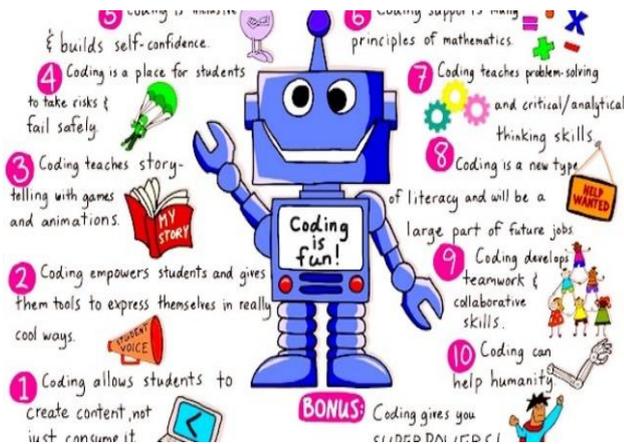


CODING



La certificazione informatica per introdurre la programmazione a scopo didattico nella scuola. Iscriviti e certifica le tue competenze di coding.

Ottieni la certificazione informatica sull'uso della Lavagna Interattiva Multimediale e acquisisci un titolo spendibile nelle graduatorie docenti - GPS.

La certificazione Coding è riconosciuta dal Ministero dell'Istruzione (MIUR) ed è valida per il punteggio nelle GPS I e II fascia di scuola infanzia e primaria, secondaria I e II grado, ITP, sostegno e personale educativo.

Esame online comodamente da casa oppure presso il nostro centro.

Coding è un percorso rivolto alla Scuola che certifica le competenze, di livello intermedio, nell'utilizzare linguaggi di programmazione a scopo didattico, quali Twine, Kojo, HTML, CSS e Javascript.

La certificazione si struttura nell'acquisizione dei principi di programmazione informatica con esempi di applicazioni di coding in diverse discipline.

Il coding a scuola non deve essere considerato una disciplina di insegnamento o una materia a sé stante, ma è un metodo didattico adatto a discipline sia scientifiche che umanistiche. È basato principalmente sul problem solving e ha l'obiettivo di stimolare lo sviluppo del cosiddetto pensiero computazionale.

- Esame online
- Attestato di frequenza 70 ore
- Attestato di certificazione
- Videolezioni
- Dispense
- Esercitazioni illimitate
- Assistenza in chat

Cosa imparerai:

Definire il valore del coding come metodo didattico all'interno di discipline curricolari, descrivendo il modello pedagogico che sottende la sua applicazione in aula.

Realizzare pagine web in HTML collegate tra loro; applicare le proprietà stilistiche con CSS e rendere interattiva e dinamica una pagina web con Javascript.

Utilizzare le tecniche di base della programmazione classica, definendo un programma e le istruzioni, distinguendo le diverse strutture di controllo.

Conoscere i linguaggi di programmazione Twine, Kojo, HTML, CSS e Javascript e diversi esempi di applicazione in diverse materie curricolari.

Definire procedure e funzioni, applicando variabili e strutture dati, conoscendo gli algoritmi e la loro rappresentazione grafica.

Realizzare una storia interattiva abivi con Twine e le varibili; Creare applicazioni geometrico-matematiche con Kojo.