

FUTURA

LA SCUOLA PER L'ITALIA DI DOMANI



Finanziato
dall'Unione europea
NextGenerationEU



Ministero dell'Istruzione
e del Merito



Italiadomani
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA



ISTITUTO COMPRENSIVO "ALDO MORO - DON TONINO BELLO"

70018 RUTIGLIANO (Bari) Via Pascoli, 31 - Tel./Fax 080/476.14.66 - C. F. 93479630720

e-mail: baic897002@istruzione.it - pec: baic897002@pec.istruzione.it

Sito web: <https://icaldomorodontoninobello.edu.it>

Ai docenti scuola dell'infanzia

Ai docenti scuola primaria

Ai docenti scuola secondaria I grado

Sito Web

Oggetto: Corso di Formazione "Coding e Pensiero Computazionale" Corso di formazione "Giochi didattici"

Linea di investimento 2.1 "didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla missione 4 - componente 1 del PNRR- titolo avviso: Animatori digitali 2022-2024 - codice avviso: M4C1I2.1-2022-941-P-4582 codice CUP: J44D22001840006

Si comunica che sono aperte le iscrizioni ai corsi di formazione "Coding e Pensiero Computazionale" e "Giochi didattici" relativi alla linea di investimento 2.1 di cui sopra.

Per iscriversi ai corsi di formazione in oggetto è necessario cliccare sul presente link: <https://scuolafutura.pubblica.istruzione.it/> e successivamente su **ACCEDI** in alto a destra. Inserire le credenziali SIDI o accedere con SPID.

Fatto l'accesso cliccare su **TUTTI I PERCORSI** e in CERCA PER inserire:

il **codice ID: 252184** per il Corso di Formazione "Coding e Pensiero Computazionale"

il **codice ID: 252475** per il Corso di Formazione "Giochi didattici"

Individuato il corso, cliccare su **CANDIDATI** e confermare. Le iscrizioni saranno aperte dall'15/04/2024 al 21/04/2024.

I corsi prevedono n. **22 ore di attività in presenza**. Le lezioni si terranno presso il laboratorio di informatica della scuola Primaria "Aldo Moro" con il formatore:

prof. Roberto Palumbo per il Corso di Formazione "Coding e Pensiero Computazionale";

prof.ssa Rosanna Gaudio per il Corso di Formazione **“Giochi didattici”**

Numero posti disponibili: 25

A scopo informativo si comunica il programma di massima del corso:

“Coding e Pensiero Computazionale”					
Relatore: prof. Roberto Palumbo					
Incontro	Giorno	Data	Orario	Argomenti	Ore
1	Mercoledì	24/4/2024	16:30 – 18:30	Pensiero computazionale: obiettivi, abilità e strumenti didattici. Presentazione e analisi di alcune metodologie e materiali. Brainstorming per la messa a punto degli obiettivi individuali e degli strumenti didattici	2
2	Martedì	30/4/2024	16:30 – 18:30	Problemi, algoritmi e diagrammi di flusso: alcune definizioni Coding: accezioni del termine e rapporto con la programmazione Unplugged: accezioni del termine e rapporto con il coding Digitale e analogico: accezioni del termine e rapporto con il coding Brainstorming e attività laboratoriale “unplugged”: - Strategie - Ricerche - Ordinamenti	2
3	Giovedì	2/5/2024	16:30 – 18:30	Logo: l’origine della programmazione visuale Attività laboratoriali su Logo	2
4	Giovedì	9/5/2024	16:30 – 19:30	Attività laboratoriali “unplugged”: - la scacchiera - cody-roby e i giochi derivati - la sequenza narrativa - i “percorsi” in inglese	2
5	Martedì	14/5/2024	16:30 – 19:30	I blocchi e la programmazione visuale: presentazione dei principali strumenti: - piattaforma code.org - ambiente Scratch	3
6	Giovedì	16/5/2024	16:30 – 18:30	Da Scratch alla robotica educativa - stimolare la creatività attraverso lo storytelling e il disegno - OzoBot e/o altri prodotti (Codey Rocky / BeeBot)	2
7	Giovedì	23/5/2024	16:30 – 19:30	Attività laboratoriali con Scratch Attività laboratoriali con OzoBot, Codey Rocky / BeeBot	3
8	Martedì	28/5/2024	16:30 – 19:30	Progettazione di percorsi didattici di robotica educativa	3
9	Giovedì	30/5/2024	16:30 – 19:30	Una riflessione critica sul coding alla luce degli strumenti proposti Progettazione di UdA con gli strumenti presentati	3
TOTALE ORE					22

“Giochi didattici”			
Relatore: prof.ssa Rosanna Gaudio			
DATA	ORE	Dalle/ alle	ARGOMENTI
15 maggio	3 h	16.00-19.00	Sguardo alla G.Suite:-Google Doc (per la scrittura collaborativa); Google Moduli (costruire un sondaggio)
17 maggio	3 h	16.00-19.00	Padlet (costruzione, caricamento di tools, condivisione) Giochi didattici (Voki, Vocaroo; riferimenti a Pixton)
21 maggio	2 h	16.00-18.00	eBook (introduzione a Book Creator e/o Genially)
24 maggio	3 h	16.00-18.00	Strumenti di Presentazione (SWAY /Wakelet)
29 maggio	3 h	16.00-19.00	Giochi didattici: Mentimeter, Kahoot, esempi di Learning App
31 maggio	3 h	16.00-19.00	Introduzione a ESEP con eTwinning e uno sguardo al Twinspace
4 giugno	2 h	16.00-18.00	Riferimenti a IA con Chat GPT
6 giugno	3 h	16.00-19.00	Revisione e/o approfondimento di tools

Al termine del corso di formazione verrà rilasciato attestato di partecipazione dalla piattaforma scuola futura, a chi avrà seguito la maggior parte degli incontri, che dovrà essere inviato tramite mail all'indirizzo baic897002@istruzione.it in segreteria.

In caso di modifica delle date del corso da parte del formatore sarà data tempestiva comunicazione al personale coinvolto.

IL DIRIGENTE SCOLASTICO

Prof.ssa Clara PARISI