzabile sia in classe, attraverso strategie metodologiche inclusive che si ispirano alla conduzione di specifici laboratori quali: ü Cooperative learning (comprensione attraverso lavoro in piccoli gruppi); ü Flipped classroom (conoscenza attraverso l'inversione della lezione con lo studio individuale); ü Visual storytelling (apprendimento silenzioso, attraverso un mix & match di testo e immagini); e sia da casa in modalità individuale. L'auspicio che questo lavoro nel tempo - anche se articolato su una metodologia non tradizionale - determini nello studente un maggiore interesse, nello specifico ambito logico e in generale verso le discipline scientifiche, specialmente in questi tempi di didattica mista.

[1] <https://www.youmath.it/scuola-primaria/matematica-scuola-primaria/terza-elementare/2077-diagrammi-di-flusso.htm>

Il volume, pubblicato nell'imminenza dello svolgimento del concorso a cattedre, prende le mosse del programma d'esame incluso nel bando, trattando in particolare le problematiche descritte nelle "Avvertenze generali". Esso, mediante interventi di noti esperti delle molteplici questioni considerate, delinea un percorso tendenzialmente sistematico delle competenze culturali, pedagogiche e metodologico-didattiche dalle quali i docenti delle scuole di ogni ordine e grado non possono attualmente prescindere.

Le attività proposte in questo libro sono la sintesi di esperienze didattiche coinvolgenti e realmente vissute in classe con studenti soggetti attivi, costruttori del loro sapere supportati dall'insegnante, perni di un'organizzazione cooperante in cui ogni individuo riesce a dare qualcosa di più di ciò che potrebbe offrire con le sue sole forze. L'introduzione della tecnologia in classe deve mirare ad esaltare la natura sociale della conoscenza e non la si può limitare all'uso esteriore o estemporaneo, ma deve diventare vissuto, esperienza, affinché gli studenti possano maturare la consapevolezza che la sperimentazione tecnologica è oggi più che mai un'imprescindibile risorsa conoscitiva.

Questo manuale offre un contributo alla preparazione del concorso per l'accesso all'insegnamento nella scuola primaria attraverso un itinerario articolato, al termine del quale il futuro docente è posto in grado di collocare l'azione delle istituzioni scolastiche e la propria progettazione didattica nel quadro ordinamentale di riferimento e di coglierne la relazione con le Indicazioni nazionali, di disporre degli strumenti psicopedagogici e metodologici per costruire una lezione efficace, declinata sugli specifici bisogni educativi degli alunni e delle alunne, e di comprendere a pieno il ruolo che egli stesso può giocare nell'ottica del miglioramento dell'istituzione scolastica. In questa prospettiva, professionisti della scuola - dirigenti scolastici e docenti -, docenti universitari e ricercatori analizzano il contesto organizzativo nel quale il futuro docente sarà inserito, ne delincono il profilo professionale, forniscono lo strumentario psicopedagogico che costituisce presupposto fondamentale della progettazione dell'attività didattica, portano l'attenzione sulle modalità di gestione efficace della classe e sulla creazione di un buon clima relazionale prevenendo l'insorgere del fenomeno del bullismo, illustrano le metodologie più innovative in grado di rendere gli alunni e le alunne protagonisti del loro apprendimento, fornendo altresì spunti concreti per un proficuo utilizzo delle tecnologie nel processo di insegnamento/apprendimento.

Il Coding nella Scuola primaria è un manuale per apprendere le tecniche di insegnamento del Coding ai bambini della Scuola primaria, destinato a insegnanti, educatori e genitori. Uno strumento utile operativo che desidera fissare i principi basilari del Coding, pianificando con cura le attività didattiche. Il Modulo 1 introduce alcuni concetti propedeutici come quello di "Dialogo con la macchina", la distinzione tra destra e sinistra e la capacità del bambino di immaginare se stesso nei panni di qualcun altro. Il Modulo 2 fornisce una panoramica sui fondamenti della programmazione e sul loro rapporto con lo sviluppo del pensiero logico e della capacità di sintesi del bambino, come il concetto di algoritmo e di ciclo continuo. Il Modulo 3 si focalizza su alcuni concetti astratti fondamentali per la rappresentazione e la gestione degli elementi in uno spazio, come gli angoli di rotazione e le strutture condizionali "Se-Altrimenti". Il Modulo 4 fornisce le istruzioni per l'applicazione dei principi del Coding alla creazione di storie, videogiochi e ambienti digitali attraverso gli strumenti descritti nel manuale (Code.org, Scratch e Minecraft Education Edition).

Questo volume raccoglie i contributi scientifici presentati durante la Giornata della Ricerca 2019 del Dipartimento di Scienze della Formazione dell'Università degli Studi Roma Tre.

Muovendosi in continuità con le analoghe iniziative degli anni precedenti; questo lavoro collettaneo (73 contributi); che restituisce il panorama delle ricerche di un nutrito gruppo di studiosi e studiose (oltre 130); è articolato in otto distinte aree d'interesse tematico e disciplinare. I brevi saggi che compongono il volume; talora in forma di configurazione progettuale; talaltra come sintesi di lavori più ampi o; ancora; di conclusioni di progetti e percorsi di ricerca; fanno emergere l'ampio spettro d'investigazione. Molti resoconti presentano caratteristiche multifocali o interdisciplinari; alcuni assumono prospettive storico-teoriche; altri sono caratterizzati da consistenti focalizzazioni empiriche. L'ampio scenario di ricerca e di riflessione scientifica che il volume disegna; al di là delle specificità delle singole piste di indagine; consente di ri-conoscere il senso più genuino di una comunità accademica quale luogo e spazio di quel confronto teorico che è risorsa vitale inesauribile del lavoro della conoscenza

Nuova Secondaria è il mensile più antico d'Italia, dedicato alla formazione culturale e professionale dei docenti e dei dirigenti della scuola secondaria di secondo grado. Gli abbonati vi possono trovare percorsi didattici disciplinari, inserti che in ogni numero affrontano un tema multidisciplinare, discussioni mirate su «casi» della legislazione, presentazioni critiche delle politiche formative e della cultura professionale. IN QUESTO NUMERO... EDITORIALE: Giuseppe Bertagna, Formazione iniziale e reclutamento dei docenti: nuove basi per una ripartenza FATTI E OPINIONI Il futuro alle spalle, Carla Xodo, Covid-19 e (possibili) effetti di lunga durata. Il fatto, Giovanni Cominelli, La DaD motore di riforme? Forse... Vangelo Docente, Ernesto Diaco, Ripensare l'educazione come bene comune globale. Le culture nel digitale, Salvatore Colazzo, Roberto Maragliano, Presentazione della rubrica. Francesco Bearzi, La DaD al tempo di SARS-CoV-2: una imprescindibile occasione trasformativa. STUDI a cura di Cinzia Bearzot, Ruolo e funzione della città nel mondo antico. Marcello Bertoli, La città nel Vicino Oriente antico. Paolo A. Tuci, La polis greca. Franca Landucci, La città ellenistica. Gianpaolo Urso, Roma da città-stato a stato territoriale. Alessandro Galimberti, Le città romane in età imperiale. PERCORSI DIDATTICI La Scuola durante e dopo il Covid-19 Loredana Perla, Per la scuola è un'occasione. Da non perdere. Salvatore Colazzo, Un laboratorio di riconfigurazione sociale. Roberto Maragliano, Le due fasi della didattica a distanza. Maria Antonella Galanti, Emergenza pandemia: il fragile coraggio degli adolescenti. Monica Mincu, Il lockdown liceale visto da un genitore. Rossetti Paolo, Riflessioni nella pandemia. Brunella Fiore, L'occasione perduta degli Uffici Scolastici Regionali. L'occasione perduta nell'emergenza COVID-19. Luciano Celi, Uno sguardo sulla didattica: l'occasione del digitale. Ermanno Puricelli, Dall'emergenza alla ripartenza: proposte didattiche e ordinamentali. Patrizia Cocchi, Lucia Gasperini, Antonella Morabito, Esperienze e proposte per la DaD. Andrea Castiglione Humani, Una storia lunga: riflessioni scientifiche e storiche (1). Luigi Tonoli, DaD: vecchie e nuove abitudini. Marco Ricucci, "Lumen litterum": piccolodiario degli autori "pestiferi". Giorgio Bolondi, Quale identità per i docenti di matematica? Caterina Allais, Teaching English online: a Cornucopia of Resources. Emanuela Calvino, Insegnamento delle lingue straniere: condivisione di un'esperienza

PSYCHOMETRIC PROPERTIES OF THE SEXTING MOTIVATIONS QUESTIONNAIRE FOR ADOLESCENTS AND YOUNG ADULTS/ PROPRIETÀ PSICOMETRICHE DEL SEXTING MOTIVATIONS QUESTIONNAIRE PER ADOLESCENTI E GIOVANI ADULTI di Dora Bianchi, Mara Morelli, Roberto Baiocco, Antonio Chirumbolo NARRAZIONI AFFETTIVE NELLA GESTIONE DEL DIABETE DI TIPO 1: STUDIO PILOTA DI UNA TRIADE FAMILIARE/ AFFECTIVE NARRATIVES IN THE MANAGEMENT OF TYPE 1 DIABETES: A PILOT STUDY OF A FAMILY TRIAD di Claudia Chiarolanza, Simona Lo Piccolo, Barbara Longo, Claudia Arnaldi DIFFERENZE DI GENERE NELL'USO DEI MEDIA TRADIZIONALI E DEI SOCIAL NETWORK/ GENDER DIFFERENCES IN TRADITIONAL MEDIA AND SOCIAL NETWORK USE di Renata Metastasio, Ambra Brizi, Alessandro Biraglia, Lucia Mannetti INTERAZIONI GENITORE-

BAMBINO DURANTE L'ALIMENTAZIONE: CONTRIBUTI MATERNI E PATERNI/ PARENT-INFANT INTERACTIONS DURING FEEDING: THE ROLE OF MOTHERS AND FATHERS di Ballarotto Giulia, Marzilli Eleonora, Cimino Silvia, Cerniglia Luca, Carbone Paola UNA RIFLESSIONE SULL'ISTERIA. DIAGNOSI MODIFICATA O IN DISUSO?/ A REFLECTION ABOUT HYSTERIA: A MODIFIED OR ABANDONED DIAGNOSIS? di Daniela Gentile IDENTITY STATUS DIFFERENCES AMONG ITALIAN ADOLESCENTS: ASSOCIATIONS WITH PARENT AND PEER ATTACHMENT RELATIONSHIPS/ DIFFERENZE DI STATI DI IDENTITÀ IN ADOLESCENTI ITALIANI: RELAZIONI CON LE RELAZIONI DI FIDUCIA DI ATTACCAMENTO AI GENITORI E AI PARI di Fiorenzo Laghi, Francesca Liga, Roberto Baiocco, Antonia Lonigro

La ricerca è stata intrapresa per indagare la competenza metafonologica nei bambini del terzo livello della scuola dell'infanzia; dagli studi citati nella bibliografia esiste un forte legame tra questa competenza e le attività di accesso al codice proposte alla scuola elementare. Nello specifico si è voluto verificare se proponendo attività fonologiche sottoforma di giochi strutturati per alcune settimane si possa favorire lo sviluppo della consapevolezza fonologica. Dal momento che i giochi riguardavano alcuni ambiti, si è voluto guardare se i possibili effetti positivi riguardassero unicamente le sottocompetenze esercitate o se ci fosse un transfert su altre dimensioni metafonologiche. Il dispositivo sperimentale è stato quello di scegliere due gruppi di bambini e di proporre loro una prova sulle abilità fonologiche. Successivamente a un gruppo sono state proposte una serie di attività di apprendimento che riguardavano in particolare le rime e la segmentazione sillabica di una parola, mentre l'altra ha svolto la funzione di gruppo di controllo. Al termine è stata riproposta ai due gruppi la prova metafonologica iniziale per poter procedere ad un confronto. I risultati sembrano indicare la possibilità di "allenare" la consapevolezza fonologica e quindi l'importanza di dedicare uno spazio a questa dimensione all'interno delle attività svolte alla scuola dell'infanzia. La funzione positiva nei giochi risulta evidente nell'ambito delle rime e della segmentazione sillabica; meno evidente è il transfert sugli altri ambiti non esercitati, anche se si è constatato un effetto positivo su altre dimensioni "vicine" ai giochi proposti. All'interno del presente lavoro ci si è chinati anche su una possibile correlazione tra abilità fonologiche e prove operatorie di tipo piagetiano (limitate alla seriazione dei bastoncini). [...] [Abstract a cura dell'autrice].

Conoscere il campo da gioco permette di superare gli stereotipi ed evitare contrapposizioni pregiudiziali tra favorevoli al digitale e contrari più tradizionalisti... L'impatto delle tecnologie nella didattica impone una trasformazione del modello attuale: come (e perché) la tecnologia può agevolare e accompagnare questo cambio di paradigma? Quali sono i progetti didattici già attivi in Italia e chi ne sono i fautori? Ne emerge un quadro della scuola italiana che, in mezzo a resistenze e difficoltà, cerca di aprirsi all'innovazione digitale. Il volume è un'agile bussola della transizione al digitale della scuola italiana e degli editori scolastici.

Qual è la possibile chiave di lettura di questo manuale dedicato alle unità di apprendimento da destinare alla scuola dell'infanzia? Certamente quella di creare un percorso che vuole interrogarsi sul senso del fare scuola e che intende formulare risposte e proposte valide per chi dovrà essere protagonista, insieme alle bambine e ai bambini, del processo di insegnamento/apprendimento. Partendo da questa idea di base, professionisti del mondo della scuola riflettono sulle ragioni che motivano e animano la programmazione curricolare e interdisciplinare della sezione e ne delineano un modello che, ancorato a una profonda conoscenza psicopedagogica e normativa, possa rispondere sia all'esigenza di innovare le pratiche didattiche sia a quella di gestire efficacemente gli ambienti di apprendimento. Dalla riflessione si arriva, così, alla progettazione di esperienze di apprendimento significativo che tengono costantemente conto del curriculum per competenze, affinché gli alunni siano coinvolti nella scoperta del sé e dell'altro, nel processo di consapevolezza e nello sviluppo graduale della loro persona. Le unità di apprendimento, nate dall'esperienza di chi opera quotidianamente nella scuola, si presentano come l'espressione di una pluralità di percorsi possibili in cui anche le tecnologie, insieme ai processi logici e comunicativi, alle emozioni e ai sensi, possono giocare un ruolo rilevante nell'azione didattica ed educativa. Le unità di apprendimento, nate dall'esperienza di chi opera quotidianamente nella scuola, si presentano come l'espressione di una pluralità di percorsi possibili in cui anche le tecnologie, insieme ai processi logici e comunicativi, alle emozioni e ai sensi, possono giocare un ruolo rilevante nell'azione didattica ed educativa.

Questo innovativo manuale integrato costituisce uno strumento indispensabile per superare tutte le prove del concorso per la scuola secondaria di primo e secondo grado (preselettiva, scritta e orale). Il volume, declinato sui contenuti comuni a tutte le classi di concorso e ai due ordini di scuola, al termine di un itinerario articolato e calibrato sulle esigenze formative specifiche del concorso, permette al futuro insegnante di conseguire una preparazione solida e completa e di avere un quadro aggiornato delle tematiche oggetto d'esame. Il manuale è diviso in 3 Parti: la Prima è dedicata ai quadri normativi di riferimento tenendo conto dei più recenti aggiornamenti, avvertenze generali, indicazioni e linee guida nazionali, valutazione e profilo professionale del docente; la Seconda è composta di schede di approfondimento sui fondamenti della psicologia dello sviluppo, dell'apprendimento e dell'educazione; la Terza è costruita attorno alla programmazione e progettazione educativo-didattica, con un focus specifico su una didattica e una valutazione per competenze. La sezione finale è dedicata alla trattazione di tematiche centrali per la costruzione della scuola del domani: esempi di didattica innovativa, inclusiva e interculturale; metodologie e strumenti per lo sviluppo della didattica digitale e utilizzo dei media; spazi di apprendimento flessibili; strumenti educativi per la prevenzione di bullismo e cyber-bullismo; normative per l'inclusione di alunni con bisogni educativi speciali. A completamento di questo manuale, i volumi 2a, 2b e 2c forniscono un quadro completo per la preparazione alle classi di concorso specifiche, rispettivamente alle Discipline letterarie (classi di concorso A-22, A-11, A-12, A-13), alle Lingue e civiltà straniere (classi di concorso A-24, A-25) e all'Ambito scientifico e matematico (classi di concorso A-20, A-26, A-27, A-28, A-50). Acquistando il manuale, inoltre, si ha diritto all'accesso a tre webinar di approfondimento disponibili online. All'interno del libro sono contenute le istruzioni per accedere.

In this revolutionary book, a renowned computer scientist explains the importance of teaching children the basics of computing and how it can prepare them to succeed in the ever-evolving tech world. Computers have completely changed the way we teach children. We have Mindstorms to thank for that. In this book, pioneering computer scientist Seymour Papert uses the invention of LOGO, the first child-friendly programming language, to make the case for the value of teaching children with computers. Papert argues that children are more than capable of mastering computers, and that teaching computational processes like de-bugging in the classroom can change the way we learn everything else. He also shows that schools saturated with technology can actually improve socialization and interaction among students and between students and teachers. Technology changes every day, but the basic ways that computers can help us learn remain. For thousands of teachers and parents who have sought creative ways to help

children learn with computers, Mindstorms is their bible.

Un aiuto per le insegnanti della scuola primaria , sul coding

Un agile sussidio per orientarsi tra termini e concetti afferenti a discipline diverse ed entrati nell'uso quotidiano a seguito delle innovazioni introdotte nel sistema scolastico e delle nuove prospettive della ricerca educativa. Il volume raccoglie, in ordine alfabetico, termini ed espressioni che riguardano la pedagogia, la psicologia, l'antropologia, le metodologie didattiche e gli ambiti del sapere che costituiscono i contenuti dei 24 CFU richiesti per l'abilitazione all'insegnamento e che fanno parte delle conoscenze di base della professione del docente. Le voci selezionate formano un efficace strumento di consultazione e/o di studio per prepararsi: - alle prove scritte del concorso ordinario e straordinario nella scuola secondaria; - alle prove dei concorsi nella scuola dell'infanzia e della scuola primaria; - alle selezioni per l'accesso ai percorsi di specializzazione al sostegno (TFA).

ScratchJr è l'ambiente per la programmazione visuale, intuitivo e divertente, più adatto per chi non sa ancora leggere e scrivere, come indicato da Alfonso D'Ambrosio che ha voluto accomunare, insieme alla sua, altre pluriennali esperienze nei vari contesti formativi in cui è stato utilizzato ScratchJr. Con questo libro vogliamo essere di supporto ed ispirazione ad altri per l'adozione di ScratchJr in ambiti sia formali sia non formali. Perciò verranno qui illustrate diverse attività che, seppur pensate principalmente per la scuola dell'infanzia e primaria, sono indicate anche nei progetti tematici sviluppati con fablab o biblioteche. Programmare in ScratchJr permette a chiunque di realizzare facilmente idee sperimentate in ambito formativo di maggior successo e selezionate nel testo, dove sono state tenute ben presenti quelle indicazioni pedagogico-didattiche che vengono suggerite per un uso proficuo dell'applicazione. Che si possa partire dall'infanzia a fare coding con ScratchJr e proseguire nelle scuole primarie risulta comprovato dalle molteplici esperienze esposte da insegnanti di diverse regioni italiane che si sono confrontati su questo tema. Le attività di coding introdotte da subito, suggerite nel testo, si accompagnano allo sviluppo del pensiero computazionale, capace di maturare fin dalla più tenera età e rendere il percorso di crescita coinvolgente e motivante. Un impegno a lungo termine è quello di ispirare programmi sostenibili e scalabili, basati sull'evidenza per le fasce d'età iniziali, che promuovano il pensiero computazionale e la programmazione con approcci giocosi, adeguati alle fasi di sviluppo. Con questo spirito, affidiamo il frutto del nostro lavoro al confronto e alla lettura.

LIBRO Il libro unisce alla forma grafica del fumetto contenuti didattici divertenti e stimolanti, ispirati a programmi di potenziamento dell'intelligenza logica e visiva. Gli esercizi vengono proposti sotto forma di enigmi e sfide che, una volta risolti correttamente, porteranno i bambini a raccogliere gli indizi e a risolvere così il mistero iniziale. La crescita cognitiva consente al pensiero logico di raggiungere livelli di maggiore astrazione, distaccandosi dalla necessità di un supporto visivo. Questo quarto volume della collana sposta l'attenzione su processi logici di livello superiore con un' enfasi su inferenze logiche e numeriche, combinatoria, insiemistica multipla, costruzione di tabelle e schemi da testi, lettura di diagrammi di flusso. La storia Durante la presentazione di una nuova linea di gioielli a Palazzo Ducale, qualcuno ha rubato il preziosissimo rubino Hông Sé... Chi sarà stato? I misteri della logica, la collana La collana I misteri della logica è composta da 5 volumi, uno per ogni classe della scuola primaria, e si inserisce nel contesto narrativo del genere giallo con lo scopo di motivare il bambino durante l'allenamento e di coinvolgerlo in una continua cornice esplorativa.

Il Coding nella Scuola primaria Youcanprint

In questi anni la ricerca educativa fa sempre più spesso riferimento al pensiero computazionale, cioè a un processo logico creativo che consente di scomporre un problema complesso in singoli step. La scuola sta sempre più assumendo il compito di insegnare ai bambini questo procedimento attivando processi mentali che consentano di pianificare strategie, di risolvere problemi di varia natura attraverso metodi e strumenti specifici. Il CODING è uno strumento per sviluppare il pensiero computazionale, che ci consente di passare da un'idea al procedimento per realizzarla. Ci sono molti modi e strumenti per avvicinare i bambini al Coding senza che ci sia la necessità di una lingua tecnica. Il presente lavoro vuole offrire l'opportunità di avere un quadro generale delle risorse più qualificate che attualmente la rete offre. Propone alcune attività di base che si svolgono anche solo con lo strumento cartaceo per introdurre nella didattica quotidiana lo sviluppo del pensiero computazionale. p.p1 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px Verdana; color: #000000} p.p2 {margin: 0.0px 0.0px 0.0px 0.0px; font: 12.0px Verdana; color: #000000; min-height: 15.0px}

Che gli alunni di una classe non imparino tutti allo stesso modo è ormai un fatto assodato. Una didattica davvero efficace sa quindi progettare e realizzare degli ambienti di apprendimento complessi che tengono conto di queste differenze individuali. Sono classi in cui tutti i bambini, pur condividendo uno spazio e una progettualità comuni, trovano una risposta individualizzata al loro unico e particolare stile di apprendimento. Nel presente volume vengono presentati cinque approcci che contribuiscono alla realizzazione di questa idea di didattica inclusiva nella scuola primaria: l'approccio autobiografico, il metodo Montessori, la didattica aperta, la didattica delle intelligenze multiple e l'apprendimento cooperativo. Ogni proposta è presentata nelle sue linee generali, discussa nel contributo che può dare per la gestione dell'eterogeneità in classe, ma soprattutto è accompagnata da spunti operativi, anche tecnologici, che ne facilitano l'applicazione in classe. Con i contributi di: Elisabetta Biffi, Barbara Caprara, Heidrun Demo, Giuseppina Gentili, Anna La Prova e Francesco Zambotti.

How lessons from kindergarten can help everyone develop the creative thinking skills needed to thrive in today's society. In kindergartens these days, children spend more time with math worksheets and phonics flashcards than building blocks and finger paint. Kindergarten is becoming more like the rest of school. In Lifelong Kindergarten, learning expert Mitchel Resnick argues for exactly the opposite: the rest of school (even the rest of life) should be more like kindergarten. To thrive in today's fast-changing world, people

of all ages must learn to think and act creatively—and the best way to do that is by focusing more on imagining, creating, playing, sharing, and reflecting, just as children do in traditional kindergartens. Drawing on experiences from more than thirty years at MIT's Media Lab, Resnick discusses new technologies and strategies for engaging young people in creative learning experiences. He tells stories of how children are programming their own games, stories, and inventions (for example, a diary security system, created by a twelve-year-old girl), and collaborating through remixing, crowdsourcing, and large-scale group projects (such as a Halloween-themed game called Night at Dreary Castle, produced by more than twenty kids scattered around the world). By providing young people with opportunities to work on projects, based on their passions, in collaboration with peers, in a playful spirit, we can help them prepare for a world where creative thinking is more important than ever before.

Il contenuto del libro tratta di alcune tematiche e procedure orientate a sviluppare la consapevolezza del fare scuola oggi. La riflessione sulla funzione del docente e il suo ruolo potenziale, da riscoprire e rivalutare, unita ad approcci educativi progettuali innovativi sono determinanti per la formazione di domani. Particolare attenzione è posta alla valutazione che sta divenendo nel tempo sempre più pervasiva e che offre indicazioni utili ai vari processi di insegnamento e apprendimento diretti al miglioramento e al successo formativo.

La didattica a distanza è di nuovo la regola per un alunno su due. Come in primavera; si spera meglio che in primavera, quando ogni scuola si è trovata improvvisamente (e forzatamente) a spostare sul web tutte le attività didattiche. Chi era più avanti, perché dotato di un preside o di un docente all'avanguardia, ha limitato i danni e ha innovato ancora. Chi era indietro c'è rimasto. L'idea del Sole 24 Ore di dedicare una seconda Guida alla scuola digitale nasce proprio da questo punto. Dall'auspicio che gli 8 mesi passati tra il primo lockdown e la seconda chiusura parziale non siano passati invano e, dunque, che il copione possa essere diverso. Ma anche dall'intenzione di raccontare e diffondere le buone pratiche già in atto. Grazie all'impegno di insegnanti curiosi e vogliosi di sperimentare. Ne è venuto fuori un racconto corale che parte da Napoleone e, passando per un laboratorio di fisica homemade, arriva ai film di Totò. Un aiuto concreto ai professori meno avvezzi alla digitalizzazione e alle famiglie costrette di nuovo ai salti mortali, tra smart working e congedi semi-retribuiti, per assistere i figli a casa. Fin qui il livello micro. Ma per evitare gli errori del recente passato serve un cambio di passo anche in quello macro...

Psicologia e neuroscienze: due scienze contingenti, intrecciate, nella misura in cui la spiegazione dei comportamenti umani è legata indissolubilmente al substrato neurale che permette (o compromette) la percezione, l'ideazione, l'emotività e la pianificazione delle azioni. In un'ottica di descrizione delle funzioni psichiche di base e di etiopatogenesi e trattamento dei disturbi mentali, nelle loro connotazioni tipiche e atipiche, e utilizzando un approccio multidisciplinare che integra medicina, psicologia e scienze sociali, *Minidictionary of Psychology, Criminology and Neuroscience* fornisce un panorama aggiornato del funzionamento psichico, in un formato originale che usufruisce della potenza dell'immagine per veicolare agevolmente e sinteticamente nozioni complesse e affascinanti quali i paradossi della mente.

Il volume per i nuovi concorsi della scuola è indirizzato ai partecipanti alle prove scritte e orali del concorso straordinario e ordinario. La trattazione degli argomenti segue puntualmente le indicazioni delle Avvertenze generali che costituiscono la parte comune a tutte le classi di concorso. Particolare attenzione è stata dedicata agli aspetti metodologici e didattici della professione docente: dalla progettazione curricolare alle tecnologie digitali, dalla mediazione didattica al contesto interattivo dell'apprendimento, dalla psicologia dell'educazione alle dinamiche inclusive. Il testo include inoltre una batteria di quesiti a risposta multipla, tutti completi di commento approfondito per verificare il livello di preparazione e per esercitarsi nella risoluzione dei test in vista delle prove di concorso. Alla pagina dedicata al volume sul sito [www.hoeplieditore.it](http://www.hoeplieditore.it) sono disponibili ulteriori approfondimenti e materiali aggiuntivi.

[Copyright: 4eb0163fd195c651e29e77e972a3fa76](https://www.hoeplieditore.it/copyright/4eb0163fd195c651e29e77e972a3fa76)