

Corso di formazione

"STEM: Strategie Innovative per i docenti della Scuola Primaria"

I.C. Acquaro - a.s. 2023/2024 - ID PERCORSO: 238798

28 febbraio 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Pensiero computazionale (Coding): coding unplugged, Codymaze.

Panoramica sull'importanza del coding nella scuola primaria e sui benefici per gli studenti. Introduzione agli strumenti che saranno esplorati durante il corso.

Coding Unplugged: Un'immersione iniziale nel coding attraverso i giochi unplugged, con carte, mappe e attività di logica senza bisogno del computer. I docenti verranno introdotti alla programmazione visuale grazie ad attività ludiche unplugged e saranno introdotti a concetti come sequenze, loop e condizioni.

Codymaze: un labirinto virtuale nel mondo reale.

06 marzo 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Pensiero computazionale (Coding): Scratch; Programma il futuro

Coding a Blocchi online: Esplorazione delle piattaforme educative di coding online. I docenti scopriranno le risorse disponibili per insegnare il coding nella scuola primaria e parteciperanno a attività pratiche per sviluppare competenze di base in programmazione. Creazione e gestione di percorsi formativi e gruppi classe online; percorsi personalizzati. Ricerca e testing di applicativi online per l'avvicinamento al coding.

13 marzo 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Robotica: utilizzo dei lego We Do

Introduzione ai kit di costruzione per la robotica educativa. I docenti impareranno a costruire e programmare robot utilizzando kit di costruzione dotati di pezzi assemblabili e parti robotiche, e saranno guidati attraverso progetti ed esercizi pratici. Saranno incoraggiati a creare progetti personalizzati e a sviluppare attività che possano essere integrate nel curriculum della scuola primaria.

22 marzo 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Gamification: Kahoot; Classcraft; Quizizz

Storytelling; Modellazione 3D: Tinkercad; Stampa 3D

25 marzo 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Piattaforme Web/Cloud - App didattiche - Realtà aumentata e realtà virtuale

03 aprile 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Google workspace: Moduli di Google – Fogli di calcolo – Presentazioni – Drive - Classroom

10 aprile 2024 / 15:00 - 18.00 (3 ore) - In presenza

Intelligenza artificiale: I docenti sperimenteranno opportunità per utilizzare concretamente in classe l'Intelligenza Artificiale, una risorsa che dispone di un notevole potenziale per rivoluzionare le dinamiche di insegnamento e apprendimento, grazie alla possibilità di personalizzare e rendere interattiva ogni esperienza didattica. Vedremo, in particolare, come l'insegnante può utilizzare concretamente piattaforme di AI (per esempio ChatGPT), sia per organizzare il proprio lavoro che per coinvolgere gli studenti in specifiche attività didattiche. Saranno, poi, presentate varie app supportate da IA, organizzate per tipologia e per specifiche finalità didattiche, per dimostrare come possano realmente stimolare l'attivazione di percorsi creativi e personali per i nostri studenti.

12 aprile 2024 / 16:30 - 18:30 (2 ore) - 15 aprile 2024 / 16:30 - 18:30 (2 ore) - online

Divisi in piccoli gruppi, i docenti illustreranno il proprio Project Work, condividendo gli obiettivi, le strategie utilizzate e i risultati ottenuti. Questo momento di condivisione permetterà ai partecipanti di apprendere dagli altri, scoprire nuove idee e approcci, nonché confrontarsi sulle sfide affrontate durante il processo di progettazione e implementazione. Dopo ogni presentazione, seguirà un periodo di commento e discussione collettiva, in cui i partecipanti potranno porre domande, fornire suggerimenti e scambiare riflessioni sulla pratica didattica.