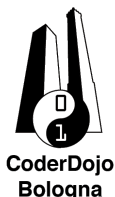


**realizzazioni, modelli,
problematiche**
due giorni di seminari e laboratori

LABORATORIO

sabato 10 maggio 2014 15-17.30	<p><u>TeacherDojo: nuovi spazi per insegnanti creativi</u></p> <p>(<u>Carmelo Presicce</u> - Coder Dojo Bologna e <u>Alessandra Serra</u> - Servizio Marconi TSI) <i>suggerito: primaria, anche sec.1° grado</i></p>	Urban Center, % Sala Borsa Piazza Nettuno 3, Bologna
---	---	---



CoderDojo è un movimento internazionale di volontari nato in Irlanda nel 2011, con lo scopo di promuovere un uso attivo e consapevole della tecnologia attraverso laboratori di programmazione gratuiti per bambini e ragazzi di età compresa tra i 7 e i 13 anni.

CoderDojo è letteralmente una "palestra per programmatori", un ambiente di apprendimento informale in cui i ragazzi, progettando e costruendo videogame e animazioni, si allenano a pensare in maniera creativa, a ragionare schematicamente e a collaborare.

Durante un laboratorio, della durata di tre ore, viene utilizzato prevalentemente un linguaggio di programmazione visuale: "**Scratch**" [<http://www.scratch.mit.edu/>], sviluppato dal Massachusetts Institute of Technology (MIT), in cui le istruzioni vengono composte come se fossero dei blocchi lego. [*download di scratch:*

<http://scratch.mit.edu/scratch2download/>]

Dopo una breve introduzione per imparare a muovere i primi passi, i ragazzi vengono lasciati liberi di sperimentare e lavorare ai propri progetti, con l'aiuto dei mentor che non svolgono il ruolo di docenti ma, piuttosto, di facilitatori.

Il movimento attualmente conta più di 400 dojo in 43 paesi, di cui oltre 20 solo in Italia. A Bologna il primo evento si è tenuto nel maggio 2013, da allora i mentor bolognesi hanno organizzato 15 incontri e contano di farne ancora tanti altri!

Il Servizio Marconi TSI è entrato in contatto con CoderDojo in occasione del convegno organizzato dall'istituto superiore Belluzzi Fioravanti

"ArduinoDay@School" [<http://arduino2014.belluzzifioravanti.it/>] nel marzo

2014. Di lì Alessandra Serra (dall'as.2013/2014 componente a tempo parziale del servizio Marconi) ha partecipato come mentor volontario ai lavori del gruppo CoderDojo Bologna ed in quanto tale ha collaborato alla realizzazione delle iniziative laboratoriali organizzate nell'ambito di "La scienza in piazza.Food Immersion" [<http://www.lascienzainpiazza.it/la-scienza-in-piazza-2014food-immersion/>] nelle giornate 6-13 aprile 2014.



Altre immagini dei CoderDojo a "La Scienza in Piazza"-BO:

<https://www.dropbox.com/sh/0zq70w7a233wz6s/S6EH699WNN>

I 25 docenti ammessi al Teacher Dojo vestiranno in tutto e per tutto i panni che nei CoderDojo sono dei bambini (dalla firma della liberatoria all'uso di immagini e filmati registrati durante l'evento per poter accedere - giusto non è richiesto... l'accompagnamento e la presenza del genitore!). I mentor opereranno "come se" fossero all'opera i bambini. Lo scopo: permettere ai docenti di vedere "da dentro" questa modalità di lavoro, proposta in contesti educativi non formalizzati, che sta riscuotendo grande successo, ragionare sulla valenza didattica e pedagogica della proposta, condividere con i mentor ed i conduttori del workshop considerazioni sull'applicabilità e la sostenibilità di tale approccio anche in ottica scolastica.

Il limite dei 25 ammessi è tassativo dato lo spazio a disposizione e l'organizzazione del lavoro. La regola è quella del primo iscritto. Vengono ammessi solo docenti e, per la maggior distribuzione dell'esperienza, un solo docente per istituzione scolastica.

Le avvenute iscrizioni verranno tutte confermate con una successiva email che conterrà l'invito valido per accedere al workshop.

Importante: tutti i docenti iscritti al laboratorio dovranno portare un proprio PC, e il relativo alimentatore.