



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE E DEL MERITO  
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO  
**LICEO GINNASIO DI STATO "EUGENIO MONTALE"**  
Liceo Classico, Liceo Linguistico, Liceo delle Scienze Umane  
Sede legale: Via di Bravetta, 545 - 00164 ROMA - C.F. 97021870585  
□ RMPC320006@istruzione.it □ RMPC320006@pec.istruzione.it  
Sito web: [www.liceomontaleroma.edu.it](http://www.liceomontaleroma.edu.it) □ 06 121123660

Percorso Formativo

# Programmazione e pensiero computazionale

(Polo Didattica digitale - Roma Montale - RMPC320006)



L'iscrizione ai percorsi formativi avviene esclusivamente nell'area riservata.  
Per ricercare con facilità un percorso formativo consigliamo di utilizzare  
l'*ID percorso* che si trova in questa scheda di dettaglio.

## ID percorso

262609

### Tipologia di svolgimento

Mooc

### Data inizio

08/07/2024

### Data di conclusione

30/09/2024

### Durata (in ore)

15

### Numero posti

10000

### Descrizione

Il percorso formativo illustra il Coding, metodologia trasversale della cultura digitale per lo sviluppo del pensiero computazionale. Obiettivi: comprendere i principi base del Coding, acquisire competenze nell'uso dei principali strumenti di programmazione e automazione dei processi, saper attivare metodologie didattiche legate all'uso del Coding in diversi contesti disciplinari, al fine di saper utilizzare strumenti di programmazione e fornire agli studenti le competenze necessarie allo sviluppo del pensiero computazionale.

### Regioni destinatarie della formazione

INTERO TERRITORIO NAZIONALE

### Tipologia scuola

Scuola dell'infanzia, Scuola primaria, Scuola secondaria I grado, Scuola secondaria II grado, CPIA (Centri provinciali per l'istruzione degli adulti)

### Macro argomento

Transizione digitale

## Destinatari

Docenti

## Area DigCompEdu

1. Coinvolgimento e valorizzazione professionale
2. Risorse digitali
3. Pratiche di insegnamento e apprendimento

## Livello di ingresso

A2. Esploratore/Base/Conosce e ne fa un uso di base

## Programma

- 1.1 Introduzione al Coding
- 1.2 Coding e Storytelling
- 1.3 Coding, quiz e matematica
- 2.1 Coding e Game-Based-Learning
- 2.2 Coding e creativita'
- 3.1 Introduzione alla programmazione testuale
- 3.2 Strutture nella programmazione a blocchi
- 3.3 Approfondimento e percorsi successivi

Saranno forniti esempi, risorse e materiali di approfondimento.

## Formatore/i

TEMPESTI LORENZO

## Data inizio iscrizioni

04/07/2024