



In questo numero
Attività di disseminazione P.2
Integrazione del pensiero algoritmico
nell'infanzia P.3
Curriculum P.4
Attività in corso e future P.5

ALGORITHMIC THINKING SKILLS THROUGH PLAY- BASED LEARNING FOR FUTURE'S CODE LITERATES

2020-1-TR01-KA203-092333

Benvenuti alla terza e-newsletter del progetto ALGOLITTLE. Siamo lieti di condividere notizie e aggiornamenti sul progetto. Le capacità computazionali e algoritmiche sono sempre più rilevanti e importanti nella vita moderna e danno sia la possibilità di capire i campi dell'ICT che di usare queste competenze nella vita di oggi.

Il nostro obiettivo è quello di fornire ai laureandi, agli insegnanti strumenti, metodi e tecnologie che stiano al passo con le nuove esigenze del mondo contemporaneo e che possano aiutare i loro studenti a crescere come persone capaci di migliorare le loro conoscenze, diventare cittadini attivi e consapevoli e soddisfare le richieste delle professioni future.



DISSEMINATION ACTIVITIES



ALTRE ATTIVITÀ

Seminario in Turchia

INTERNATIONAL CONFERENCE ON EDUCATIONAL RESEARCH

Il team IDU ha presentato il progetto durante la Izmir Democracy University 3rd International Conference on Educational Research (ICCI EPOK - 2021 e ICER) il 04 novembre 2021.

I relatori hanno sia discusso il progetto (scopi, obiettivi, esigenze, risultati, ...) che introdotto il tema del Pensiero Algoritmico ai partecipanti.

LANCIO DEL CANALE YOUTUBE

Il canale You Tube del progetto è stato creato, e ora ospita i video delle presentazioni interattive digitali. Si può trovare a:

<https://www.youtube.com/channel/UCqXE8W0tAc8zsz-Kvazi0Zg>

MOODLE

Il team del progetto ha stabilito un LMS ospitato sul nostro sito web. Sarà usato durante il processo di sperimentazione.

Disponibile all'indirizzo www.lms.algolittle.org

Erasmus day webinar

Come mostrato nel nostro documento di conoscenza, il gioco è un'attività significativa per i bambini in età prescolare e uno dei loro diritti fondamentali. L'apprendimento avviene durante il gioco in molteplici modi e i bambini potrebbero guadagnare molto da insegnanti di sostegno o altri adulti che permettono loro spazio, tempo e interazione per sviluppare le loro attività di gioco. Le abilità di pensiero algoritmico possono essere sviluppate su tutto il continuum tra il gioco libero e l'apprendimento altamente strutturato basato sul gioco.

Il PlayBL nell'educazione prescolare motiva i bambini ad impegnarsi con il materiale didattico in modo giocoso e dinamico. L'ambiente di PlayBL nell'educazione prescolare dovrebbe sostenere l'apprendimento attivo con l'esplorazione, la risoluzione dei problemi, l'accesso inclusivo a PlayBL per tutti i gruppi di bambini e una chiara introduzione alle attività di gioco per tutti.

PlayBL nell'educazione prescolare dovrebbe includere l'apprendimento giocoso, la socializzazione con i coetanei o con gli adulti, l'apprendimento attivo, l'esplorazione, lo sviluppo delle capacità di comunicazione e del linguaggio di sé, il superamento delle sfide mentali e fisiche, l'apprendimento di nuove abilità, il consolidamento delle conoscenze, il divertimento e il rilassamento.

L'insegnante nell'educazione della prima infanzia dovrebbe principalmente usare attività unplugged per sviluppare il pensiero algoritmico attraverso il gioco, i giochi e i puzzle senza l'uso del computer o di altre tecnologie digitali, come suggeriscono i curricula nazionali per l'educazione della prima infanzia in diversi paesi.

INTEGRAZIONE DEL PENSIERO ALGORITMICO NELL'INFANZIA

ATTIVITÀ DI ESEMPIO

Di seguito un'attività di esempio, estratta dall'opuscolo pubblicato sul nostro sito web. Sia esso che il documento di conoscenza sono disponibili all'indirizzo: <http://www.algolittle.org/curriculum/>

Titolo: Polpi di quartiere

Scopo: Pianificazione, sequenze, valutazione

Preparazione: Tappeto per la programmazione, immagini di frecce, polpi giocattolo (cambiare i giocattoli se non sono disponibili), mettere i giocattoli sul tappeto uno accanto all'altro.

Processo/istruzioni:

Racconta una storia ai bambini. Tieni il pupazzo/giocattolo della storia e sostieni la tua storia con il pupazzo.

Storia di esempio: C'erano una volta due polpi. (Mostra i giocattoli sul tappeto di codifica) Vivevano come vicini di casa. Un giorno, uno di loro (chiamiamolo polpo blu) andò a fare una passeggiata da solo e si perse. Dobbiamo aiutare l'altro (chiamiamolo polpo rosso) a trovare il suo amico.

Chiedere ai bambini dove è andato il polpo blu, fargli portare il polpo blu in un punto lontano da quello rosso.

I bambini useranno le frecce e programmeranno il percorso del polpo blu. Uno di loro prenderà il polpo rosso e seguirà il percorso codificato.

I bambini guarderanno il movimento e quando l'attuatore avrà seguito il percorso valuteranno se il ha svolto i passi correttamente.

Si può ripetere l'attività con diversi bambini per alcune volte. Quindi, lasciate che disegnano i loro percorsi ogni volta. Potete anche cambiare i giocattoli e ripetere l'attività.



CURRICULUM

Abbiamo completato la realizzazione del Curriculum. Si tratta di un curriculum di corsi di istruzione superiore che sarà utilizzato dai partner del progetto nel processo di sperimentazione. È stato sviluppato come mostrato di seguito, ed è stato pubblicato sul nostro sito web all'indirizzo <http://www.algolittle.org/curriculum/>

Abbiamo iniziato il processo redigendo un documento di conoscenza, che includeva una revisione e un'analisi della letteratura. Abbiamo anche raccolto commenti e idee da insegnanti ed esperti di educazione durante i workshop, per definire gli elementi del curriculum.

Poi abbiamo delineato il curriculum, e abbiamo definito di organizzarlo in sette diversi moduli, secondo diverse aree di apprendimento: introduzione all'AT, scienze, matematica, letteratura e lingue, sviluppo motorio, creatività, SEL e capacità di auto-aiuto.

Quindi il curriculum è stato tradotto nelle lingue di ogni partner, in modo che sia disponibile in ogni paese partner. È stato pubblicato sul nostro sito web, e sarà testato durante il processo di pilotaggio.

ALGOLITTLE-Curriculum... 1 / 43 - 60% +

Curriculum
Integration of Algorithmic Thinking Skills into Preschool Education

ALGORITHMIC THINKING SKILLS THROUGH PLAY-BASED LEARNING FOR FUTURE'S CODE LITERATES

With the support of the Erasmus+ Programme of the European Union

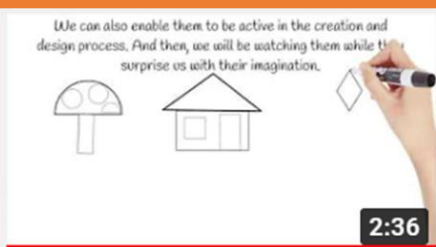
Erasmus+



ALGOLITTLE - MODULE 3 -
LESSON 2



ALGOLITTLE - MODULE 3 -
LESSON 1



ALGOLITTLE - MODULE 2 -
LESSON 2



ALGOLITTLE - MODULE 2 -
LESSON 1



ALGOLITTLE - MODULE 3 -
LESSON 1

PRESENTAZIONI ANIMATE

Il consorzio del progetto sta ora lavorando alla realizzazione dell'IO-2: presentazioni animate interattive.

Esse includeranno attività di apprendimento/insegnamento e daranno agli studenti l'opportunità di scegliere diverse opzioni nelle fasi di decisione. Questo coinvolgerà gli studenti con il contenuto delle presentazioni, aumenterà la motivazione e il tempo di concentrazione.

Ogni partner ha presentato le sue presentazioni statiche, e ora il progetto tecnico è in corso. EDUCLOUD convertirà questi materiali in quelli animati, che pubblicheremo sui nostri canali (immagini a sinistra).

ATTIVITÀ IN CORSO E FUTURE

SPERIMENTAZIONE

Al termine della finalizzazione degli IO ogni partner universitario organizzerà dei corsi pilota sperimentali, per avere una prova del nostro progetto.

Verificheremo l'efficacia del curriculum e dei materiali didattici fino al semestre primaverile del 2022.

Valuteremo il processo di pilotaggio usando pre e post-test, e raccoglieremo commenti e feedback dai partecipanti alle sessioni, in modo che saremo in grado di stabilire la versione finale dei nostri output intellettuali in base ai risultati raccolti durante queste sperimentazioni.

Ogni partner universitario sarà in grado di raggiungere 20 laureandi della Facoltà di Scienze della Formazione, e saranno in grado di unirsi a una classe virtuale dove potranno interagire tra loro e con gli istruttori, utilizzando l'approccio del flipped learning.

