

Gentile Dirigente, Invio l'abstract dei tre incontri ipotizzati (come concordato con l'animatore digitale) per la formazione dei docenti nella vostra scuola.

Tematica Introduttiva: la didattica STEAM

chiave:interdisciplinarietà-metodologia-verticalità-strumenti.

1) Tinkering (Costruiamo circuiti interattivi) - mercoledì 13/04/22 (17:00/19:00)

Abstract: Corso di formazione per i docenti dell' IST.COMPRENSIVO IC di Predappio. Parleremo del Tinkering e delle attività didattiche legate alla realizzazione di artefatti cognitivi con i circuiti e l'uso del coding. Approccio di tipo Steam per attività didattiche trasversali. Il modulo approfondisce la conoscenza dei kit didattici per l'elettronica e il tinkering: **Makey Makey** (primaria + secondaria di 1^a), **Littlebits** (primaria + secondaria di 1^a) **Strawbees ecc...**

Note: Il corso durerà 2 ore (17:00/19:00) e si svolgerà On line tramite Meet. durante il corso parleremo dei kit di elettronica acquistati dalla scuola.

2) Making School (la Bottega Steam) - giovedì 28/04/22 (17:00/19:00)

Abstract: Corso di formazione per i docenti dell' IST.COMPRENSIVO IC di Predappio. il Making nella didattica: Oggi anche a scuola possiamo allestire un piccolo Fab Lab, una bottega steam che come quelle del rinascimento permettono di fare una didattica attiva e laboratoriale. Stampanti 3D e Laser Cut ci permettono di creare qualsiasi progetto con materiali diversi. Ma dove trovare le risorse (download), come ottenere modelli 3D, quali sono le fasi e quali sono i software adeguati? Durante il corso approfondiremo la tematica parlando delle macchine della scuola e infine, esempi di attività didattica.

Note: Il corso durerà 2 ore (17:00/19:00) e si svolgerà On line tramite Meet. durante il corso parleremo degli strumenti acquistati dalla scuola.

3) EduBot (la robotica educativa nella didattica) - giovedì 05/05/22 (17:00/19:00)

Abstract: Corso di formazione per i docenti dell' IST.COMPRENSIVO IC di Predappio. La robotica deve essere sempre più presente nella didattica. I docenti possono sperimentare attività divertenti da realizzare in classe, utili a potenziare il pensiero logico computazionale e la creatività digitale. Attività che incoraggiano la collaborazione tra pari e l'imparare facendo. Sviluppare capacità di problem solving e di astrazione. Il modulo approfondisce la conoscenza dei kit didattici per la robotica, dalla scuola dell'infanzia alla secondaria di 1^a. Infine approfondiremo la gestione dei software (coding) e approccio alle attività didattiche di tipo STEAM.

Note: Il corso durerà 2 ore (17:00/19:00) e si svolgerà On line tramite Meet. durante il corso parleremo dei kit di robotica acquistati dalla scuola.