ALLEGATO 2

**Assegnazione moduli formativi ai candidati formatori del Ministero dell’Istruzione e del Merito e/o esperti formatori esterni alla Pubblica Amministrazione e/o Enti e Agenzie di Formazione con accreditamento da parte del Ministero dell’Istruzione da impiegare in attività formative a valere sul progetto P.N.R.R. Missione4 – Componente 1 – Investimento 2.1 “Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico” POLI FORMATIVI – Codice avviso/decreto: M4C1I2.1-2022-921 CUP B44D22001640006 – CIG B06BFC0A72**

**SCHEDA PROGETTO ESECUTIVO**

**POLO FORMATIVO – ITIS BIELLA**

**Il/i seguenti formatore/i (Cognome, Nome):** TALENT SRL - Nico Rizza

**presenta la seguente progettazione esecutiva del corso:**

**Titolo corso:** Creare vere app a scuola con scopi didattici e multidisciplinari

**Area Tematica:** Area 6 Coding

**Modalità di erogazione:** Formazione integrata, lezioni online sincrone e lavoro asincrono da casa

**livello (base, intermedio, avanzato) \_\_\_\_intermedio\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_**

|  |
| --- |
| **Descrizione sintetica del corso: (max 8 righe)**In questo corso pensato per gli insegnanti della scuola secondaria di I e II Grado , nonché dei CPIA, scopriremo un software grafico e intuito per la creazione di vere APP per i dispositivi mobili, un tool di sviluppo per applicazioni che utilizza una piattaforma grafica semplificata alla portata di tutti senza conoscere alcun linguaggio di programmazione. Partendo da alcuni concetti sul pensiero computazionale e sul coding, andremo a scoprire l'ambiente di programmazione e a costruire delle semplici applicazioni che possano trasformare lo smartphone in un valido supporto per l'insegnamento di una disciplina curricolare anche a distanza.  |
| **Numero di ore del corso + eventuali di autoformazione-sperimentazione didattica (da 8 a max 25 totali)**Quattro webinar da tre ore ciascuno online in modalità sincrona12 ore sincrono e 13 di rielaborazione asincrona con consegna elaborato finale. Totale 25 ore |
| **Destinatari:** Animatori Digitali Docenti di secondaria di I gradoDocenti II cicloCPIA |
| **Contenuti (nel dettaglio):****1° incontro**: webinar,30/05 /2024, dalle 15 alle 18Scopriamo gli elementi chiave che compongono un ambiente di programmazione per APP costruendo una prima semplice applicazione. In questa prima lezione scopriremo anche la programmazione ad oggetti e come sia implementata.**2° incontro**: webinar, 6/06/2024, dalle 15 alle 18Arte: Il secondo webinar sarà dedicato ad un progetto artistico: costruiamo un'applicazione che renda lo smartphone una tela da disegno sempre a portata di mano.**3° incontro**: webinar, 13/06/2024, dalle 15 alle 18 Italiano/Storia/Geografia Costruiamo un'applicazione che simuli un quiz per lo studio o il ripasso di una materia. Gli studenti diventeranno progettisti di un gioco a quiz da poter scambiare con i compagni, così da ripassare in modo divertente ed alternativo argomenti legati alle discipline curriculari.**4° incontro**: webinar, 20/06/2024, dalle 15 alle 18Matematica/Scienze Costruiamo un’applicazione che implementi l'uso dei sensori e trasformi lo smartphone in uno strumento di misura scientifico per proporre semplici esperimenti analizzando i dati raccolti grazie ai sensori dello smartphone. |
| **Obiettivi (nel dettaglio):**Obiettivi del corso:-conoscere gli elementi chiave che compongono un ambiente di programmazione per APP-fornire gli elementi base della programmazione ad oggetti e come implementarla-contestualizzare le applicazioni nelle diverse discipline e realizzare progetti che trasformano lo smartphone in strumenti di studio, di misurazione, di creatività |
| **Competenze attese (nel dettaglio DigCompEdu e/o DigCompOrg):**Risorse digitali • Pratiche di insegnamento e apprendimento • Valorizzazione delle potenzialità degli studenti |
| **Date e orari per lo svolgimento del corso (si richiede una proposta di date con una data aggiuntiva a formatore per riuscire a quadrare i calendari):**30/5 6-13-20/6 h 15 -18 |
| **Altro** |