

Secondaria di secondo grado

Spazio

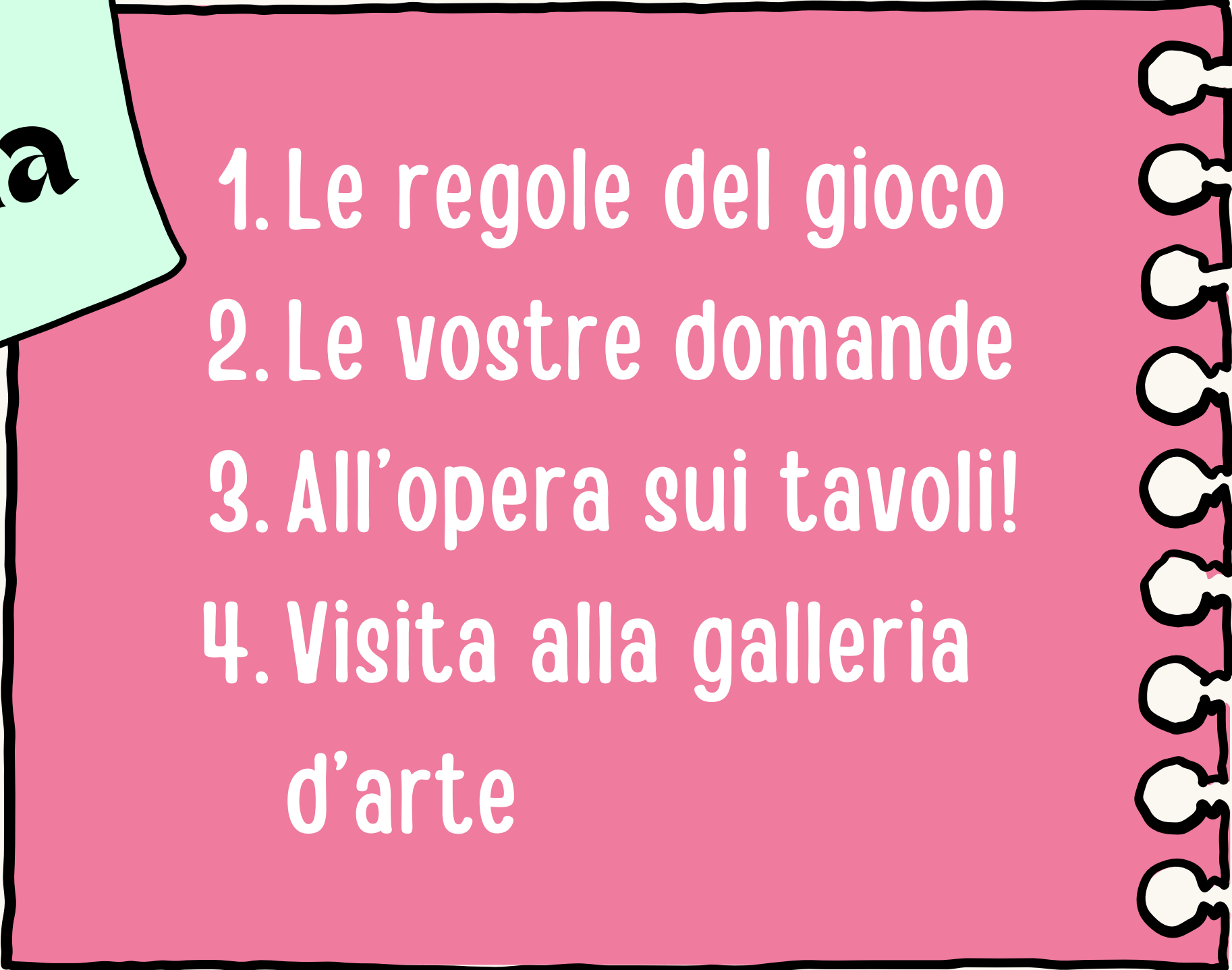


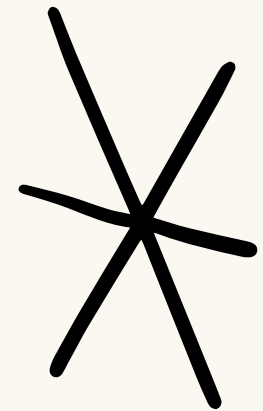
[ITADINFO]

Iniziamo alle 15



Agenda

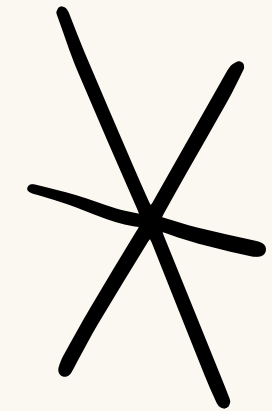
- 
1. Le regole del gioco
 2. Le vostre domande
 3. All'opera sui tavoli!
 4. Visita alla galleria d'arte



L'idea



- Vi divideremo in tavoli
- Ogni tavolo lavora su una stessa domanda
 - Obiettivo: condividere esperienze, difficoltà e buone pratiche
- Ad ogni tavolo troverete uno o due facilitatori
- Dopo il primo giro, cambierete tavolo per conoscere persone nuove!



Le domande

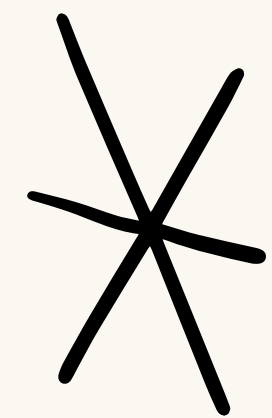


Abbiamo preparato alcune domande. La prima sarà:

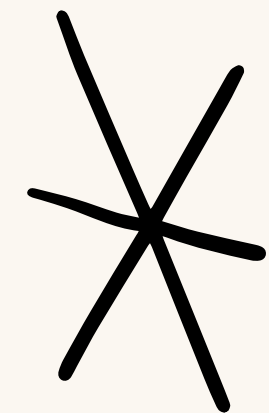


“Quali contenuti o argomenti di informatica risultano più difficili da insegnare e/o da comprendere e come possiamo rendere questi concetti più chiari e accessibili?”

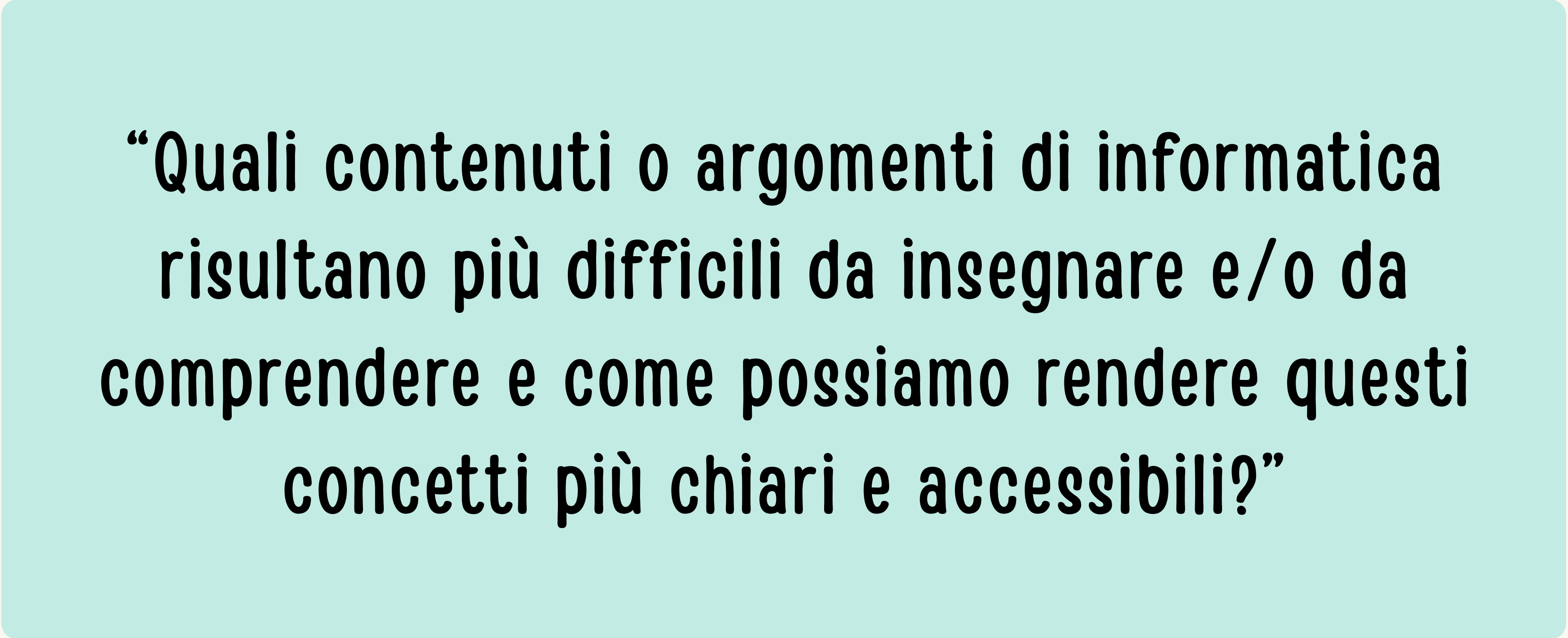
Proponete voi una altra domanda a testa,
ovviamente non garantiamo di poterle scegliere tutte!



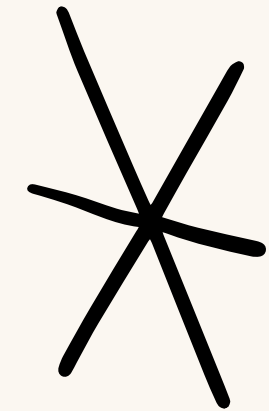
Divisione in tavoli



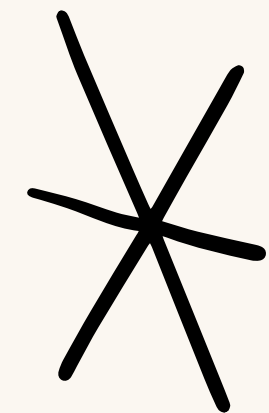
Domanda 1



“Quali contenuti o argomenti di informatica risultano più difficili da insegnare e/o da comprendere e come possiamo rendere questi concetti più chiari e accessibili?”



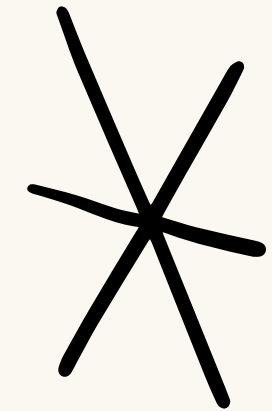
Rotazione!



Domanda 2

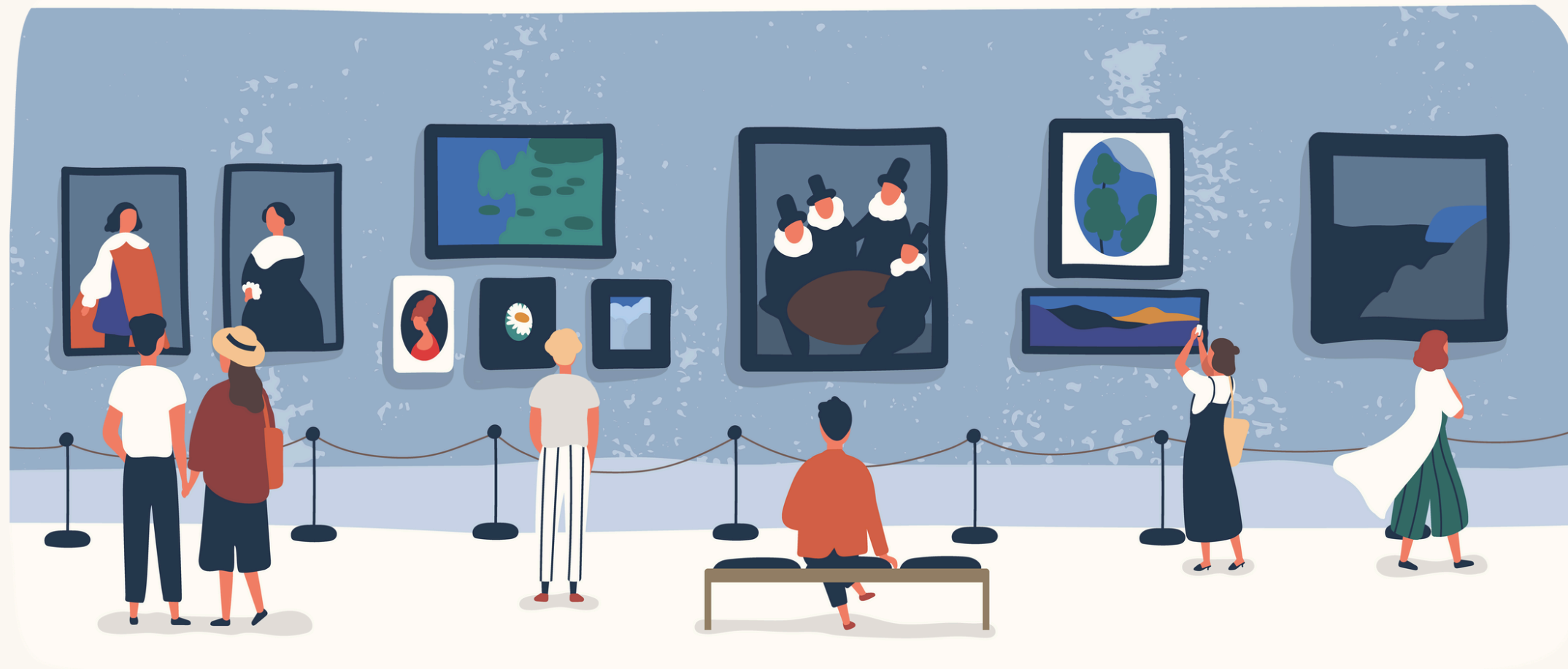


Come cambia la didattica della programmazione e la valutazione nell'ottica dell'AI e della necessità di insegnare agli studenti il suo "buon" uso?



Gallery walk

Andiamo ad esplorare i cartelloni dei tavoli



GRAZIE!

